



Le *design fiction*, un moyen de (mieux) débattre ?



Interview : Max Mollon

Depuis 2010, Max Mollon et son bureau *What if?* créent des expériences pour vivre le futur, défricher et débattre de ses enjeux de société, auprès du public, d'institutions et d'organisations. Docteur en Sciences des média et Sciences du design (PSL/ EnsadLab), Max étudie comment concevoir des débats d'anticipation, par le *design* (Lauréat 2020 du prix de thèse en prospective, Fondation 2100). Spécialiste français du « *design fiction* » (speaker à Ted-X, Centre Pompidou et au designfictionclub.com, en résidence à la Gaité-Lyrique Paris), Max est enseignant à l'international (Chine, USA, Suisse) et responsable de l'atelier Controverses Contemporaines de Sciences Po Paris. Il forme notamment divers publics (organisations, collectivités, scolaires) à ses pratiques au travers du designfictionclub.com, son tiers-lieu en résidence à la Gaité-Lyrique Paris.

Quelle définition donnez vous du *design fiction* et quel est son objectif ?

Je ne crois pas en une définition unique de ce terme, ni en une définition invariable dont l'essence résiderait dans l'essai historique de Julian Bleeker¹ paru il y a dix ans et dans lequel il introduit ce concept. C'est un terme assez utile pour désigner un type d'approche, un type de *design*, mais autant que d'autres termes comme *design* graphique ou *design* objet. J'ai dénombré 21 termes différents dans ma thèse qui mentionnent des pratiques gravitant autour d'éléments communs au *design fiction*². Si je devais proposer une définition inspirée par celle de Julian Bleeker et Bruce Sterling³, ce serait la suivante.

Le *design fiction* est un des champs du *design* spécialiste du changement. Il questionne notre monde en montrant comment celui-ci peut changer. L'idée est d'imaginer et représenter un autre monde (une fiction sociale) et les usages qui le parsèment, afin de mettre un public face au futur. L'objectif peut être : de remettre en question le présent ; d'explorer d'autres futurs ; de débattre et décider collectivement de la trajectoire à prendre. Complémentaire à la « prospective » le *design* a l'atout de rendre la pensée complexe, des systèmes sociaux et techniques, accessibles à tous.

Du point de vue des objectifs on trouve donc des points de contrastes entre le *design fiction* et le *design* conventionnel ou le *design thinking*. Le *design fiction* est une approche pertinente pour poser des questions plutôt que pour résoudre des problèmes⁴. À notre époque marquée par des problèmes imprévisibles (pandémie), ou très médiatisés (changement climatique), cela me semble logique qu'il y ait un engouement français naissant pour ces pratiques. Cela est dû à deux qualités principales du *design fiction* : poser des questions plutôt que de se précipiter à proposer des solutions qui, demain, feront sûrement partie du problème, et explorer les options de changements, les bifurcations pour un futur préférable à la catastrophe environnementale annoncée.



Le *design fiction* se distingue de la prospective car il est moins orienté vers l'idée de s'adapter à un futur possible et davantage porté sur l'émergence de futurs alternatifs, voire sur l'exploration de présents alternatifs.

On me pose souvent la question : en quoi le *design fiction* emploie-t-il spécifiquement de la fiction, quand le *design* classique l'utilise constamment ? Effectivement, un prototype est une fiction en soi. Et il y a des formes de *design* qui se spécialisent en objets diégétiques⁵ : les *concept cars*, ou certains défilés de mode, par exemple. Ce sont des objets fictifs et ils portent une narration, certes. La différence est que la dimension fictive du *design fiction* vise à construire des mondes sociaux⁶. En outre, le but n'est pas de séduire le public mais de faire passer un message réflexif qui génère une critique. On peut ainsi utiliser du *design fiction* comme outil de communication, déclencher un débat, susciter des émotions, synthétiser et véhiculer des informations pédagogiques complexes et, de manière générale, véhiculer un message qui invite à reconsidérer le monde.

On pourrait ajouter qu'il existe des pratiques critiques et non critiques du *design fiction* : le *concept car* appartient à la seconde catégorie. A mon sens les pratiques non critiques sont moins intéressantes car elles ne nous aident pas à imaginer un monde qui change et qui est à la hauteur des enjeux et défis actuels.

¹ Julian Bleeker, *Design Fiction : A short essay on design, science, fact and fiction*

² Voir l'analyse détaillée dans Max Mollon, 2019, *Designer pour débattre* (PhD thesis), Chapitre 1, p.33.

³ Bruce Sterling, « *Design Fiction: diegetic prototypes* » [archive], sur Wired, 5 février 2011.

⁴ Autrement dit, c'est une approche pour le *question finding*, et pas seulement le *problem solving*.

⁵ Qui propose un récit et/ou qui appartient à une fiction, du Grec ancien "diégèse" l'univers d'une œuvre.

⁶ Travail comparable à l'invention de mondes (*world building*) présent dans la pratique de la science fiction avec ses règles, ses lois, et son historique propre.



Dans votre thèse de doctorat, vous évoquez le fait que le processus délibératif peut être illusoire lorsque l'on cherche à trouver des « *futurs désirables communs* ». Les opinions minoritaires sont invisibilisées par le consensus tandis que les affects (perçus ou non) étouffent la rationalité du débat. Pour justement mobiliser ces affects de manière créative, vous parlez de *design agonistique*. Le *design fiction* revient-il à mettre en scène l'affrontement pour mieux pouvoir le dépasser ?

Il y a autant de *design fiction* que de personnes qui le pratiquent. Toutes et tous ne partagent pas cette conception. En revanche, quand on se pose la question de l'emploi du *design fiction* pour déployer la complexité des enjeux à venir et les mettre en discussion, on en vient forcément à la conclusion qu'il faut créer des situations de débat. Ce fût en tous cas ma conclusion. Ce n'est pas exactement l'idée de mettre en scène les affrontements, mais de mettre en scène les conditions d'un affrontement possible entre les membres d'un public, pour pouvoir peut-être les dépasser. Cela permet d'acquérir des informations qui décalent notre point de vue, de constituer une opinion, de la confronter, et de révéler des désaccords, puis d'en déployer les plis et replis qui sont souvent laissés de côté dans les processus délibératifs.

Cette mise de côté du dissensus intervient dans plusieurs situations. Par exemple, quand les désaccords sont inconnus : on n'a jamais eu à se poser la question. Ce fût le cas du dilemme éthique de la voiture autonome qui n'a pas le choix d'avoir un accident. Jusqu'aux premiers accidents⁷ de 2018 la société n'a jamais eu à se poser cette question. D'autres types de désaccords sont plutôt enfouis sous le tapis car ils sont trop sulfureux, ou stériles.

Les débats autour de la laïcité actuellement en sont un exemple. Il peut y avoir des types de désaccords qui sont tabous, et non discutés ou marginalisés. Dans tous ces différents cas, créer des conditions spécifiques de débat via le *design fiction* peut être intéressant.

Chantal Mouffe⁸ parle d'illusion du consensus pour dire que la démocratie et les processus de délibération sont construits sur l'idée que l'on doit atteindre un consensus. Mais celui-ci s'opère souvent beaucoup trop rapidement, avant même que l'on ait le temps de mettre à plat les désaccords, et au détriment de la minorité. Elle avance que les artistes et designers ont des compétences utiles pour ouvrir des espaces de débat car ces métiers sont le fer de lance de la production culturelle et médiatique par laquelle passent la plupart des représentations sociales. Le *design* et l'art sont largement mobilisés par l'appareil sociotechnique. On peut penser à des choses aussi variées que le *design* de l'interface d'Instagram jusqu'à la mise en scène de l'information sur BFM. Une interprétation que je fais de son travail est d'inviter les *designers* à ouvrir des espaces de débats où l'on peut explorer collectivement d'autres imaginaires et se poser la question d'autres mondes possibles.

⁷ Le dilemme macabre des voitures autonomes, Le Monde, par David Larousserie.

⁸ Philosophe politique belge contemporaine connue notamment pour L'illusion du consensus, Albain Michel, 2016.



Dans votre démarche, vous liez débat public et les futurs émergents. Or, on voit de nombreuses entreprises se saisir pleinement des seconds, mais délaisser le premier. Le metaverse de Facebook étant le dernier exemple en date : il s'agit d'une proposition futuriste, mais c'est avant tout une décision d'entreprise privée. Faire l'un sans l'autre, est-ce toujours faire du *design fiction* ?

La *design fiction* peut en effet être employé à des fins de communication persuasive et sans visée réflexive. C'est le cas des *Microsoft Future Videos*, de la présentation du metaverse de Facebook, ou de certains *concepts cars*. On peut parler de ces travaux comme du *design fiction* tout en précisant que ce ne sont pas des approches « critiques ». Je précise que j'emploie ce terme à la manière d'Anthony Dunne et Fiona Raby⁹. Dans leur *Manifeste pour le design critique*, Dunne & Raby s'inspirent de l'école de Francfort pour définir « critique » comme la « remise en question de l'état du monde ». Les pratiques « critiques » s'opposent ainsi aux pratiques « affirmatives » qui, malgré leurs tentatives d'innovation, perpétuent l'état du monde, ses dérives éthiques et enjeux de pouvoir. Facebook fait donc du *design fiction* non critique. Cela semble logique ; en se mettant à la place de Facebook on peut se poser la question : pourquoi dépenser de l'énergie à organiser un débat si le but n'est pas de réfléchir ensemble aux différents futurs à emprunter ?

Toutefois, il existe des contre-exemples : Google a conduit un projet de *design* spéculatif critique appelé *Selfish Ledger*¹⁰. L'objectif était de faire réfléchir en interne et en externe sur les enjeux de la *privacy*. Cela a été un semi-échec car beaucoup n'ont pas compris la dimension critique du projet, ont cru que le caractère dystopique du projet était la vision préférable du futur selon Google.

On peut donc repérer des tentatives de *design fiction* critique et non critique dans les entreprises mais dans les deux cas une dimension manque : comment design-t-on l'espace de débat et pas uniquement la pièce de fiction que l'on met quelque part en ligne en attendant qu'un public s'en emparent ? Peut-on faire l'un sans l'autre ? C'est souvent le cas. En revanche, si l'on veut vraiment inviter à reconsidérer l'état du monde en ayant une approche critique, il est préférable de mettre en place un dispositif de débat participatif, ce qui est longtemps resté délaissé dans la majorité des projets de *design fiction*. Le plus souvent on s'arrête à l'étape de la création d'un objet en le remettant entre les mains d'un journaliste, d'un curateur ou d'un site web.

⁹ Anthony Dunne et Fiona Raby, *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*, MIT Press, 2013, p. 224.

¹⁰ *Google's selfish ledger is an unsettling vision of silicon valley social engineering*, The Verge, By Vlad Savov.

On a pu observer des tentatives de délibérations autour de grands projets avec une visée programmatique privée (Google à Toronto) ou publique (Convention citoyenne pour le climat). Ces exemples de démocratie technique constituent des échecs à certains niveaux, en raison soit de l'abandon du projet, soit de la remise en question de leur légitimité. Le *design fiction* permet-il de raviver cette démocratie technique ?

Je pense que les projets évoqués ne constituent pas que des échecs. Le résultat des négociations du projet *Sidewalk* de Google en est arrivé à proposer la création d'un « tiers de confiance » qui pourrait inspirer la mise en place des procédés plus vertueux dans d'autres projets. Quant à la Convention citoyenne pour le climat, elle a rédigé une liste de 146 propositions, ce qui matérialise un succès puisque cela démontre l'efficacité d'un dispositif où les citoyens sont tirés au sort et capables de produire un savoir et des décisions audacieuses à la hauteur des défis présentés. Toutefois l'un des apprentissages ici c'est que l'on est capable de tels résultats uniquement si l'on donne les moyens aux citoyens tirés au sort : une rémunération, l'accès aux informations, etc.

Pour nuancer ces exemples, il faut dire que le cas Google montre une vraie exacerbation des polarités. Ce type de problème est fréquent quand on a la sensation que les processus décisionnaires sont effectués sans consultation, sans que l'on ait prise sur elles et en dépit d'un manque d'information. C'est dans ces moments que s'accroît la polarisation. Dans le cas Google, la polarisation s'accompagne d'une binarisation des camps. Dans ces cas, on peut recourir au *design fiction* afin de proposer des visions du futur invitant à douter de sa propre opinion. Ces visions ambiguës, que j'appelle « dissonantes¹¹ », ne sont ni utopiques ni dystopiques, et échappent aux récupérations ou consensus hâtifs. Un deuxième apport possible dans une telle situation, non spécifique au *design fiction* en soit, consiste à développer le « *design* du débat public » de la même manière que l'on a inventé le « *design* des politiques publiques¹² ». Un avantage du *design fiction* dans une telle entreprise est de contribuer au consensus sur nos points de divergence. Le *design fiction* peut ici être utile comme préambule à un travail de consensus.

Dans ce *design* du débat public, on brasse des compétences qui viennent du dialogue public, de l'intelligence collective et de la concertation citoyenne. Le *design fiction* propose un outil complémentaire à ces démarches et peut ainsi contribuer à un travail qui s'avère nécessaire pour raviver la démocratie technique.

Pourquoi employer le *design* d'objets fictionnels à cet effet ? Car l'usage des objets du quotidien facilite la projection dans une situation inconnue. Ils permettent de rendre accessible une complexité à différentes personnes, malgré des niveaux d'acculturation différents. En outre, la particularité du regard que porte le *design* sur le monde est celle de voir les situations en système. On ne propose jamais un objet seul, mais un objet sociotechnique. On ne considère pas une voiture autonome isolée, mais une voiture autonome/algorithmes/l'entreprise qui l'a fabriquée/l'acier qu'il a fallu pour la fabriquer/la mine nécessaire à la production de l'acier/celle des microprocesseurs/etc.

Pour résumer, employer des objets du quotidien et des scénarios dissonants invite au débat, et révèle souvent des lignes rouges de l'acceptabilité d'une situation ou d'un futur, des normes sociales. Dans le cas où l'on soumet au public le dilemme de la voiture autonome en situation d'accident inévitable, qui doit choisir entre tuer le conducteur du véhicule ou des passants, on observe se dessiner les « frontières politiques » comme le dit Chantal Mouffe, des frontières de valeurs sociales. Ce qu'apporte le *design fiction* face aux angles morts de l'innovation et des futurs c'est justement de faciliter des situations qui simulent le futur et ses controverses afin d'identifier et de discuter ces lignes rouges par anticipation. Ce faisant, le *design fiction* aide à raviver la démocratie technique.

¹¹ Voir la thèse de doctorat Mollon M., *Designer pour débattre*, 2019, PSL University et le résumé en français en fin de document.

¹² *Design fiction : du design des politiques publiques au design des polémiques publiques*, Horizons Publics, par Max Mollon et Bastien Kerspern.



Vous abordez de nombreux sujets (élections présidentielles, système carcéral, alimentation, mobilité). Tous pourraient être qualifiés de techniques, voire de techniciens ; comment régler la question de l'information du public participant qui pourrait être vue comme une barrière à l'entrée ? Est-ce une question pertinente ?

Certes, il ne suffit pas de dire que l'on fait du *design fiction* pour que la démarche soit réussie. Pour embarquer efficacement un public sur une réflexion ayant trait au changement, il faut que ce public puisse se connecter, s'approprier le sujet et se prêter au jeu. Par exemple, il faut que le public puisse croire au changement qui lui est présenté, grâce à un mécanisme que l'on appelle la suspension de l'incrédulité. Dans mes recherches, comme dans les activités de mon bureau d'étude, j'essaie de promouvoir quatre critères : présenter un scénario faisable techniquement, probable, désirable au moins par une personne et, le plus important, compréhensible.

Toutefois, dans votre question il y a un présupposé : la pédagogie interviendrait surtout, voire exclusivement, en amont du débat. Or, dans la plupart de mes projets, il y a un important travail pédagogique qui n'impose pas forcément un apport de connaissances en amont. Les *design fictions* (les objets qui matérialisent le scénario prospectif) et l'activité de débat offrent une synthèse qui donne accès à la complexité. Par exemple, dans le projet CrisprFood.eu nous avons organisé un débat sur la délibération juridique européenne portant sur l'alimentation génétiquement éditée en 2018¹³ ; l'apport de connaissance a emprunté trois voies : dans chaque objet, par le fait de comprendre son fonctionnement et les conditions qui justifient son existence ; dans le dispositif de débat « Bienvenue aux états généraux de la bioéthique », où un préambule explique les raisons du débat, les missions de chacun et donne donc des informations mais jamais de manière surplombante ; et enfin, via une fiche technique distribuée, contenant des mots clés, des informations supplémentaires en fonction des niveaux de connaissance des participants. Grâce au dispositif de débat, on déploie la complexité de chacun de ces objets et l'ensemble des participants peuvent faire circuler leurs propres connaissances sur le sujet. Sur ce point-là, je suis très partisan des écrits de Jacques Rancière, *Le Maître ignorant*¹⁴, celui de Ivan Illich *Une société sans école*¹⁵, ou celui de Paulo Freire, *Pédagogie des opprimés*¹⁶. Les auteurs y expliquent que l'on construit une posture pédagogique afin de pouvoir communiquer, et que l'enjeu est d'éviter de le faire de manière descendante.

¹³ *Mangerons-nous des génomes édités en 2046 ?*, Usbek & Rica, par Mathilde Simon.

¹⁴ J. Rancière, *Le Maître ignorant : Cinq leçons sur l'émancipation intellectuelle*, Paris, Fayard, coll. « 10/18 », 2004a (1^{er} éd. 1987).

¹⁵ *Une société sans école*, Seuil, 1971 (titre original : Deschooling Society).

¹⁶ Freire, Paulo, Irène Pereira, and Paulo Freire. 2021. *La pédagogie des opprimés*.



Dans la démarche de *design fiction*, il existe une tension entre le fait de permettre aux participants de mobiliser et de verbaliser leurs perceptions et l'ambition de les faire évoluer à l'issue de la séance. Le *design fiction* est-il une manipulation ? Si oui, n'est-il pas en contradiction avec l'idée de démocratie technique ?

Le *design fiction* dit « affirmatif » est une manipulation, au même titre qu'une campagne de publicité. Le *design fiction* critique, celui qui vise à générer du recul réflexif, peut adopter une visée plus ou moins persuasive selon le type de projets. Par exemple, l'Autre Calais Mag de P.E.R.O.U. visait à convaincre la ville de Calais et ses habitants qu'un autre futur était possible, convertissant la Jungle en embryon de ville cosmopolite (et non en zone à détruire)¹⁷. En contraste, notre projet de 2017 politique-fiction.fr s'efforçait quant à lui d'être trans-partisan en donnant à voir les programmes électoraux à la lumière de leurs conséquences possibles¹⁸. Cela dit, le risque des postures persuasives est de se perdre dans une bataille de communication entre utopies des uns et utopies des autres, qui mène droit à ouvrir une guerre des imaginaires. C'est pourquoi je propose plutôt leur mise en débat. La saison 2020-21 de mon séminaire le *Design Fiction Club* parle précisément de ce sujet-là, dans les 4 dernières épisodes : faut-il un grand récit commun fédérateur alternatif ou viser la coexistence de multiples récits ? La saison nommée « Sur les traces de la banlieue du Turfu »¹⁹ est le tout premier podcast interactif sur l'app Telegram, et fût développée avec le penseur Makan Fofana.

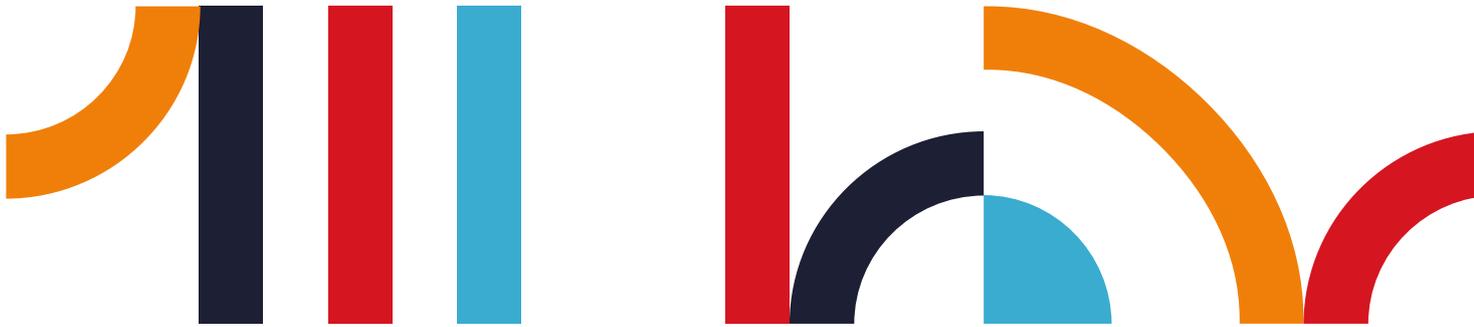
Toutefois on a pu, par le passé, me poser cette question sous une autre forme : le *design fiction* est-il engagé politiquement ? Pour y répondre, il me faut faire un détour par la définition du politique par Chantal Mouffe. A ses yeux, le politique en opposition à la politique (l'exercice d'administration des personnes), serait l'état d'antagonisme naturel émergeant d'un projet de vie en collectif, ou lors d'une mise en commun d'idées. Cet état-là fait place à un débat potentiel, à l'expression des désaccords et à leur potentiel dénouement. Le *design* pour débattre que je développe est effectivement engagé dans ce sens-là, son objectif étant de créer les conditions pour que chacun soit impliqué et en capacité de s'exprimer. Si c'est une manipulation qui oriente vers ce moyen d'expression des conflits, alors effectivement le *design fiction* est une manipulation.

En tant que *designer*, cela implique d'adopter une posture, celle du *designer* diplomate. J'emprunte ce terme à Isabelle Stengers et Bruno Latour, aussi repris par Baptiste Morizot et Yves Citton. Ils et elle décrivent une personne dont la fonction est d'intensifier les conflits plutôt que de les résoudre pour permettre à des mondes qui ne se parlent pas d'enfin communiquer. La personne qui assume cette fonction doit prendre le parti de celle qui est le moins représentée, faire entendre la voix que l'on entend le moins. Une fois cette posture appliquée au design, le ou la *designer* diplomate devient une autre possibilité pour répondre à votre question.

¹⁷ Sauvegarder l'acte d'hospitalité (Calais), www.perou-paris.org.

¹⁸ *Design fiction : plongée dans le monde du travail de l'après-présidentielle*, Usbek & Rica, par Guillaume Ledit.

¹⁹ *En plein confinement, le « turfu » de la banlieue s'invente sur Telegram*, Usbek & Rica, par Millie Servant.



Le choix de la fiction est essentiel : utopie ou dystopie, temporellement éloignée ou non, clivante ou consensuelle. En matière de *design* existe-il des histoires plus efficaces que d'autres ? MM Minvielle & Wathelet, qui ont collaboré à la *Red Team*, évoquent le fait que « les récits les plus efficaces développés à ce jour sont ceux qui ont osé le parti-pris le plus radical, en combinant une forme de prolongement d'une tendance forte et problématique du moment avec un *deus ex machina* aux conséquences dévastatrices. En ce sens, le décentrement est plus anthropologique que technologique ». Que pensez-vous de cette assertion ?

Les quatre critères que j'ai évoqués (Préférabilité, Désirabilité, Faisabilité, Compréhensibilité) sont efficaces pour engager un public ; en revanche quand on travaille à huis-clos et que l'objectif n'est pas d'engager un public mais d'explorer les cas extrêmes et creuser l'imprévisible, un *deus ex machina* ou un *black swan* peut être une option bienvenue. Un scénario hautement improbable et avec un effet maximal est d'ailleurs totalement modulable selon les quatre critères précédents. Par exemple une pandémie était jusqu'à 2019 un scénario imprévisible et difficilement crédible. L'on aurait pu le passer au crible de ces critères : il serait probable du fait de la fréquence des zoonoses²⁰, désirable du point de vue du virus, faisable étant donné sa vitesse de propagation, et compréhensible par comparaison avec d'autres cas historiques connus.

Au cinéma les fictions qui marchent le mieux sont le *happy end* et la dystopie. Cela permet peut-être à un public de faire la catharsis de la catastrophe. Mais en *design fiction*, l'intention est différente. En dégradé de gris entre dystopie et utopie, je pense que dans chaque scénario il faut identifier une tension qui prend la forme d'un paradoxe non résolu, une dissonance.

**Une fois la phase de débat achevée, comment enclenche-t-on l'étape d'après ? Celle de la définition d'actions et de leur mise en œuvre ?
Mesure-t-on les effets du *design fiction* ?**

On peut considérer le *design fiction* comme un outil à mobiliser à certains moments, soit pour l'exploration de scénarios, soit lors d'un débat. Lors d'un débat je pense qu'il est avant tout une pause réflexive qui permet de retarder l'arrivée du consensus et renseigner la prise de décision. Mais c'est une étape du processus. Une autre équipe peut, à la suite ou en parallèle, être dédiée à la prise de décision sur la base de la connaissance qui a été produite.

Il est important d'essayer de déboucher à la fin sur un nouveau brief de *design*. Ainsi, l'on peut enchaîner deux phases de *question-finding* et *problem-solving*, dans lesquelles le *design fiction* aura permis l'identification d'un meilleur problème.

²⁰ Maladies et infections dont les agents se transmettent naturellement des animaux à l'être humain, et vice-versa.

Vous organisez souvent vos débats et ateliers dans des lieux de création (Centre Pompidou, Gaîté Lyrique). La dimension architecturale du lieu, la disposition des participants, l'ambiance sonore, lumineuse, sont-ils des éléments à prendre en compte quand on veut innover ?

Il y a en premier lieu une dimension institutionnelle : quelle est la fonction des institutions accueillantes ? Cela a-t-il une influence sur les débats ? Je pense qu'il faut l'intégrer à la réflexion. Par exemple, nous avons organisé un de nos débats sur l'alimentation génétiquement éditée sur un campus de l'INRA, dans la cafeteria. Nous avons pu mettre au menu de la cantine des produits du futurs, c'est-à-dire les conséquences possibles des propres recherches de ces biologistes. On peut dire que nous leur avons fait ingérer une fiction, un bout de futur. Le choix du lieu a donc été fort de conséquences. Si nous avons organisé ce débat à la Gaîté Lyrique, au-delà de la contrainte matérielle, le lieu n'aurait pas généré la même disposition d'esprit.

Mais peu importe l'endroit dans lequel on se trouve, il est important de ne pas le subir. On peut le *designer*, agir sur la lumière, la mise en espace de la salle en demi-cercle par exemple. Le *design fiction* ne s'occupe pas habituellement de ce genre de variables mais le *design* pour débattre oui.

Peut-on débattre à distance ?

Oui bien sûr, mais ici aussi il faut se saisir du dispositif. On peut s'adosser à des plateformes de collaboration comme Miro.com. Le point commun entre tous ces endroits virtuels ou physiques, c'est que ce sont toutes des situations de communication, qui permettent ou empêchent des modes de collaboration. Ces situations doivent être activement designées dans un processus global qui ne s'interrompt pas à la création d'un scénario ou d'un objet.

