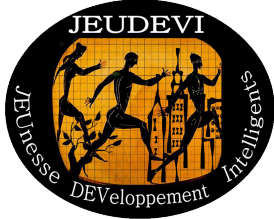


Expérimentation : Uchronia

Porteur : Association les Petits Débrouillards Grand Ouest Budget du projet : 68 150 € Subvention du FEJ : 34 075 €		Évaluateur : Agence JEUDEV	
Durée de l'expérimentation : 1er juillet 2020 au 31 décembre 2021			

1. Le projet

Le projet vise à créer un escape game¹ d'ambition environnementale sur le secteur de Rostrenen (Côtes-d'Armor) afin de sensibiliser les jeunes et d'autres publics aux enjeux de consommations énergétiques. Ce projet a été imaginé par un collectif de cinq jeunes précédemment mobilisés dans le cadre du projet First porté par l'association « Esprit Fablab »² de Rostrenen, en partenariat avec l'association Les Petits Débrouillards. Une première version d'escape game avait été expérimentée en septembre 2018. La bonne réception du prototype du projet auprès du public d'enfants a incité l'association Les Petits Débrouillards à essaimer le dispositif dans le cadre du projet « Uchronia ». Ce dernier vise ainsi à proposer un prototype d'escape game écologique, et à le mettre en œuvre sur le territoire.

Une des ambitions du projet « Uchronia » est par ailleurs de s'inscrire dans « un référentiel des communs³ », soit à considérer les savoirs et savoir-faire numériques comme un patrimoine de connaissances locales à partager et à consolider par des pratiques d'entraide et de formation. Cela entre dans le continuum des principes pédagogiques menés par l'association « Esprit Fablab », porteur du projet⁴.

Territoire d'expérimentation

- Commune de Rostrenen, dans la Communauté de Communes du Kreiz-Breizh (CCKB), département des Côtes-d'Armor

Partenaires associés

- Association « Esprit Fablab », Conseil départemental, CAF, Communauté de communes du Kreiz-Breizh, Agence locale de maîtrise de l'énergie du Centre Ouest Bretagne (ALECOB)

¹ Un escape game est un jeu d'énigmes qui se vit en équipe. Les joueurs évoluent généralement dans un lieu clos et thématique. Ils doivent résoudre une série d'énigmes dans un temps imparti pour réussir à s'échapper ou à accomplir une mission.

² Cette association de tutorat vise à former des jeunes accueillis en service civique à l'animation et à la médiation numérique dans l'optique de mettre en pratique leurs apprentissages au travers d'animations dans des centres de loisirs et écoles du territoire.

³ Le référentiel des communs désigne des « éléments » (biens, ressources naturelles, idées, pratiques, connaissances etc.) qui n'appartiennent à personne et sont partagés par tout le monde et comportent deux composantes : 1. une ressource commune ou mise en commun ; 2. une communauté d'utilisateurs qui en régulent ensemble l'usage. « Rapport final d'évaluation. Expérimentation "Uchronia" », JEUDEV, avril 2022, p. 9.

⁴ Dès les années 2000, la structure associative a développé un espace informatique et des actions de formation au numérique auprès de ses militants et auprès des publics du territoire, notamment des jeunes.

Les principaux objectifs poursuivis

- Développer la participation des jeunes sur un territoire rural à travers le modèle des communs, l'utilisation d'un fablab⁵ et la création d'un escape game sur l'écologie ;
- Participer à l'animation territoriale de la CCKB en faisant découvrir les enjeux écologiques contemporains, sensibiliser les enfants et les adultes du territoire aux énergies renouvelables et aux déchets énergétiques en développant une animation scientifique et technique

Les actions mises en œuvre

Un groupe de 5 jeunes âgés entre 16 et 25 ans ont été accompagnés par la structure porteuse dans le cadre de la réalisation de l'escape game. Ils ont procédé à deux tests du prototype réalisés auprès de publics d'enfants et de jeunes (en 2019 et en 2020).

Initialement, le projet visait, suite au test du prototype, la réalisation d'interventions en milieu scolaire (auprès de 5 écoles et 5 collèges), en structures de loisirs (auprès de 5 centres de loisirs et 5 structures jeunesse) ainsi qu'auprès d'un public élargi (10 événements sur le territoire).

Cependant, le projet « Uchronia », a pris fin en décembre 2021 avant la réalisation d'interventions auprès du public ciblé en raison de diverses difficultés rencontrées (crise sanitaire liée à la Covid-19, modalités d'accompagnements insuffisantes, départs de certains jeunes porteurs du projet pour des raisons personnelles, etc.).

2. L'évaluation du projet

Les principaux objectifs de l'évaluation

L'évaluation vise à comprendre en quoi la culture scientifique et technique autour du numérique et des transitions écologiques permet de renouveler les pratiques et les approches de l'éducation populaire. Elle analyse par ailleurs dans quelle mesure le modèle des « communs » est mobilisateur pour les jeunes portant le projet.

Elle vise enfin à interroger les conditions nécessaires à l'accompagnement des jeunes vulnérables en milieu rural.

Les principaux enseignements

Enseignements relatifs à la mise en œuvre du projet

Une bonne réception territoriale du projet et une adhésion des partenaires

Ce projet entre en résonance avec plusieurs des orientations et des préoccupations des acteurs institutionnels locaux partenaires du projet (le conseil départemental, la CAF et le conseil de

Principaux thèmes de l'évaluation

- Éducation populaire
- Analyse de la réception du projet sur le territoire
- Démarche pédagogique et enjeux d'accompagnement de l'équipe de projet sur le terrain

Type d'évaluation mise en œuvre

- Évaluation qualitative in itinere (chemin faisant)

Outils d'évaluation mobilisés

- Entretiens semi-directifs (n=35)
- Parmi ces entretiens, 14 auprès des membres de l'équipe projet et des structures associatives porteuses du projet et 21 auprès d'acteurs institutionnels partenaires ou non au projet
- Observations *in situ* au démarrage et à la fin des actions

⁵ Un fablab (contraction de Fabrication Laboratory) consiste au partage libre de savoirs et d'outils numériques dans des espaces ouverts au public. Ces espaces visent à stimuler la créativité, l'innovation et le partage de connaissances entre les utilisateurs dans un esprit et une optique de collaboration.

développement du Pays). Le projet Uchronia s'inscrit en effet dans une volonté partagée de promotion des enjeux environnementaux, de développement des compétences numériques, et de souci du développement d'une citoyenneté active chez les jeunes.

Néanmoins, un faible degré d'accompagnement de l'équipe projet par la structure porteuse

L'évaluateur note cependant des limites au niveau de la communication entre l'association Les Petits Débrouillards et l'équipe projet composée des 5 jeunes, ainsi que sur le plan de la méthodologie de travail. La répartition des prérogatives entre l'association porteuse du projet et l'équipe projet n'a pas été formalisée, impactant la réalisation effective des objectifs poursuivis. Le manque de formalisation des missions a été d'autant plus dommageable du fait de la distance physique entre le site de l'expérimentation et le lieu d'inscription de l'association Les Petits Débrouillards (localisée à Saint-Brieuc).

L'agence JEUDEVl souligne de plus l'existence de limites dans l'accompagnement de l'équipe des cinq jeunes par l'association porteuse du projet, notamment au niveau de la pédagogie, non directive, en accord avec les principes prônés, mais distanciée. Les entretiens avec les jeunes mettent en lumière le sentiment d'une relative absence d'encadrement du projet. Ils évoquent notamment des temps de réunions assez distants.

Enseignements relatifs aux effets du projet

Une montée en compétences limitée des jeunes de l'équipe projet

S'il y a eu une montée en compétences sur certains aspects techniques et numériques pour les cinq jeunes impliqués dans la réalisation du projet (programmation, dessin numérique, gestion de projet...), cette acquisition est à nuancer, dans la mesure où certaines de ces compétences étaient déjà acquises, notamment *via* le cadre scolaire, pour certains des jeunes de l'équipe projet. Par ailleurs, la transmission de ressources techniques complémentaires sur les questions énergétiques apportée par l'Agence locale de l'énergie du Centre Ouest Bretagne (l'ALECOB)⁶ sont restées peu accessibles pour les jeunes de l'équipe, et par la suite, pour les jeunes de l'escape game. L'absence d'appropriation des connaissances et compétences techniques mobilisées pour créer la structure et le contenu de l'escape game pose aussi la question du modèle des « communs », qui visait à consolider un patrimoine de connaissances locales à partager et à consolider par des pratiques d'entraide et de formation.

Enfin, l'acquisition de compétences pédagogiques et de l'animation scientifique est également réduite pour les jeunes chargés de la réalisation du projet du fait de l'annulation d'ateliers d'animations initialement prévus sur le sujet.

Des enjeux énergétiques dont la dimension politique n'est pas évoquée

Si les interventions initialement prévues n'ont pas pu être réalisées, le test du prototype du jeu auprès de publics de jeunes permet néanmoins de dégager quelques premiers enseignements concernant les effets de ce dispositif sur la prise de conscience relative aux enjeux énergétiques.

L'évaluateur JEUDEVl observe que ce prototype met particulièrement l'accent sur la responsabilité individuelle des jeunes dans les enjeux de consommation énergétique, et ne permet pas d'amener les joueurs à s'interroger sur la responsabilité collective et sociétale dans les consommations des énergies

⁶ Agence locale de l'énergie du Centre Ouest Bretagne (ALECOB) est une association qui promeut la maîtrise des énergies et le développement des énergies renouvelables pour les particuliers et les collectivités locales.

non renouvelables. Ce choix est par ailleurs intentionnel de la part des jeunes de l'équipe projet, dont certains ne souhaitent pas développer d'aspect « politique » au sein du jeu.

Les préconisations pour la suite du projet

L'évaluateur souligne que le projet a globalement « *manqué de moyens en accompagnement, d'une part, et de lieux physiques pour mobiliser et soutenir une démarche d'éducation populaire initialement très prometteuse* »⁷.

L'évaluation montre bien que « l'organisation et l'animation d'un collectif ne sont pas spontanées »⁸, de même pour la méthodologie de travail. Ainsi, l'évaluateur estime qu'il aurait été pertinent de communiquer et d'informer davantage de manière à mobiliser plus de jeunes, enrichir le collectif et apporter des compétences complémentaires. Le projet a aussi pâti de l'absence d'interlocuteurs privilégiés à mobiliser par les jeunes chargés du déploiement de l'escape game et de la faible coordination des acteurs en contact avec le groupe (structure porteuse, mission locale, service enfance-jeunesse).

En résumé :

- Un projet qui bénéficie d'une bonne réception territoriale auprès des acteurs institutionnels locaux
- Néanmoins :
- Un faible degré d'accompagnement du groupe de jeunes chargés de la conception, de la réalisation et du déploiement de l'escape game par la structure porteuse et les acteurs partenaires du projet
 - Un faible degré de partage de compétences techniques spécifiques au regard des ambitions du modèle des communs
 - Un projet d'escape game qui invite à une prise de conscience individuelle des enjeux d'énergies renouvelables, mais qui n'invite pas à une réflexion sur leur dimension sociétale

⁷ « Rapport final d'évaluation. Expérimentation "Uchronia", JEUDEV, avril 2022. p. 44.

⁸ *Idem*, p. 42