



Actes des sessions du colloque

Proceedings of the Conference's Sessions

Nancy, France

www.science-and-you.com

   #SciYou2015

ÉTUDE DES MODES DE MÉDIATION

2/3

STUDY OF MODES OF COMMUNICATION

2/3

SESSION # 10





Les jeux de discussion comme outils de médiation

Discussion Games as Tools for Communication



AUTEUR
—
AUTHOR

Richard-Emmanuel EASTES

Groupe Traces



MOTS CLÉS
—
KEYWORDS

Médiation scientifique

Controverses sociotechniques

Faits et valeurs

Opinion

Délibération



RÉSUMÉ
—
SUMMARY

Les jeux de discussion sont de puissants outils de construction et de clarification de l'opinion, développés initialement par les musées de sciences anglo-saxons. Ils s'appuient sur des dispositifs qui permettent à la fois de susciter : l'expression des participants, leur tolérance vis-à-vis des opinions contraires aux leurs, la clarification de leurs valeurs et le besoin d'acquérir de nouvelles connaissances. Cet article en présente les fondements théoriques, les potentialités et les limites, à travers des exemples concrets.



PRÉSENTATION DÉTAILLÉE
—
DETAILED PRESENTATION

La mise en débat des controverses sociotechniques et industrielles

L'origine des controverses sociotechniques

Même si elles constituent un progrès manifeste pour leurs initiateurs, les avancées technologiques liées aux activités des laboratoires et entreprises à caractère scientifique soulèvent parfois des questions dites « socialement vives », voire des controverses sociotechniques. En effet, ces innovations, appuyées sur les travaux des chercheurs, contribueront à rendre le monde de demain différent de celui d'aujourd'hui, laissant prévoir d'éventuels effets inattendus – bien que pas nécessairement négatifs – en termes de santé, d'écologie, de modes de vie, voire de mœurs (que l'on songe par exemple à l'influence des progrès des sciences du vivant sur nos rapports à la beauté, la performance, la procréation, la mort...).

Or compte tenu de leurs extraordinaires impacts sociétaux, l'exercice de la démocratie suggère que ces progrès scientifiques et techniques fassent l'objet d'un minimum d'appréciation et de choix de la part de la société civile, en fonction des risques et des bénéfices qu'ils présentent d'une part, mais également à l'aune des valeurs qu'ils contribuent à faire évoluer. On comprend dès lors mieux pourquoi les citoyens

semblent de moins en moins accepter les formes de communication scientifique, technique et industrielle destinées simplement à justifier *a posteriori* des choix technologiques imposés sans que leur voix ait pu être entendue, quand bien même elles proposeraient de les mettre en débat.

La « médiation scientifique » comme nouvel état d'esprit dans le lien science-société

Il s'agit donc d'inventer une forme de communication qui permette le débat et l'information, c'est-à-dire l'apport de connaissances scientifiquement valides mais également leur confrontation avec l'opinion des différents interlocuteurs, des diverses parties prenantes. Cet état d'esprit existe dans les musées de science et les associations de culture scientifique qui, ces dernières années, en ont largement nourri l'idée de « médiation scientifique ».

D'un point de vue pratique, les formes pédagogiques correspondantes sont nécessairement participatives, de sorte que les publics puissent discuter des impacts des innovations technologiques sur la société à l'aune de leurs connaissances (profanes ou académiques), de leurs valeurs et de leurs imaginaires : bars de sciences, ateliers-débats, conférences interactives, théâtre-forum, jeux de rôle... Parmi ces techniques, les « jeux de discussion » nous semblent tenir une place pertinente et très particulière.

130

Les jeux de discussion

Initialement développée dans les musées de science anglo-saxons, cette forme de médiation vise directement à permettre la construction, la clarification et la consolidation de l'opinion individuelle autour des questions socialement vives suscitées par la science, la technologie et l'industrie. Pour ce faire elle apporte des connaissances actualisées, tout en facilitant les échanges entre les interlocuteurs – scientifiques ou non, mais souvent experts sur des aspects différents du sujet traité – pour mieux réduire leurs incompréhensions réciproques, en écoutant leurs préoccupations, en partageant et discutant avec eux de leurs peurs et de leurs attentes à l'égard de la science.

Des outils pour comprendre et pour se comprendre

Principe

Les objectifs des jeux de discussion sont multiples. En commençant par permettre aux participants de se faire une opinion s'ils en étaient dépourvus initialement, ils leur permettent également de mieux en comprendre les fondements. L'opinion, propre à chacun, repose sur de multiples dimensions auxquelles ils s'identifient plus ou moins, qui peuvent être personnelles (connaissances, valeurs, imaginaires) ou socialement situées (faits ou interprétations de faits, légendes urbaines). Illustrées dans la figure 1, elles sont systématiquement abordées par le jeu de discussion, de manière à permettre schématiquement aux participants de comprendre « pourquoi ils pensent ce qu'ils pensent ».

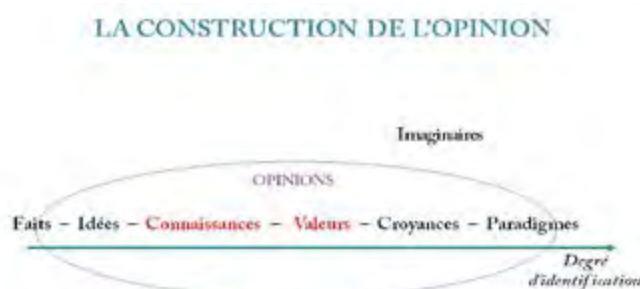


Figure 1 : Les fondements de l'opinion, par ordre croissant d'attachement et d'identification individuelle.

Les valeurs et les imaginaires étant des données très personnelles, contrairement aux connaissances, l'un des objectifs les plus importants des jeux de discussion consiste à permettre aux participants de comprendre « pourquoi ceux qui ne pensent pas comme eux, pensent ce qu'ils pensent ». Enfin, en partant des préoccupations des participants plutôt qu'en apportant d'emblée des réponses à des questions qui ne se posent pas, ils les amènent à s'interroger et les incitent à se renseigner davantage sur le thème abordé.

Un manifeste pour les jeux de discussion

Un jeu de discussion ne doit donc pas être considéré comme un « autre » moyen de communiquer la science et la technologie. Ce n'est pas, par exemple, un nouvel outil pour faire passer une information, des concepts ou des opinions depuis un émetteur (par exemple, un scientifique) vers des récepteurs passifs. C'est pour éviter ces dérives que, dans le cadre du projet européen FUND (FP7), Paola Rodari et Matteo Merzagora ont proposé un « manifeste des jeux de discussion » que l'on trouvera en ligne sur le site du groupe Traces.

La posture du médiateur : un changement de paradigme

Durant un jeu de discussion, le médiateur n'est pas toujours présent. Pendant les temps de discussion en petit groupe par exemple, il restera notamment souvent en retrait. À d'autres moments, il guidera activement une discussion générale. Dans chaque cas, il travaillera à ce que tout le monde bénéficie du temps et de l'attention nécessaires pour exprimer son opinion. Il aidera à la compréhension générale, à l'élaboration de la synthèse, à l'analyse, au signalement de l'existence d'autres opinions, à l'émergence des différents aspects d'une question... Il n'enseignera, ne convaincra ni ne jugera jamais. Il ne donnera des informations factuelles que si nécessaire et que personne d'autre ne le fait.

Exemples et limites

Une manifestation de démocratie autour de sujets sensibles

Tout au contraire d'un instrument de propagande, donc, un jeu de discussion est une manifestation de démocratie, un événement dans lequel les scientifiques, les actionnaires, les responsables politiques et le public peuvent discuter les différents aspects de la science, de la technologie et de la gouvernance. Dans une discussion, tout le monde doit se sentir libre d'exprimer ses opinions et être respecté. Les expériences personnelles et les sentiments sont aussi importants que les connaissances scientifiques.

Certains jeux de discussion sont délibératifs : à la fin, une décision ou une conduite à tenir peut parfois être choisie. D'autres sont simplement des débats, ou constituent une simple étape dans un événement plus large. Le paragraphe suivant en présente quelques exemples, réalisés par le groupe Traces dans diverses circonstances, sur des thématiques variées.

Quelques exemples

- Pour ou contre l'expérimentation animale ?

Le médiateur ne se contente pas de confronter les opinions des participants, il leur demande de lister tous ensemble les arguments « pour » et les arguments « contre », sur deux moitiés d'un tableau noir. Il

les aide à les clarifier, à en évaluer la valeur. A la fin de la séance, chaque participant a entendu l'ensemble des arguments avec sérénité et peut librement choisir son opinion.

- **Biotechnologies et manipulations du vivant**

Le médiateur propose de grandes cartes aux participants, sur lesquelles sont indiquées des propositions liées à diverses manipulations du vivant : fabriquer un maïs au goût de fraise, modifier des bactéries pour qu'elles produisent du fuel, les saumons pour qu'ils puissent se nourrir de végétaux... Avec les participants, il les accroche entre deux cartes extrêmes portant les mentions « Possible » et « Impossible », d'un point de vue technique. Puis le médiateur retourne les cartes des deux extrémités, sur lesquelles apparaissent cette fois les mentions « Souhaitable » et « Inacceptable ». Le groupe de participants est alors invité à reclasser les cartes en fonction de la nature de ce nouvel axe.

- **Pour ou contre les recherches sur les nanotechnologies ?**

Le médiateur propose aux participants des exemples de descriptions de recherches dans différents domaines des nanotechnologies qui tous soulèvent des questions éthiques. Par groupes de 4 personnes, ils sont invités à répartir 1 M€ de crédit aux équipes de recherche correspondantes, en argumentant leurs choix

- **Quelles actions vis-à-vis des pesticides ?**

Le médiateur propose aux participants 5 exemples d'actions susceptibles d'être prises par leur entreprise pour étudier et limiter les impacts sanitaires et environnementaux des pesticides. Ces derniers sont invités à les classer par ordre de priorité décroissante, en argumentant leurs choix et en tenant compte de toutes les données possibles.

Limites

Bien entendu, le jeu de discussion présente également des limites :

- la quantité d'informations disponibles est limitée par les connaissances du médiateur, des participants ou par celles qui ont été incluses dans la documentation du jeu ;
- le débat prenant en général beaucoup de temps, il se fait au détriment de l'exposé des détails scientifiques et techniques ;
- l'opinion générale peut être influencée par la rhétorique et/ou le charisme d'un participant particulier ;
- le médiateur peut avoir du mal à ne pas diriger le débat dans le sens de sa propre opinion ;
- enfin, les jeux de discussion peuvent très certainement être détournés de leur fonction première pour convaincre les participants dans une optique militante.

Pour éviter ces écueils, tout l'art du médiateur consiste à garantir une parfaite impartialité des données présentées. Il doit inspirer la plus grande confiance aux participants, sous peine de les voir ne pas exprimer leurs opinions ou s'exclure eux-mêmes du débat s'ils ont l'impression qu'il est biaisé ; il doit surtout tout faire pour mériter cette confiance de bout en bout de l'exercice. Il peut éventuellement faire part de son opinion, mais à l'issue du jeu ou, si son expression est requise, à découvert, en quittant temporairement son statut de médiateur et en l'annonçant ouvertement.

Conclusion

Les jeux de discussion ne sont pas une panacée. Bien des situations ne s'y prêteront pas et on leur préférera alors un jeu de rôle, une séance de théâtre forum, un bar des sciences. Toutefois, s'ils nous semblent intéressants, ce n'est pas tant par les exemples dont nous disposons que par l'état d'esprit et le changement de posture qu'ils induisent dans les activités de médiation. Tant il n'est pas naturel pour un médiateur, souvent passionné de sciences et avide de partager ses connaissances, de se mettre dans la peau de celui qui écoute et favorise l'expression plutôt que de celui qu'on écoute « parce qu'il sait ».



BIBLIOGRAPHIE

BIBLIOGRAPHY

Jouer pour discuter la science :

www.knowtex.com/blog/jouer-pour-discuter-la-science/

Charte des jeux de discussion :

www.groupe-traces.fr/article/manifeste-des-jeux-de-discussion/

D'autres exemples de jeux de discussion :

1. Discover – Debate – Decide: exploring ethical issues, *Who should get IVF?* CitizenScience @Bristol
2. Open up! *Is scientific research on monkeys justified? ou Should we use technology to enhance our bodies and minds?* Wellcome trust – New economics foundation.

SCIENCE & YOU

CREATE THE FUTURE

www.science-and-you.com
 facebook.com/science-you-2015
science-and-you@univ-lorraine.fr
 twitter.com/science_and_you
[#SciYou2015](https://www.instagram.com/science_and_you)
 [instagram.com/science_and_you](https://www.instagram.com/science_and_you)

SOUS LE PATRONAGE DE



NOS MÉCÈNES



NOS PARTENAIRES



NOS PARTENAIRES MÉDIAS

