

Hackathon IA « Justice administrative pour tous »

L'intelligence artificielle au service de l'accessibilité des décisions de la justice administrative

- Organisé par le Conseil d'Etat, en partenariat avec le ministère de la justice –

- Règlement -

PREAMBULE : PRESENTATION DE LA DEMARCHE

Le Conseil d'Etat et l'ensemble de la juridiction administrative sont engagés de longue date dans une démarche d'innovation numérique, au service des justiciables comme des agents, magistrats et membres qui forment la communauté juridictionnelle. Le numérique a pris une place centrale dans le quotidien de la justice administrative, de la dématérialisation des dossiers contentieux et des sources documentaires à l'*open data* des décisions de justice, en passant par la mise en place de *Télérecours citoyen*.

Les modèles d'intelligence artificielle basés sur l'apprentissage automatique, en particulier l'IA dite générative, ouvrent de nouvelles perspectives pour l'action publique et, notamment, l'activité juridictionnelle, que le Conseil d'Etat a analysées dans son étude pour le Premier ministre publié en août 2022 « *L'intelligence artificielle dans l'action publique : construire la confiance, servir la performance* ».

Afin de prolonger et d'amplifier la dynamique d'innovation technologique engagée, de rapprocher la communauté des experts de la donnée des juridictions administratives et de mieux identifier les bénéfices que ces dernières peuvent attendre de l'IA, le Conseil d'Etat organise le 24 novembre 2023 un évènement de type « hackathon », avec le soutien du ministère de la justice. Cette initiative s'inscrit également dans les engagements pris par la France dans le cadre du Partenariat pour un gouvernement ouvert (PGO) et dans le Mois de l'innovation publique piloté par la Direction interministérielle de la transformation publique.

Cet évènement aura pour thème **l'accessibilité des décisions du juge administratif**, dans le prolongement de l'étude annuelle du Conseil d'Etat sur le « dernier kilomètre des politiques publiques ». Rapprocher la justice des justiciables fait partie des objectifs prioritaires de la juridiction, dont la réalisation passe par une plus grande accessibilité des décisions de justice. La démarche d'*open data* permet de rendre les décisions matériellement accessibles et exploitables. Mais ces décisions doivent aussi pouvoir être comprises par le plus grand nombre. **La justice est rendue au nom du peuple français ; elle doit être compréhensible du peuple français.**

De nombreux progrès ont été réalisés en ce sens, notamment dans le mode de rédaction des décisions ou la diffusion de communiqués de presse sur quelques affaires sensibles. L'IA permet d'envisager un changement d'échelle et la possibilité de toucher des publics plus variés, en particulier des personnes ne disposant d'aucune expertise juridique, peu familiers des concepts juridiques voire maîtrisant mal le français.

*

I – DESCRIPTION DU DEFI

Le défi proposé aux équipes participantes, intitulé « Justice administrative pour tous », consiste à produire de façon automatisée un ou des contenus – textes, mais aussi, possiblement, sons, images, vidéos... - restituant de façon synthétique et intelligible, en français, le contenu des décisions du juge administratif à destination de publics dépourvus de compétences juridiques. Ce contenu rendra compte de l'objet du litige (quel requérant ? de quoi se plaint-il ? veut-il que le juge annule une décision ou lui octroie une somme d'argent ? pour quelle raison ?), au sens de la décision (le requérant a-t-il eu gain de cause ? le cas échéant, totalement ou partiellement ?) et aux motifs de la décision (par exemple, si le requérant a obtenu l'annulation d'un acte administratif, pour quelle raison le juge a-t-il annulé ? s'il n'a pas obtenu de dommages et intérêts, est-ce parce que l'administration n'a pas commis de faute, que le préjudice allégué n'était pas établi ?...)

Ces publics sont, *a minima*, représentés par les profils suivants (« *personae* ») :

- *Persona 1* : Patrice, 60 ans, patron d'une PME qui ne dispose d'aucune expertise juridique et n'a jamais été partie à un contentieux ;
- *Persona 2* : Anna, 30 ans, réfugiée arrivée en France en 2022, qui apprend le français au sein d'une association et vient d'obtenir la certification A2 du cadre européen de référence pour les langues
- *Persona 3* : Hugo, 20 ans, dont les déficiences cognitives ne lui permettent que de lire et comprendre le FALC (français facile à lire et à comprendre).

*

II – CALENDRIER

5-6 octobre 2023 : ouverture des inscriptions (mise à disposition du règlement avec la description du défi)

3 novembre 2023 : clôture des inscriptions

7 novembre 2023 : mise à disposition des jeux de données (cf. point 4.1)

17 novembre 2023 : visioconférence de lancement avec les équipes inscrites, remise de données complémentaires le cas échéant (« briefing »)

24 novembre 2023 : hackathon au Palais-Royal :

- 9h30 – 12 h : séquence « atelier » (travail en équipe dans les cinq salles du 3^{ème} étage du Palais-Royal ; des magistrats administratifs choisis par le Conseil d'Etat pourront conseiller les équipes, en respectant une stricte égalité entre elles) ;
- 14 h : restitutions en salle d'Assemblée générale (pour chaque équipe : 20 min. maximum de présentation et 5' de questions du Jury et de la salle – en-dehors des personnes engagées dans la compétition). L'ordre de passage des équipes est tiré au sort et porté à leur connaissance au plus tard à l'ouverture du hackathon ;
- 16 h 30 : délibération du Jury à huis clos
- 17 h 30 : cérémonie de remise du prix (salons du 3^{ème} étage).

*

III – EQUIPES ET INSCRIPTIONS

Les équipes doivent comprendre entre 2 et 5 membres. Les membres peuvent être des étudiants, des agents publics (notamment des enseignants et enseignants-chercheurs), des membres d'associations, des salariés d'entreprises autorisés par leur employeur à concourir à titre individuel, des autoentrepreneurs...

Les participants doivent être majeurs ou justifier d'un accord parental. Ils doivent être de nationalité française ou en situation régulière au regard du droit au séjour.

L'inscription à l'évènement est gratuite et s'effectue par équipe préconstituée, en détaillant l'identité de ses membres et leurs fonctions, et en désignant, parmi ceux-ci, un point de contact. Le formulaire est téléchargeable sur le site internet du Conseil d'Etat et doit être retourné rempli à l'adresse hackathonia@conseil-etat.fr au plus tard le 3 novembre 2023.

Il n'est pas possible :

- de s'inscrire individuellement et de constituer une équipe sur place le jour du hackathon ;
- de remplacer un membre de l'équipe entre la clôture des inscriptions et l'évènement, sauf cas de force majeure appréciée par le Conseil d'Etat.

En raison des contraintes matérielles d'accueil au Conseil d'Etat, le nombre d'équipes en lice ne pourra excéder cinq (5). Une sélection pourra être opérée par le Conseil d'Etat sur la base des critères suivants : expertise technique, références de l'équipe et diversité des profils composant l'équipe (discipline, âge, genre...). Le choix pourra aussi tenir compte de l'origine géographique des équipes afin d'assurer une meilleure représentativité territoriale des candidats. La décision du Conseil d'Etat est discrétionnaire et non motivée. Le Conseil d'Etat pourra échanger avec les équipes candidates en vue d'opérer la sélection. Une liste d'attente pourra être prévue.

Les équipes qui ne peuvent participer à la compétition pourront néanmoins proposer de relever le défi à distance, hors compétition, participer à cette fin au « briefing » du 17 novembre 2023 et recevoir le jeu de données d'évaluation.

*

IV – RESSOURCES AUTORISEES ET MISES A DISPOSITION

4.1. Données

Les **données** mises à la disposition des équipes inscrites par le Conseil d'Etat en vue de l'entraînement des modèles sont les décisions du juge administratif sur le site open data soit environ 17 000 décisions du Conseil d'Etat, 53 000 décisions des cours administratives d'appel et 330 000 décisions des tribunaux administratifs. Des données complémentaires pourront être fournies lors du briefing du 17 novembre 2023.

Les équipes peuvent utiliser des données complémentaires, pourvu qu'elles soient librement accessibles en ligne ou qu'elles aient été produites par l'équipe elle-même dans le cadre du Hackathon. Ces données devront être clairement identifiées lors de la restitution.

Un jeu de données d'évaluation composé de **3 décisions du juge administratif** sera remis au cours du hackathon en vue de la production de contenus pour la restitution. Les équipes s'engagent à ne pas utiliser ces données pour l'entraînement des modèles.

4.2. Modèles

Les équipes peuvent avoir recours à des modèles algorithmiques existants dès lors qu'ils sont accessibles en ligne gratuitement ou pour un coût modeste (n'excédant pas 100 euros pour un mois). La méconnaissance de cette règle entraînera la disqualification de l'équipe au cours de l'évènement ou, le cas échéant, le retrait du prix décerné.

4.3. Matériel et support technique

Lors de la semaine précédant la journée de hackathon, la direction des systèmes d'information du Conseil d'Etat proposera des créneaux aux équipes afin de leur apporter le soutien technique qui leur serait nécessaire.

Le jour du hackathon, les équipes doivent être munies de leur propre matériel informatique. Le Conseil d'Etat met à leur disposition une connexion internet à très haut débit en filaire, une alimentation électrique, un support informatique et une installation matérielle appropriée au travail en équipe. Des demandes spécifiques peuvent être faites en amont de l'évènement, au plus tard le jour du briefing : le Conseil d'Etat évalue la possibilité d'y donner suite ou non.

Un buffet déjeunatoire léger sera accessible aux participants à proximité des salles de travail.

4.4. Autres

Pour les candidats résidant en métropole, les frais de déplacement pour la journée du 24 novembre seront pris en charge entre le domicile familial et le Conseil d'Etat selon les modalités du barème kilométrique SNCF 2ème classe.

Le remboursement sera effectué sur justificatif du domicile accompagné d'un RIB et de la copie d'une pièce d'identité.

*

V – LIVRABLES ATTENDUS

5.1. Les équipes doivent :

1/ **Produire, à l'aide de modèles algorithmiques qu'elles ont conçus et sans retouche humaine, des « résumés »** (texte, image, sons...) dans un format numérique classique (comme doc, docx, pdf, ppt, jpeg, mpeg, mp4, mov...) répondant au mieux au défi décrit au point I à partir du jeu de données d'évaluation (3 décisions) remis aux équipes et pour les trois *personae* mentionnés au point I au moins (Patrice, Anna et Hugo), soit **9 contenus en tout** ;

2/ **Elaborer un court diaporama** (format libre : PPT, Prézi...) servant de support à la **présentation de 20 minutes maximum** devant le Jury, en salle d'Assemblée générale. Cette présentation doit comporter : une présentation de la démarche, des ressources utilisées et des arbitrages effectués (5' maximum) ; une présentation des livrables produits **dont, a minima, 2 des 3 décisions du jeu de données d'évaluation appliquées au persona 1 « Patrice »** (10' minimum) ; le cas échéant, les difficultés rencontrées et les axes de travail pour l'avenir.

5.2. Les équipes conservent l'entièreté des droits de propriété intellectuelle sur leurs productions et sur les codes-sources produits dans le cadre du hackathon. Ces droits ne sont en aucun cas cédés au Conseil d'Etat. Toutefois, les équipes s'engagent à :

- identifier clairement les données grevées de droits de propriété intellectuelle ;
- mettre gratuitement les codes-sources, les productions et le support de présentation à la disposition du public à l'issue de l'évènement sur leur compte Github ou équivalent ;
- autoriser l'utilisation gratuite de ces produits à des fins de valorisation et de promotion de l'évènement par le Conseil d'Etat, à l'issue de celui-ci.

*

VI – OBLIGATIONS DES PARTICIPANTS

Les participants s'engagent à :

- respecter le présent règlement intérieur : le Conseil d'Etat se réserve la possibilité d'exclure une équipe en cas de manquement grave au règlement ;
- respecter les lieux, celles et ceux qui y travaillent et le matériel mis à leur disposition. Le Conseil d'Etat se réserve la possibilité d'exclure une équipe du hackathon en cas d'agissements irrespectueux envers les personnes ou les biens ou portant atteinte au bon fonctionnement du service public ;
- créer des livrables inédits et originaux et n'utiliser à cette fin que des données libres de droits ou dont la licence de réutilisation autorise l'exploitation dans le cadre du hackathon. Le Conseil d'Etat ne peut en aucun cas être tenu pour responsable d'une violation des droits de propriété intellectuelle de tiers par une équipe participante ;
- prendre toutes mesures pour préserver la confidentialité de leurs informations et ne pas porter atteinte à celle des autres équipes ;
- utiliser la langue française pour ses supports et interventions lors de l'évènement ;
- accepter d'être filmés et/ou photographiés pendant l'évènement et ne pas s'opposer à l'utilisation et la diffusion de leur image pour les seuls besoins de la promotion de l'évènement.

*

VII - EVALUATION ET PRIX

7.1. Jury

Le Jury assiste aux restitutions, peut poser des questions aux équipes et évalue le travail produit au regard des critères mentionnés au point 6.2. L'auditoire dans la salle pourra également interroger les équipes.

La composition du Jury sera portée à la connaissance des équipes au briefing du 17 novembre 2023. Elle pourra évoluer, en cas d'empêchement, jusqu'au jour du hackathon.

Le Jury prend sa décision par consensus ou, si besoin, à la majorité. La voix du président du Jury est prépondérante en cas de partage.

7.2. Méthodologie d'évaluation

Les critères d'évaluation sur la base desquels les travaux des équipes sont évalués sont les suivants :

Critère n° 1 : **Adéquation des livrables à l'objectif du défi** (60 % - note sur 10) :

- le résumé est-il fidèle à la décision ? (note sur 4, de 0 - beaucoup d'erreurs - à 4 : pas d'erreur)
- est-il compréhensible pour les publics visés et d'un format adapté ? (note sur 4, de 0 – inaccessible – à 4 – parfaitement adapté)
- les supports utilisés ou l'ergonomie du produit sont-ils innovants ? (note sur 2, de 0 – pas d'originalité particulière – à 2 – très original) ;

Critère n° 2 : **Clarté, dynamisme et intérêt de la restitution** (20 % - note sur 10)

Critère n° 3 : « **Note technique** » (démarche de construction du modèle, modèles utilisés, cohésion de l'équipe...) (20 % - note sur 10)

Le Jury pourra s'appuyer sur des modèles d'évaluation de la performance des modèles génératifs de synthèses (ex. : Rouge).

L'équipe ayant obtenu la note globale la plus élevée sera désignée vainqueur. En cas d'égalité, les équipes seront déclarées vainqueurs *ex aequo*.

Les délibérations du Jury sont confidentielles, son appréciation est souveraine et sa décision n'est pas formalisée ni motivée.

7.3. Prix

L'équipe désignée gagnante par le Jury se verra remettre **un trophée et une dotation de 5 000 euros**. Cette dotation est versée au point de contact désigné par l'équipe, à charge pour lui de la répartir entre les membres de celle-ci. L'équipe vainqueur bénéficiera en outre d'une visibilité particulière dans la communication du Conseil d'Etat après l'évènement (site internet, réseaux sociaux, communiqué de presse...). En cas de vainqueurs *ex aequo*, chacune recevra un trophée et la bourse sera partagée.

Les autres équipes se verront remettre un certificat de participation et seront mises en valeur dans la communication du Conseil d'Etat après l'évènement.

*

VIII – QUESTIONS, MODIFICATIONS ET ANNULATION

Toute question relative à l'organisation de ce hackathon doit être adressée à l'adresse : hackathonia@conseil-etat.fr.

En cas d'évènement rendant impossible la tenue du hackathon, les équipes participantes en seront immédiatement avisées par tous moyens. Une nouvelle date sera fixée à brève échéance.

Les modifications que le Conseil d'Etat est susceptible d'apporter à ce règlement intérieur seront portées sans délai à la connaissance des équipes participantes. Elles n'ont pas à être motivées.

*

IX – TRAITEMENT DES DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

Les opérations de traitement de données à caractère personnel nécessaires à l'organisation de l'évènement et à la communication portant sur ce dernier, par le Conseil d'Etat et, le cas échéant, par le ministère de la justice, sont soumises au règlement général sur la protection des données (RGPD) et à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978.

Le consentement des participants est recueilli au moment de l'inscription. Le refus de consentir fait obstacle à la participation au hackathon. Ces données à caractère personnel ne peuvent être utilisées à d'autres fins que celles mentionnées au premier alinéa. Elles seront détruites au plus tard à l'expiration d'un délai de trois mois après l'évènement, à l'exclusion des données faisant l'objet d'un traitement à des fins d'archivage dans les conditions prévues par le code du patrimoine.