



Manuel

🕒 Date @May 13, 2022 7:25 PM

Licence

Principe du jeu — 5 min.

Choisir un sujet — 15 min.

Introduction aux étapes de description — 5 min.

Recherches technique — 10 min.

Arbre des causes — 10 min.

Chaîne d'approvisionnement — 10 min.

Dépendances, usages et attachements — 15 min.

Choisir un groupe d'intérêt — 10 min.

Stratégie collective — 40 min.

Licence

Ce manuel, tout comme l'ensemble des contenus de la fresque du renoncement, est soumis à une licence CC-BY-SA 2.0 FR.

Cela signifie que vous êtes autorisé-e à :

- Partager : copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats
- Adapter : remixer, transformer et créer à partir du matériel

Selon les conditions suivantes :

Attribution : Vous devez créditer l'Oeuvre "Manuel de la fresque du renoncement" et ses auteurs, Victor Ecrement et Diego Landivar, et indiquer si des modifications ont été effectuées

à l'Oeuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son Oeuvre.

Partage dans les Mêmes Conditions : Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'Oeuvre originale, vous devez diffuser l'Oeuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est-à-dire avec la même licence avec laquelle l'Oeuvre originale a été diffusée.

Pas de restrictions complémentaires : Vous n'êtes pas autorisé·e à appliquer des conditions légales ou des mesures techniques qui restreindraient légalement autrui à utiliser l'Oeuvre dans les conditions décrites par la licence.

Principe du jeu — 5 min.

L'objectif est de concevoir collectivement des stratégies pour renoncer à une activité, une technologie, un secteur économique, un projet, etc.

Comme on parle ici de renoncements collectifs, il faut donc définir clairement avant la séance le "collectif" au nom duquel on va renoncer. En effet, ce choix va conditionner la marge d'action des participant·es. S'agit-il de l'état français ? un continent ? une région ? une collectivité ? une entreprise ?

Au début de la séance, il faut énoncer ce cadre d'action et ne pas hésiter à le rappeler régulièrement s'il y a des interrogations. Si vous voulez, vous pouvez l'insérer dans une narration, un futur possible. Si par exemple les participant·es renoncent au nom de la France, vous pourriez dire quelque chose comme :

Aux dernières élections présidentielles, une candidate écologiste qui prône la décroissance a été portée au pouvoir. Peu de temps après, son gouvernement constitue un groupe de citoyen·ne·s qui devra décider quelles activités ou infrastructures il faudrait diminuer ou abandonner, parce que leur impact environnemental est trop fort. Vous faites partie de ce groupe, et vos réflexions seront traduites en politiques publiques.

Une partie dure en général un peu plus de 2 heures. Les temps par partie sont ici donnés à titre indicatif, de manière à ce que ce manuel puisse aussi servir de guide d'animation. Vous pouvez les ajuster en fonction de vos préférences et de ce que vous souhaitez mettre en avant. Chaque temps est très condensé et les 2 heures sont difficiles à tenir sans un chronométrage rigoureux. N'hésitez donc pas à prévenir les participant·es que vous devrez couper certaines discussions pour finir à temps.

La fresque existe en format papier et numérique. Ce guide est donc écrit pour fonctionner pour les deux cas de figure. Si une recommandation vaut uniquement pour un format, ce sera explicitement écrit.

renoncer à une fonction, un type de smartphone ou tous les smartphones ? Est-ce que tout le monde pourrait se le permettre ? Les autres participant·e·s peuvent alors intervenir, essayer de faire changer d'avis la personne ou au contraire soutenir ses arguments.

Chacun·e a le droit de changer son vote au cours des débats. Une fois le débat terminé, on peut passer à l'entité suivante.

Les participant·e·s doivent choisir un sujet de réflexion pour le reste du jeu. S'ils ont du mal à trouver un consensus, l'animateur·rice peut leur proposer un vote global ou d'autres méthodes.

Vous pouvez préciser aux participant·es que l'entité avec le maximum de post-its rouges n'est pas nécessairement celle qu'il faut choisir. Une entité controversée peut être un sujet intéressant car les participant·es seront amené·es à devoir gérer des situations plus clivantes.

Introduction aux étapes de description — 5 min.

- Dans les étapes suivantes, les participant·es vont essayer de délimiter et décomposer l'entité qu'ils ont choisi. L'objectif est qu'ils acquièrent des savoirs techniques tout en réalisant qu'on peut renoncer à une grande diversité de choses (composant, matériau, chaîne d'approvisionnement...)

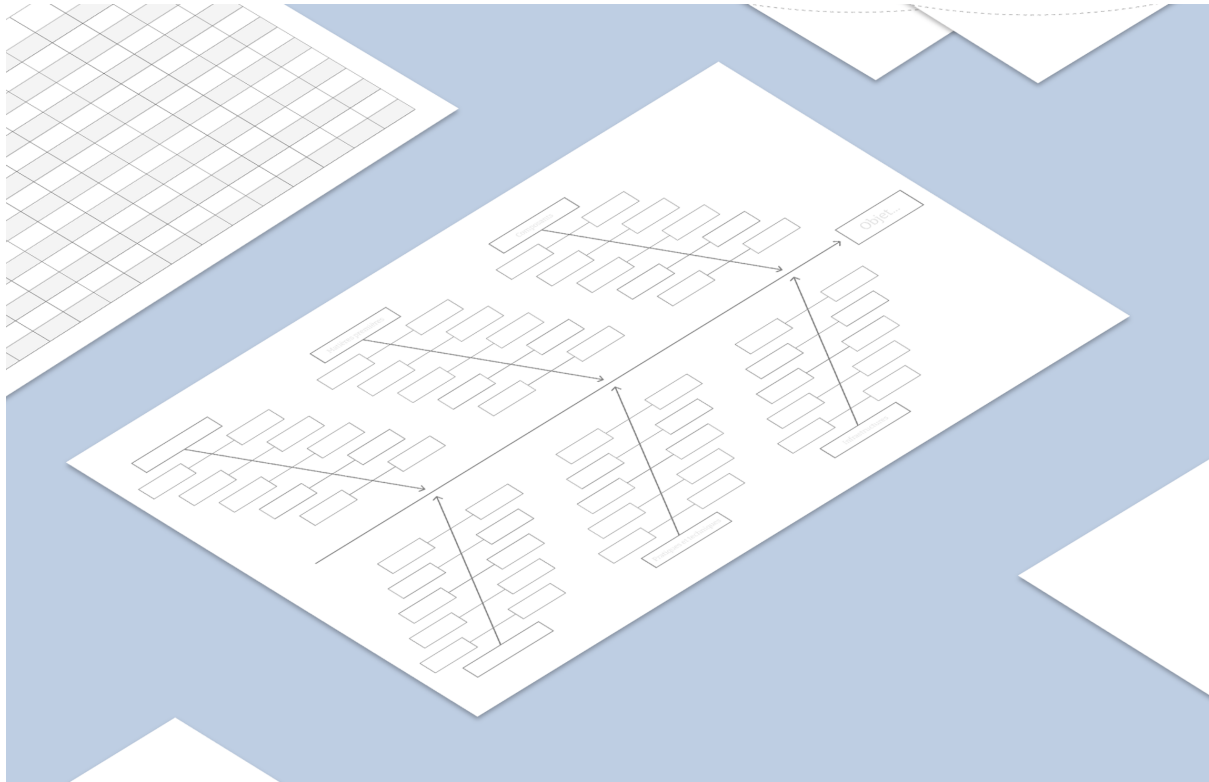
Prenez quelques minutes pour expliquer les étapes suivantes telles que vous les avez comprises.

Recherches technique — 10 min.

Encouragez les participant·es à aller chercher sur internet un maximum d'informations sur ce qu'est matériellement l'entité à laquelle on s'intéresse. Ils peuvent prendre des notes avec ce qu'ils ont sous la main.

Pour éviter de tous·tes trouver les mêmes informations, vous pouvez leur proposer de faire des recherches sur des axes différents : infrastructures, matériaux, chaîne d'approvisionnement, etc. Ceux-cis peuvent vous être inspirés de l'arbre des causes et de l'étape chaîne d'approvisionnement.

Arbre des causes — 10 min.

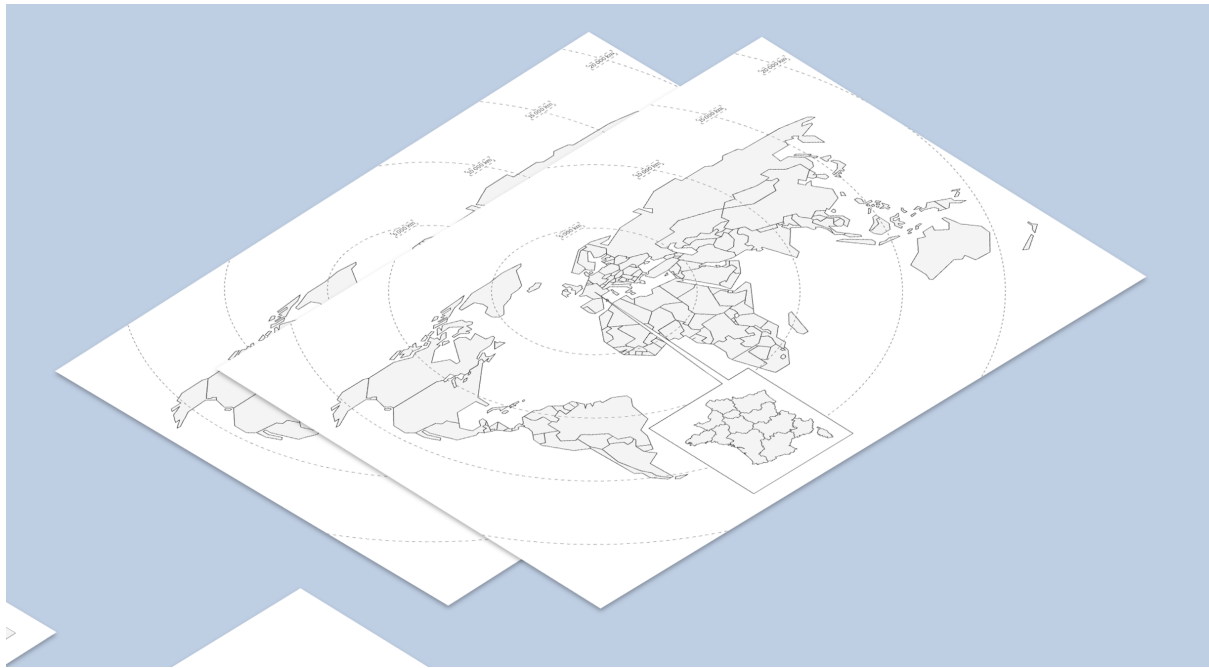


À partir de leurs recherches, les participant·es essayent de remplir l'arbre de causes. Il permet de comprendre toutes les "causes" qui permettent à un objet ou une activité d'exister. Chaque case correspond à une cause, et la tête de chaque flèche correspond à une catégorie de causes. Certaines catégories sont suggérées en gris très clair (vous pouvez les ignorer).

Si les participant·e·s ont choisi de travailler sur la pêche industrielle, iels pourront mettre dans une catégorie "pratiques" la pêche au thon, au chalut ou à l'explosif, dans une catégorie "objets" les filets et les ancres, et dans une catégorie "infrastructures" les ports et les grues de déchargement.

Chacune de ces "causes" pourra potentiellement faire l'objet d'un renoncement.

Chaîne d'approvisionnement — 10 min.



Utilisez ensuite la carte pour représenter la chaîne d'approvisionnement de l'entité. Comme l'entité est souvent floue, il peut être intéressant de cartographier la chaîne d'un objet plus précis : la Fiat Punto plutôt que toutes les voitures par exemple.

Les joueur·ses collent des gommettes ou font des points au feutre sur les différentes étapes qui permettent la réalisation de l'activité ou l'objet et donnent un nom à chaque étape. Par exemple :

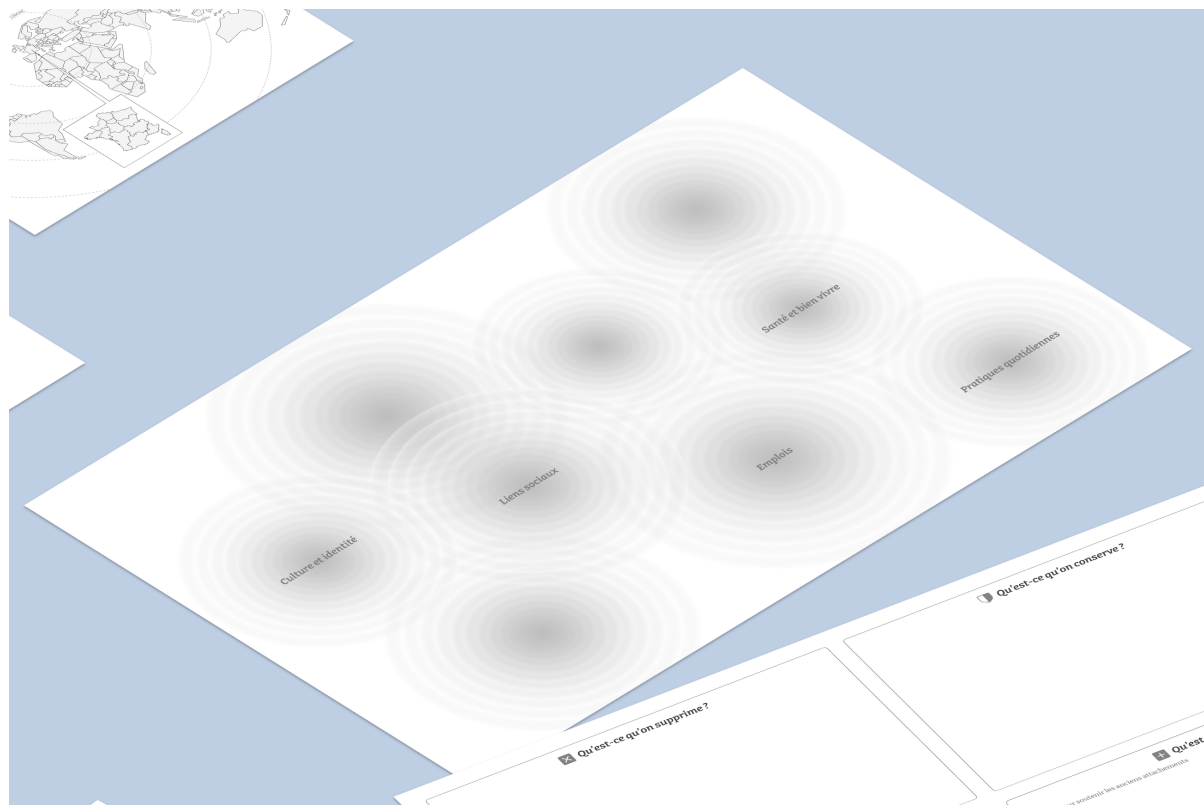
Si l'on travaille sur une voiture, il faudra répertorier les principaux sites d'assemblage, mais aussi les lieux d'extraction des métaux, les puits de pétrole qui serviront à créer le carburant, les raffineries, les usines qui ont servi à fabriquer l'électronique embarquée...

Avec des gommettes de différentes couleurs, vous pouvez mettre en place une échelle temporelle, selon que l'étape de fabrication se situe plus ou moins en amont de la chaîne.

Les participant·es peuvent aussi dessiner, annoter la carte, tracer des liens entre les points, etc.

Dépendances, usages et attachements — 15 min.

- 🚩 Maintenant qu'ils connaissent mieux l'entité qui les intéresse, les participant·es peuvent commencer à imaginer qui serait touché par des renoncements et comment.



En collant de post-its ou en écrivant directement sur la planche, les joueur·ses décrivent toutes les manières dont l'entité est utile voire essentielle dans notre quotidien.

La planche est recouvertes de zones qui correspondent à des thématiques. On retrouve par exemple :

- emploi : qui va se retrouver au chômage si l'entité disparaît ? qui pourrait voir ses revenus baisser ?
- culture et identité : pour qui l'entité a-t-elle une importance affective ou patrimoniale ?
- liens sociaux : qui aurait moins l'occasion de se voir si l'entité disparaissait ? en quoi l'entité permet-elle aux gens de se réunir ?

Ces thèmes sont là pour aider les participant·es à se poser les bonnes questions, mais vous pouvez en préparer d'autres. Il y a aussi des zones vides pour que les participant·es en rajoutent.

Si les participant·es ne savent pas où mettre une idée, iels peuvent la poser à l'intersection de plusieurs zones. Par exemple :

Les garagistes pourraient perdre leur emploi à cause du renoncement aux voitures dans les villes. Mais les garages sont aussi des lieux de socialisation dans un quartier, on pourra donc coller le post-it "métier de garagiste" entre la zone "emplois" et la zone "liens sociaux".

Il y a plein de manières différentes de nommer un attachement ou une dépendance. On peut par exemple indiquer les personnes affectées par un renoncement (garagistes), mais aussi noter ce qui sera potentiellement perdu (discussions quotidiennes avec les caissier·ères) ou encore expliquer une situation avec une phrase (sans smartphones, plus de podcasts dans le métro).

Aucune méthode n'est meilleure qu'une autre, l'important est que tout le monde se comprenne. N'hésitez pas à demander aux participant·es de préciser une idée si vous pensez que quelque chose n'est pas clair.

Choisir un groupe d'intérêt — 10 min.

La partie précédente a permis de lister tous les "problèmes" que pourrait poser un renoncement. Il s'agit maintenant d'identifier qui est le plus touché par ces problèmes.

Les participant·es écrivent des noms de groupes d'intérêt sur des fiches. Tout peut faire l'objet d'un groupe d'intérêt : il peut s'agir par exemple d'une association, d'une institution, d'une classe sociale, d'un secteur d'activité, mais aussi d'une espèce animale, de plantes, etc.

Chaque joueur·se choisit alors un groupe. S'il y a plus de groupes que de joueur·ses, il faudra sélectionner ceux qui sont le plus touchés.

Une fois les groupes attribués, les participant·es écrivent en dessous pourquoi iels sont touché·es par le renoncement et leurs revendications : ce qu'iels sont prêt·es à concéder, ce qu'iels aimeraient en échange, etc.

Stratégie collective — 40 min.



En partant de leurs revendications notées sur leur fiche de groupe d'intérêt, les joueur·ses notent sur des post-its sur la planche ci-dessus :

- ce qui est supprimé
- ce qui est conservé
- ce qui change de fonction
- ce qui est rajouté

L'important dans cette étape, c'est de s'assurer que les intérêts de chaque groupe sont bien défendus. Il ne faut donc pas hésiter à interpellier les participant·es pour leur demander si ce qui est acté leur convient, ou ce qu'il faudrait pour qu'ils acceptent.

Chaque proposition dans une case peut impliquer une action dans une autre case. C'est votre rôle en tant qu'animateur·rice de renvoyer les participant·es de case en case, en posant les bonnes questions.

Par exemple :

Si on renonce à l'ensemble des emballages pour les fruits et légumes, il faudra développer la filière de sachets en tissu pour les contenir et peut-être former à la couture les travailleur·ses qui fabriquaient les sachets plastiques.