



projection

RÉSEAU DE PROFESSIONNELS JUNIORS

## « L'accès à l'énergie dans les pays du Sud »

### Compte-rendu de la rencontre Jeunes Professionnels

**Date** : 24 avril 2014

**Lieu** : Café Le Voltigeur, Paris

**Animateur** : Nicolas Anxolabehere (réseau Projection)

**Intervenants** : Francesca Pilo' et Nathalie Frayssinet (membres du groupe de travail Energie du réseau)

#### 1. La problématique

Les travaux du groupe de travail Energie du réseau Projection ont abouti, notamment dans le cadre du forum DEFIS SUD 2, à la création d'un jeu de sensibilisation aux problématiques relatives à l'accès aux services énergétiques dans les pays du Sud. Après avoir testé le jeu une première fois, cette rencontre Jeunes Professionnels a été organisée pour le tester de nouveau auprès des membres du réseau.

L'objectif actuel du groupe de travail est d'affiner le jeu dans l'optique de le rendre autonome et de pouvoir le diffuser largement. A terme, le but est qu'il puisse servir d'outil de sensibilisation sur les questions d'accès à l'énergie dans les pays en développement, auprès d'un public cible (assez large ou averti).

#### Objectifs de cette rencontre mensuelle :

- Tester une seconde fois le jeu auprès des membres du réseau.
- Sensibiliser les participants sur les problématiques énergétiques via les choix quotidiens d'un habitant d'un pays en développement, à l'instar de tout joueur.
- Débriefing la partie afin d'identifier des pistes d'amélioration claires et facilement applicables.
- Définir les façons d'optimiser le jeu dans l'optique de le rendre autonome.

#### 2. Le déroulement du jeu

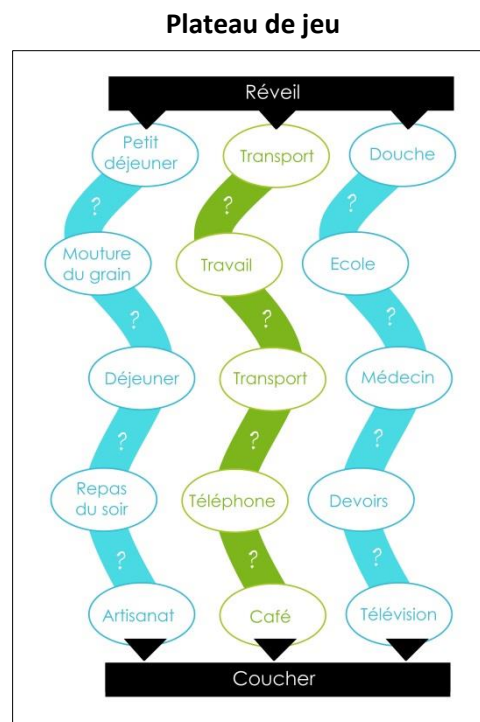
Les participants ont été regroupés en deux groupes : les joueurs d'un côté et les observateurs de l'autre. Le groupe des joueurs a ensuite été séparé en trois équipes de deux dans l'optique de revivre simultanément la « journée type » d'une femme, d'un homme et d'un enfant dans un pays du Sud. Un roulement a eu lieu au milieu de la partie afin d'échanger les positions d'observateurs et de joueurs.

Le déroulement du jeu permet de faire un tour d'horizon des problématiques énergétiques que rencontrent au quotidien les habitants des pays du Sud, en reprenant les principes du jeu de l'oie et en s'attachant tour à tour au point de vue d'une femme, d'un homme et d'un enfant (cf. parcours tracés sur le plateau de jeu ci-dessous).

D'une part, chaque équipe doit faire à tour de rôle un choix énergétique pour réaliser une activité définie (telle que la cuisson des aliments, un déplacement en transport ou une façon de travailler), tout en tenant compte des trois critères suivants : le coût financier de son choix, son impact sur l'environnement et celui sur la qualité de vie.

Après chacun de leurs choix, les équipes tirent au dé pour découvrir « si elles ont de la chance ou de la malchance ». L'introduction de ce facteur permet de prendre en compte le fait que certains choix énergétiques ne sont accessibles que si on a de la chance (dans le cas où un programme de distribution de foyers a été mis en place par exemple), que la malchance peut nous jouer bien des tours (lorsque le prix du carburant augmente lors d'une pénurie par exemple), et que les impacts de certains choix peuvent également en dépendre (l'utilisation de lampes à pétrole a des conséquences nocives sur la santé par exemple).

D'autre part, les équipes doivent répondre à une question sur la thématique de l'énergie entre chacune de leurs activités, sachant qu'une bonne réponse leur permet d'augmenter leur capacité financière.



Le but du jeu est d'arriver à la fin de la journée avec un minimum d'impact occasionné sur l'environnement et la qualité de vie, tout en ayant conservé de l'argent... pour les activités du lendemain !

Tout au long de la partie, chaque participant a eu en main un guide d'observation pour identifier plus facilement des pistes d'amélioration au jeu. Une fois la partie terminée, un petit temps a été donné aux participants afin qu'ils puissent finaliser leur guide et préciser leur ressenti sur le jeu.

### 3. Les pistes d'amélioration du jeu

La rencontre s'est terminée par un temps d'échanges suivant les étapes du guide d'observation. Les participants ont pu s'interroger sur leur ressenti et définir des pistes d'amélioration du jeu.

Les jeunes professionnels présents ont donc été invités à réagir et ont proposé plusieurs pistes d'amélioration, synthétisées ci-dessous.

#### Pistes d'amélioration des règles du jeu

- **Créer un guide d'animation** contenant les règles du jeu et les informations indispensables à l'animateur (*pour que le jeu puisse être géré en autonomie*).
  - **Revisiter le plateau de jeu :**
    - supprimer la dernière activité (*pour réduire la durée du jeu*) ;
    - transformer la dernière question en bilan/réflexion sur le parcours des personnages (*pour formaliser la fin du jeu, découvrir qu'il n'y a pas de vainqueur et en débattre*) ;
    - ajouter un quatrième personnage, les grands-parents (*pour augmenter le nombre d'activités et sensibiliser sur de nouvelles vulnérabilités*) ;
    - créer un « plateau puzzle ». Le nombre de personnage en jeu serait fixé selon la quantité de joueurs (*pour améliorer la flexibilité du jeu*), et chaque équipe pourrait choisir les activités de son personnage avant de débiter la partie (*pour ne pas stéréotyper le déroulement de la journée des personnages, et pour s'exercer à prioriser ses activités énergétiques*).

Dans ce cas-là, chaque équipe doit choisir une option pour chacune des catégories suivantes : activité économique, repas, activité personnelle et activité publique (il faut définir plusieurs options par catégorie : regarder la télé ou prendre une douche, aller à l'hôpital ou aller à l'école, etc.).
  - **Débiter la partie avec plus de « jetons argent »** (*pour augmenter le pouvoir d'achat des personnages*). Cependant, il ne faut pas que les équipes débiter la partie avec trop de « jetons argent » car un des objectifs du jeu est de démontrer que les choix énergétiques sont parfois la conséquence directe de moyens limités, empêchant de faire des choix plus bénéficiaires à terme.
- Le nombre de « jetons argent » donné au départ pourrait ainsi varier selon le parcours choisi (*pour diversifier les profils et découvrir ce que cela change sur les opportunités énergétiques*). Une équipe qui a davantage de « jetons argent » a donc les moyens de trouver de meilleures solutions pour son usage personnel et sa communauté : des options supplémentaires pour réaliser ses activités pourraient donc lui être présentées.

- **Renommer les « jetons argent » en « jetons énergie »** (pour ne pas centrer la sensibilisation sur l'aspect financier, mais sur celui d'opportunité et de moyens de manière générale).
- **Débuter la partie avec un « capital impact »** dans un récipient transparent (définir un certain nombre de jetons), et le faire diminuer au fur et à mesure que les impacts interviennent (pour rendre ce facteur plus important aux yeux des joueurs).  
Offrir la possibilité de réaugmenter son capital de jetons via le « facteur chance ».
- **Créer des jetons « impact environnemental » et « impact qualité de vie »** (pour différencier les impacts et mieux comprendre les conséquences des choix énergétiques).
- **Débuter la partie avec un dé par équipe** (pour le facteur chance/malchance).
- **Débuter la partie avec les « jetons argent » dans un récipient transparent**, le même type que celui pour les « jetons impact » (pour visualiser plus facilement l'évolution du pouvoir d'achat).

### **Pistes d'amélioration du déroulement du jeu**

- **Repenser la partie « activités quotidiennes » :**
  - **créer des « cartes à tirer » pour les activités quotidiennes.** Le nom de l'activité pourrait apparaître au recto, et les différents choix énergétiques pour la réaliser au verso (pour améliorer la fluidité et l'aspect ludique) ;  
Dans ce cas-là, l'animateur annoncera uniquement les impacts occasionnés par le choix (l'ensemble des impacts serait alors répertorié dans le guide d'animation), et les conséquences du facteur chance/malchance le cas échéant (l'ensemble de ces conséquences serait également répertorié dans le guide d'animation) ;
  - **intégrer les photos illustratives sur les cartes** (pour garder ce volet sensibilisation sans rajouter de cartes supplémentaires) ;
  - **développer la présentation des choix les moins connus** (pour étoffer la sensibilisation), par exemple en créant des cartes spéciales avec toutes les informations pertinentes sur le choix (nom et photo de la solution au recto, contexte, lieu, prix, succès et périmètre de son application au verso) ;
  - **demander aux équipes de justifier brièvement la manière choisie** (pour créer des interactions entre les équipes) ;
  - **offrir la possibilité aux équipes (dans un cadre de jeu « expert ») de proposer leur propre choix pour réaliser une activité**, en expliquant pourquoi elles en ont l'opportunité et quels en sont le coût et les impacts comparativement aux autres solutions (les autres équipes donneraient leur avis et l'animateur trancherait pour l'accepter ou non) ;

- **changer le fait de « passer son tour » par une épreuve physique** (pour booster le côté ludique tout en symbolisant l'effort, et ne pas pénaliser une équipe par de l'attente peu intéressante et pas toujours comprise. Exemple : mimes, courses).
- **Créer des « cartes à tirer » pour les questions sur la thématique de l'énergie** (pour améliorer la fluidité et l'aspect ludique).
  - Transformer certaines questions en QCM (pour les faciliter).
  - Intégrer la réponse sur la carte (au verso ou à l'envers sous la question).
  - Choisir des questions accessibles, ludiques et davantage sous forme de messages et d'ordres d'idées (comparaisons) que de questions techniques (le développement technique peut se faire en discussion dans un cadre de jeu « expert »).
- **Insérer un concept « comparaison avec le Nord »**, par exemple via des questions et/ou des données comparatives sur les cartes à tirer pour les activités quotidiennes (pour que les joueurs puissent s'interroger sur leurs choix quotidiens, puis les comparer).

### **Le jeu en tant qu'outil de sensibilisation**

- **Tester le jeu auprès de jeunes professionnels d'un pays en développement**, par exemple lors d'une rencontre JP en Afrique de l'Ouest (pour avoir leur ressenti sur la pertinence des activités quotidiennes et des différents choix pour les réaliser).
- **Privilégier le côté « jeu » plutôt que « message »** (pour pouvoir sensibiliser un public assez large, le message dépendant surtout du niveau d'expertise de l'animateur).
- **Cibler un public d'étudiants et de jeunes professionnels**, sensibilisé au contexte économique et social dans les pays du Sud (pour s'adresser à un public un minimum averti et délimiter la diffusion). Penser en particulier aux associations et ONG (notamment étudiantes, mais pas seulement).
- **Extension possible du jeu pour revenir à un contexte de services urbains : rôles d'élus locaux et décisions sur les choix énergétiques de leur territoire.** L'intérêt du jeu serait de se mettre directement dans une situation choisie, en fonction des opportunités énergétiques existantes ou envisageables sur ce territoire.

### **Idées de titre**

- « Une journée comme les autres »
- « Energie Sud »

L'ensemble de ces pistes d'amélioration va être étudié par les membres du groupe de travail Energie, dans l'optique de proposer à terme une version améliorée et autonome du jeu.

## 4. Ressources

D'autres jeux et projets de sensibilisation peuvent être utilisés comme élément de comparaison pour l'amélioration du jeu créé par le groupe de travail Energie :

- le jeu « WAT-A-GAME »

<https://sites.google.com/site/waghistory/>

- le projet « ManEge »

<http://www.pfast.fr/?ManEge>

<http://cursus.edu/dossiers-articles/articles/17982/serious-game-sur-energie-trop-techno/#.U1-giaLJQdZ>

## Etaient présents à cette rencontre :

	Nom	Prénom	Mail
1	ANXOLABEHERE	Nicolas	<a href="mailto:nicolas@reseauprojection.org">nicolas@reseauprojection.org</a>
2	ARVILLE	Bastien	<a href="mailto:bastien.arville@zoho.com">bastien.arville@zoho.com</a>
3	AUBRIOT	Julie	<a href="mailto:julieaubriot@hotmail.com">julieaubriot@hotmail.com</a>
4	BERGERON	Céline	<a href="mailto:celine.bergeron@blueenergygroup.org">celine.bergeron@blueenergygroup.org</a>
5	BORIE	Stéphanie	<a href="mailto:stephanie.borie@gmail.com">stephanie.borie@gmail.com</a>
6	FRANCOIS	Louise	<a href="mailto:francoislouise76@gmail.com">francoislouise76@gmail.com</a>
7	FRAYSSINET	Nathalie	<a href="mailto:nathalie.c.frayssinet@gmail.com">nathalie.c.frayssinet@gmail.com</a>
8	JOLLY	Chloé	<a href="mailto:jolly.chloe@reseauprojection.org">jolly.chloe@reseauprojection.org</a>
9	NGUYEN THI	Cam Thao	<a href="mailto:camthao.nguyen@gmail.com">camthao.nguyen@gmail.com</a>
10	PILO	Francesca	<a href="mailto:frap.boh@gmail.com">frap.boh@gmail.com</a>
11	TOURLONNIAS	Béatrice	<a href="mailto:beatrice.tourlonnias@gmail.com">beatrice.tourlonnias@gmail.com</a>
12	VELLUET	Cécile	<a href="mailto:cecile.velluet@gmail.com">cecile.velluet@gmail.com</a>

### La discussion continue !

N'hésitez pas à nous faire parvenir vos remarques, vos idées, ou vos propositions :

Directement sur notre site Internet : <http://www.reseauprojection.org/fr/2014/04/10/rencontre-jeunes-professionnels-a-paris-le-jeudi-24-avril.html>

Ou par mail : [info@reseauprojection.org](mailto:info@reseauprojection.org)