



Mises en perspectives écologiques des futures vies mobiles

Recherches en cours

Début: 01 janvier 2016

Fin: 01 juin 2020

Quelle place les jeunes voudraient-ils donner à leurs déplacements et à leur mobilité virtuelle dans l'organisation de leurs activités sur le territoire, dans un futur contraint du point de vue des ressources, notamment énergétiques ? C'est pour répondre à cette question qu'une équipe de recherche composée d'un physicien-philosophe, un designer, une architecte et une plasticienne a développé un jeu sérieux dont l'action se déroule en 2061 à Néo Zelbru.

Acteurs de la recherche

Elsa Maury

Norbert Truxa

Nicolas Prignot

Pauline Lefebvre

Contact : Anne Fuzier

Alors que les mobilités physiques et virtuelles sont érigées en norme positive, le projet Mises en perspectives écologiques des futures vies mobiles interroge la pérennité de nos pratiques actuelles. En effet, les coûts écologiques et énergétiques des technologies de l'information et de la communication (TIC) et des déplacements, pourtant considérables, sont largement occultés. Ce projet de recherche scientifique et artistique a pour point de départ l'éventualité que, dans le futur, les ressources nécessaires à la production des TIC et aux déplacements soient épuisées et non substituées ou que le coût énergétique et écologique associé à leur utilisation soit trop important pour que des pratiques aussi

Ce jeu a été testé au cours d'une quinzaine de parties impliquant des jeunes aux âges et aux niveaux d'études variés, dans les régions de Bruxelles, de Paris et de Lyon. Ces parties ont été documentées finement grâce à un compte-rendu de leur déroulement et des échanges entre les joueurs. Elles ont ensuite été analysées par l'équipe de recherche et par un groupe de chercheurs du bureau d'études, de recherche et d'expertise Mobil'Homme (MoHo).

L'intérêt du jeu comme dispositif de recueil de données a été démontré ; l'analyse des parties permet d'apporter des éléments de réponse à la problématique proposée, en recueillant des données dans un contexte plus libéré et plus direct que celui de l'entretien semi-directif. En effet, pendant un entretien, divers éléments peuvent amener l'enquêté à contrôler son attitude ou son discours : effets de domination liés à sa position sociale ou à celle de l'enquêteur, intimidation liée à la situation d'entretien, volonté de se présenter sous son meilleur jour... Ces biais peuvent en partie être évités avec le jeu qui permet aux joueurs d'agir et de s'exprimer de manière plus spontanée et libérée du regard de l'autre, puisque leurs actions sont attribuées à leur personnage et pas directement à eux-mêmes. Néanmoins, ce même avantage introduit un biais dans le recueil de données, puisque les actions des personnages, complètement libres, ne correspondent pas nécessairement aux aspirations réelles des joueurs. Autre inconvénient de ce dispositif : il nécessite beaucoup de temps, pour jouer les parties comme pour échanger ensuite. L'analyse des parties jouées a néanmoins apporté de nombreux enseignements :

1er enseignement : Les mobilités physiques sont supports de mobilités sociales, en permettant aux joueurs de sortir de leur milieu d'origine, de rencontrer d'autres personnes, de changer de statut social... C'est également le cas, dans une moindre mesure, des mobilités virtuelles.

2ème enseignement : Les joueurs opèrent des arbitrages entre mobilité physique et échanges virtuels en fonction de leur situation et de leurs préférences. Dans certains cas, mobilité physique et virtuelle sont substituables : les joueurs peuvent choisir de se déplacer au lieu d'échanger à distance, lorsque le réseau de communication est peu fiable, en panne ou surveillé ; inversement, les échanges à distance remplacent occasionnellement les déplacements, lorsque ces derniers sont difficiles à réaliser.

3ème enseignement : Les joueurs préfèrent toutefois souvent se déplacer physiquement, et ce pour plusieurs raisons : les actions collectives importantes nécessitent de la coordination et des relations de confiance, que permettent moins les relations virtuelles, plus artificielles et donc moins fiables. Cette méfiance à l'égard des échanges virtuels est renforcée par leur manque de fiabilité sur le plan technique et par la crainte d'être surveillés. Enfin, la préférence pour les déplacements physiques s'explique également par une résistance des jeunes interrogés à la virtualisation des échanges et des expériences : amis virtuels, concerts virtuels,

voyages en réalité augmentée ne remplacent pas pour eux les expériences et les rencontres en face-à-face.

4ème enseignement : On peut noter que de manière générale, face aux contraintes de 2061, les joueurs ne se sont pas déplacés moins qu'aujourd'hui, mais autrement, en recourant notamment aux modes doux, ou encore en imaginant des véhicules motorisés fonctionnant aux énergies renouvelables. Toutefois, tous les jeunes n'ont pas intégré de la même manière les contraintes énergétiques caractérisant le contexte du jeu. Certains se sont montrés peu sensibles à ces contraintes qu'ils n'ont pas vraiment prises en compte dans leurs actions.

La dernière partie de la recherche consiste à étudier les perspectives d'édition et de diffusion de 2061 et de son appropriation par un jeune public, dans l'objectif d'accroître son potentiel de sensibilisation aux enjeux environnementaux liés à la mobilité.

Pour aller plus loin :

Synthèse

synthese_jeu.png



Rapport final

mise_en_perspective_rapport_final.png



Notes

1 Un jeu narratif est un jeu dans lequel les joueurs construisent ensemble un récit.

L'histoire naît au fil des actions déployées par les joueurs, plus ou moins libres en fonction du degré de contraintes imposées par les règles du jeu. Il n'y a pas une bonne manière de jouer : chaque action est légitime et l'issue du jeu importe moins que son déroulement et le récit qu'il permet de produire.

Mobilité

Dans une perspective large, la mobilité peut être définie comme l'intention, puis la réalisation d'un franchissement de l'espace géographique impliquant un changement social.

Plus

Déplacement

Le déplacement est un franchissement de l'espace par les personnes, les objets, les capitaux, les idées et autres informations. Soit il est orienté, et se déroule alors entre une origine et une ou plusieurs destinations, soit il s'apparente à une pérégrination

sans véritable origine ou destination.

Plus

Mots-clés : **Art, Mobilités virtuelles, Modes de vie, Prospective, Représentations**

Disciplines : **Sciences humaines, Prospective, Art, littérature et design**

Mode(s) de transport : **Tous modes de transport**

¹ <mailto:anne.fuzier@sncf.fr>

² <http://fr.forumviesmobiles.org/file/synthesejeupng-1>

³ <http://fr.forumviesmobiles.org/file/miseenperspectiverapportfinalpng>

⁴ <http://fr.forumviesmobiles.org/reperes/mobilite-446>

⁵ <http://fr.forumviesmobiles.org/reperes/deplacement-452>

⁶ <http://fr.forumviesmobiles.org/mots-cles/art>

⁷ <http://fr.forumviesmobiles.org/mots-cles/mobilites-virtuelles>

⁸ <http://fr.forumviesmobiles.org/mots-cles/modes-vie>

⁹ <http://fr.forumviesmobiles.org/mots-cles/prospective>

¹⁰ <http://fr.forumviesmobiles.org/mots-cles/representations>

¹¹ <http://fr.forumviesmobiles.org/disciplines/sciences-humaines>

¹² <http://fr.forumviesmobiles.org/disciplines/prospective>

¹³ <http://fr.forumviesmobiles.org/disciplines/art-litterature-et-design>

¹⁴ <http://fr.forumviesmobiles.org/modes-transports/tous-modes-transport>