

# Ensemble pour le Climat

Nicolas Gratiot - IRD, UMR IGE, Grenoble, France

Géraldine Sarret - CNRS, UMR IsTerre, Grenoble, France

7 avril 2021



## Mise en contexte

Une des cibles de l'ODD 13 « Lutte contre les changements climatiques » est d'améliorer l'éducation, la sensibilisation et les capacités individuelles et institutionnelles en ce qui concerne l'adaptation aux changements climatiques. Dans ce contexte, les ateliers participatifs et jeux sérieux, conçus pour mobiliser une communauté d'acteurs en leur faisant résoudre des problèmes difficiles à traiter à travers une interface ludique, peuvent s'avérer être des outils utiles.

## Ma Terre en 180' : un atelier participatif pour le climat

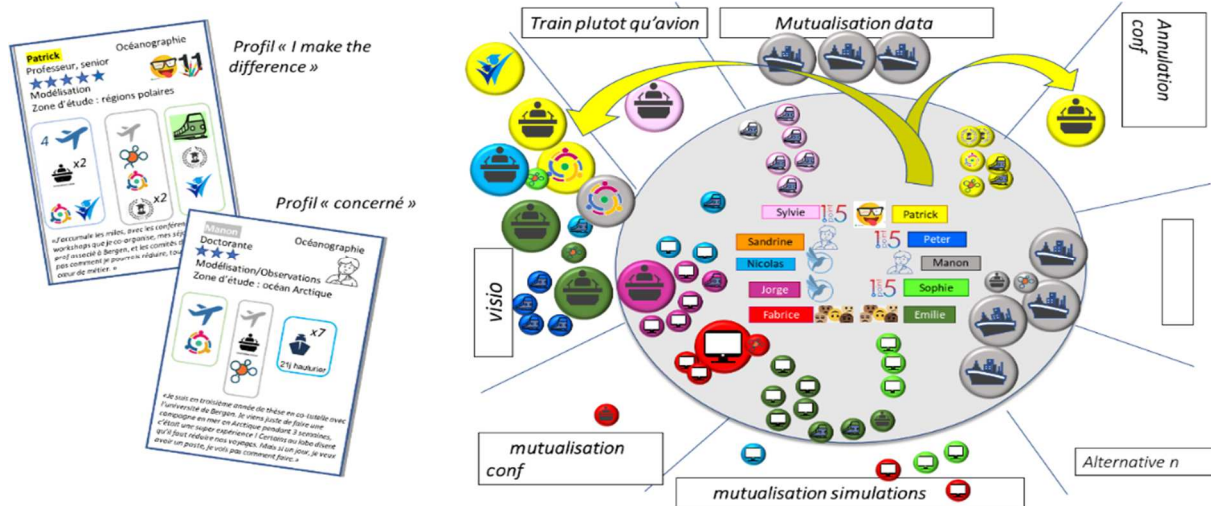
C'est dans le cadre de l'initiative Labos1point5 et à partir du constat que près de **deux tiers de l'empreinte carbone de nos laboratoires de recherche est directement lié aux choix des personnels**, qu'un groupe de chercheurs de la planète IRD a réfléchi à la question suivante : Comment sensibiliser notre communauté de scientifiques à la nécessité de réduire l'empreinte carbone, et réfléchir collectivement à des alternatives à l'avion, à moins de calcul intensif ou à des missions de terrains frugales ? Pour aborder ces questions sur un mode ludique et convivial, et éviter le ton moralisateur, ils ont créé un atelier participatif dématérialisé : Ma Terre en 180'. Cet atelier comporte une phase de jeu collaboratif qui met en scène des équipes de recherche composées de personnages (inspirés de la vraie vie) aux profils variés tels que l'à-quoi-boniste (« à quoi bon réduire, si les autres ne font rien ? »), le colibri (« je suis conscient.e de l'enjeu, j'ai changé mes pratiques individuelles »), le « bulldozer » (« ma notoriété et mes fonctions justifient mes déplacements, point ») ou encore le militant (« je suis engagé.e dans des actions collectives pour le climat »). Le fait d'incarner des personnages dont on ne partage pas forcément les opinions permet de mieux comprendre les différents points de vue possibles et de rechercher des leviers de changement des comportements. En se basant sur ces personnages et l'extraction rigoureuse d'émissions de gaz à effet de serre réalisées par les équipes de recherche, les participants ont posé sur un tapis les conditions et contraintes à tenir pour porter une science pleine de sens, tout en modifiant leurs pratiques et limitant l'empreinte carbone.

## Réduction de 50% des émissions de gaz à effet de serre : un objectif atteignable

L'objectif de l'atelier est de réduire de 50% les émissions de GES, en questionnant les déplacements (aérien, voiture, train, bateau) et activités (missions terrain, modélisation, conférences, etc.). Lors de la phase de jeu de rôle, chaque partie est consignée et offre un matériel précieux pour interroger les comportements, les résistances au changement, fissurer nos certitudes, et **booster nos imaginaires pour inventer le monde académique de demain**. Début novembre 2020, une cinquantaine de personnes ont participé et plus de 150 observateur.es ont partagé leurs ressentis sur l'inventivité et l'acceptabilité des solutions proposées par les joueurs et joueuses pour réduire leur empreinte carbone. Bonne nouvelle, toutes les tables ont réussi à réduire leurs émissions d'au moins 40% et trois quarts d'entre elles ont inventé des scénarios réduisant de plus de moitié leurs émissions, un objectif qui mobilise la communauté internationale. Solution clé pour atteindre les objectifs, l'utilisation de visio-conférences pour remplacer certaines missions, participation à des conférences ou jurys de thèse. Comme l'ont souligné certains participants, il y a un an, il n'aurait pas été aussi facile pour eux d'envisager la visioconférence comme solution alternative à leurs déplacements. La crise COVID nous a déjà amené à opérer une rupture par rapport à nos habitudes passées.

## Les bénéfices de cet atelier participatif

Alors, quels sont les bénéfices pour les participants et plus largement pour l'Enseignement supérieur et la Recherche ? Le premier bénéfice est la prise de conscience de son empreinte carbone professionnelle et de celle du collectif scientifique dans lequel on évolue. Cette prise de conscience lors de l'atelier est complémentaire de la quantification rigoureuse des émissions de CO<sub>2</sub> par les unités de recherche, qui est aujourd'hui facilitée par l'outil GES 1point5 développé par Labos 1point5. Après les nutri-scores pour l'agro-alimentaire, pourquoi pas un climat-score pour le monde académique ?



Exemple de cartes personnages (à gauche), et tapis de jeu en fin de partie pour l'équipe Modélisation (à droite). Des alternatives ont été trouvées pour sortir des jetons du centre, et donc réduire les émissions (-52,3% de TCO2eq sur cette partie)

Un deuxième bénéfice est de permettre à chacun de réfléchir et d'inventer des pistes concrètes pour limiter les émissions: visioconférence bien sûr, mais aussi mutualisation des missions, et rationalisation des activités gourmandes en énergie fossile. A chaque partie, de nouvelles idées se font jour. Ces alternatives à nos pratiques actuelles ne sont pas seulement contraignantes, mais peuvent également avoir des effets positifs: repenser notre rapport au temps et l'organisation de nos activités professionnelles - notamment pendant les transports- ; identifier un objectif commun à l'équipe ; innover dans le domaine de la collecte de données de terrain ; profiter de l'ergonomie grandissante des outils numériques pour créer de nouvelles formes de collaborations en restant vigilant sur l'effet rebond et la nécessaire frugalité numérique. La multiplication des conférences virtuelles a par ailleurs permis plus d'équité et une meilleure représentation de la communauté des chercheurs, notamment ceux du Sud. Conçu puis inauguré lors des deux phases de confinement, l'atelier Ma Terre en 180' incarne d'ailleurs sur le fond et la forme cette **hybridation vers le numérique, mais sans laisser de côté l'humain, bien au contraire.**

Mais le plus grand bénéfice est sans doute de voir les discussions basculer de considérations individuelles vers des considérations collectives. Toutes les parties illustrent le rôle clé de l'intelligence collective pour gagner. Paraphrasant le psychologue et philosophe américain John Dewey, une participante a d'ailleurs témoigné : « *Ma Terre en 180' m'a permis de mieux prendre la mesure de tout le potentiel de cet atelier participatif. J'ai été vraiment impressionnée par l'excellence de l'approche pour "libérer [...] les potentialités créatrices et transformatrices de l'espèce humaine".* »

**Au-delà du jeu : renouer avec le contrat social des chercheurs**

Lors de la phase de sensibilisation, puis de debrief, d'autres réflexions naissent de l'atelier. Par exemple, certains chercheurs souhaiteraient l'utiliser pour réduire d'autres pratiques comme la surconsommation de plastique, les modes d'alimentation encore trop carnés, la sobriété énergétique des équipements et la lutte contre leur obsolescence. Par ailleurs, les scénarios proposés lors de la phase de jeu de rôle fournissent un matériel inédit afin de mieux comprendre les barrières psychologiques au changement, les dynamiques de groupes ou encore le nécessaire équilibre entre initiatives individuelles et arbitrages collectifs. Après la virtualisation, si l'atelier **réussit à proposer des solutions crédibles et innovantes pour réduire quantitativement les empreintes, l'enjeu est qu'il soit transformant dans la vraie vie de nos laboratoires.** Par exemple un.e à-quoi-boniste peut-il.elle devenir colibri ?

**À retenir**

Si les défis sont encore nombreux, cette expérience montre qu'il existe des solutions pour changer nos modes de déplacement, réduire nos émissions et repenser de façon collective une recherche scientifique plus durable, impliquée dans l'effort collectif pour limiter le changement climatique. Les chercheurs du XXIème siècle doivent changer leurs comportements, prendre conscience de l'équilibre nécessaire entre leur liberté de questionnement et leur responsabilité au regard des questions de société. Favoriser les initiatives collaboratives comme les ateliers participatifs et jeux de rôle, permettront de provoquer un effet d'adhésion de la part des chercheurs et de générer un changement systémique, réel et durable.