

Retour sur la rencontre Self Data : design et données personnelles

Le 18 janvier 2018, nous avons tenu la cinquième « Rencontres du Self Data ». Elle s'inscrit dans le cadre du pilote MesInfos, qui constitue un effort collectif de différentes entreprises pour s'engager concrètement dans le Self Data. Ces entreprises restituent en 2017 et 2018, pour la première fois de manière pérenne, des données de leurs clients pour qu'ils en fassent ce qui a du sens pour eux.

Dès la première expérimentation MesInfos en 2013, nous avons pu constater à quel point le design (notamment celui des applications proposées aux testeurs) jouait un rôle essentiel dans l'utilisation de ces services, ainsi que dans la compréhension et l'adhésion au concept de Self Data de manière générale. Il était donc naturel pour nous de porter une attention particulière à cette question tout au long des différentes « saisons » du projet, et d'y consacrer un moment de partage et d'échange.

Cette cinquième édition des rencontres self data avait donc comme objectif de comprendre le rôle du design dans un contexte de restitution des données personnelles aux individus. Comment le design peut-il contribuer à ce que le Self data devienne la norme et pas l'exception? Comment aide-t-il les individus à devenir acteurs de leurs données personnelles?

Pour alimenter la discussion et enrichir la réflexion, nous avons eu le plaisir d'accueillir trois intervenantes dont les travaux traitent de ce sujet :

- **Estelle Hary** : Designeuse à la CNIL et co-fondatrice de [Design Friction](#)
- **Sylvia Fredriksson** : Designeuse/chercheuse à la Cité du Design
- **Rose Domesny** : Doctorante/chercheuse à Orange Labs

L'article qui suit est une synthèse écrite de leurs présentations et des échanges avec les participants de la rencontre :

La rencontre a débuté avec l'intervention d'**Estelle Hary** autour des méthodes prospectives en design, et plus précisément le design fiction. Cette technique consiste à se projeter dans le future et à explorer les évolutions selon trois axes : le(s) future(s) possible(s), le(s) future(s) plausible(s) et le(s) future(s) probable(s). L'intérêt pour un designer d'emprunter la voie du design fiction est de se libérer des contraintes du présent, et de laisser libre court à son imagination.

Le design fiction, qui par ailleurs va se concentrer sur les futures plausibles (en questionnant leur dimension « préférables »), va surtout permettre la création d'espace de discussion et de débat propices à la stimulation de la créativité. Pour nous montrer un exemple de mise en application du design fiction, Estelle nous fait découvrir [La Cité des Données](#), un atelier participatif de design réalisé par Design Friction sur la Smart City, un lieu particulièrement favorable à la production des données personnelles.

Grâce à une balade à travers la ville de Nantes et les différents lieux qui la composent : la Place Tournante, le Haut Château, la Halle Numérique, le Neo Square, nous découvrons les caractéristiques de cette ville intelligente/future, et les implications que ces caractéristiques imposent aux habitants/usagers. S'emparant de cette matière à réfléchir, les participants de l'atelier ont proposé par la suite des visions complémentaires des futurs possibles de la Smart City.

Ainsi, la ville intelligente est vivante, très vivante (ça grouille, ça fourmille), elle supporte mal l'immobilisme et la stagnation conduisant à la mise en place d'une taxation qui réduit la flânerie et empêche l'inertie : s'asseoir sur un banc mène au paiement d'une redevance d'un euro par minute.

Autre trait de personnalité de la ville intelligente, c'est son obsession pour l'image (lisse et propre), dans cette optique l'[accès à l'espace public](#) se fait sur la base de la e-reputation, plus la réputation d'un individu/citoyen est positive, plus l'accès à la ville lui est élargi.

La ville intelligente rend également possible toute une palette de pratiques comme la personnalisation de son environnement de vie grâce à des [lunettes filtrantes](#). En mettant ces lunettes, nous pouvons choisir ce que nous voyons/voyons pas, exemple ; grâce à ces lunettes un végétarien ne verra pas les boucheries.

À ce stade de l'intervention, un échange s'engage à propos des lunettes filtrantes et de leur utilité. Si certains participants sont plutôt pessimistes quant à l'utilisation de cet outil (enfermement dans des silos et conformisme) d'autres pointent les côtés positifs des lunettes comme la possibilité de les enlever (il s'agit avant tout d'un objet que nous décidons de porter ou pas) ainsi que de la possibilité de régler les filtres pour découvrir de nouvelles choses.

D'autres participants se sont interrogés sur la pertinence du dispositif du design fiction et sa capacité à apporter des solutions à certains scénarios/situations. Une piste de réponse à cette interrogation serait de considérer le design fiction comme un outil de création d'espaces de débat avant tout. La finalité de ce dispositif n'est pas tant d'apporter des solutions (notamment techniques) mais de susciter le dialogue.

Présentation Estelle HARY : les méthodes prospectives du design.

La rencontre se poursuit avec l'intervention de **Sylvia Fredriksson** sur la littératie des données. Afin de mieux appréhender ce sujet, Sylvia nous invite à découvrir les actions de *la School of Data*, ce réseau d'individus et d'organisations présent dans 34 pays explore la question de la mise en capacité des citoyens à travers leurs données. Différentes thématiques (en lien avec les données) y sont abordées telles que transparence démocratique, la corruption (Amérique Latine) ou encore les problématiques sanitaires (Philippines).

Au sein de cette école, la littératie des données passe par des formations, les individus qui souhaitent acquérir des compétences concernant les données peuvent suivre des programmes appelés « expéditions », celles-ci ont pour missions d'apporter les connaissances de bases aux participants en s'articulant en 5 étapes :

- **Etape 1** : choix du sujet (souvent une polémique) : pollution de l'air à Paris, satisfaction des usagers de la CAF, coût du RSA...etc.
- **Etape 2** : apprendre à rechercher des données (identification sources)
- **Etape 3** : apprendre à collecter et à préparer les données.
- **Etape 4** : apprendre à analyser et visualiser les données.
- **Etape 5** : apprendre à publier les données (respect des formats et des licences, renseigner les métadonnées, protéger les données personnelles)

Chaque étape appelle à la mise en place d'outils, tel que l'InfoViz (Kit tangible de visualisation) pour faciliter à des non-experts la compréhension des données, le DataViz catalogue pour associer des scénarios à des modèles de représentation. Enfin, cet apprentissage passe par le *Laboratoire Social* où les ateliers sont organisés pour transmettre la littératie acquise à de nouveaux apprenants.

Avec cette montée en compétence(s), la *School of Data* souhaite construire un socle de connaissances communes pour :

- Participer à une logique de partage des savoirs.
- Apporter une lecture critique des informations.
- Comprendre comment mobiliser les données nécessaires au service de la résolution d'un problème ou d'une cause.

Par ailleurs, cette montée en compétences (littératie des données) peut être facilitée par le design. En effet, en s'appuyant sur le RGPD qui permet la portabilité des données et en encourageant la création de services respectant la *privacy by design* cela deviendrait d'autant plus simple et plus pratique pour les individus d'avoir accès aux données, de les comprendre et de les (re)utiliser.

Le design peut également avoir un rôle dans la construction d'une approche collective de la gouvernance des données personnelles, notamment à travers les hyper-objets qui sont connectés, liés et en relation avec d'autres objets. Cette approche est présentée par de nombreux experts comme un moyen qui permettrait de faire face à l'asymétrie des pouvoirs qui existe entre entreprises (GAFA de la Silicon Valley) et leurs clients/usagers.

En tant qu'individus nous ne sommes pas tout à fait en mesure de faire basculer ce (dés)équilibre établi, mais en tant que collectif nous pourrions changer ce paradigme en instaurant des outils/dispositifs tels que le faisceau de droits (Valérie Peugeot) et le domaine public des données (Evgeny Morozov).

Enfin, le design peut nous aider à adopter une démarche multidisciplinaire dans notre réflexion autour des données, à expérimenter, à anticiper et à dessiner des modèles complètement neufs dans la collecte et l'utilisation des données (en général) et des données personnelles (en particulier).

Présentation Sylvia Fredriksson : la littératie des données personnelles.

La discussion s'est poursuivie avec **Rose Dumesny** qui nous a présenté son travail de recherche sur la perception sensible des données numériques

Cela commence par un constat concernant les données numériques : elles n'ont jamais été aussi présentes dans nos vies quotidiennes. Chaque recherche que nous effectuons sur internet, chaque pas que nous faisons au cours de la journée, chaque interaction sur les réseaux sociaux est enregistrée. Nous constituons ainsi d'énormes bases de données mais que nous n'arrivons pas à en saisir le sens. Comment faire alors pour les rendre intelligibles ?

Depuis quelques années, cette question est devenue un enjeu majeur au point que des dizaines d'outils nous sont proposés et notamment les fameuses *Dataviz*, des outils qui se proposent de nous aider à mieux saisir le sens de nos données en les mettant sous forme de schémas, dessins et autres graphes qui sont censés nous être plus accessibles.

Mais en réalité ces *dataviz* faites par Google, Facebook...etc. sont leurs propres représentations et leurs propres analyses, qui de plus, considèrent les données comme un matériel purement objectif et en occultent toute dimension humaine. Ainsi, ces outils tendent à se répandre comme s'il était possible de représenter toutes les données, de toutes les situations et de tout le monde de la même manière.

Dés lors, il semblait nécessaire de mener un travail de recherche pour dépasser cette schématisation strictement visuelle des données et en déceler le caractère sensible. Pour ce faire, différents travaux de *matérialisation* des données ont été mis en place (ateliers *datapics*) cela permet de toucher les données et de les rendre plus tangibles (elles ne sont plus ces objets lointains). Dans cette optique de matérialisation, nous passons d'un schéma traditionnel dans lequel les données sont :

Enregistrées => traitées => calculées => représentées => matérialisées.

À un nouveau schéma où les données sont :

Enregistrées => matérialisées (touchées, goûtées, entendues...etc.)

Cette mise en forme tangible des données permet aux individus de mieux les apprécier/discerner et ainsi de devenir acteurs de leur environnement numérique. Cela permet également à chacun d'apporter sa propre représentation matérielle des données, tout en soulevant des questions concernant la finalité, les interactions et l'usage des données numériques.

L'échange avec les participants s'est articulé autour de trois idées :

- S'éloigner du discours affirmant que les individus ne sont pas capables de comprendre leurs données.
- Ne pas nier l'utilité des représentations visuelles, mais elles ne constituent qu'un moyen « facilitateur » parmi beaucoup d'autres.
- Il est important de ne pas restreindre la diversité des représentations et d'en favoriser la pluralité.

Présentation Rose Dumesny : Sensibles Données, une recherche en design sur la perception sensible des données numériques.

Cette rencontre a été l'occasion d'échanger sur le sujet du design qui est primordial dans la concrétisation du Self Data. Les différents outils d'acculturation, approches prospectives et méthodes d'apprentissage constituent autant de moyens qui permettraient aux individus de gagner en capacité et de devenir acteurs de leurs données personnelles.

Article importé: <http://mesinfos.fing.org/les-rencontres-self-data-design-et-donnees-personnelles/>

Par: Sarah Medjek

Publié: February 21, 2018, 4:18 pm