

Rencontres de la transition énergétique 2017

Atelier « Destination TEPOS ! Partager une approche méthodologique simplifiée »

I. CONTEXTE ET OBJECTIFS DE L'ATELIER

Dans le cadre de travaux préalables, Solagro et l'Institut négaWatt ont développé une méthode d'animation s'appuyant sur :

- un tableur permettant l'évaluation grossière d'une situation énergie-climat locale
- un plateau assorti de cartes à jouer, permettant une co-construction par les participants du futur énergétique du territoire.

Plus connue sous le nom de « jeu de cartes des TEPOS », la méthode proposée concerne une démarche de sensibilisation et d'appropriation de la transition énergétique par les collectivités locales et acteurs locaux, qui place les participants en situation d'acteurs. Celle-ci a été testée sur une dizaine de territoires et l'expérience montre que l'exercice est très vivement apprécié des participants.



Le CLER -Réseau pour la transition énergétique a repris cette méthode. Il est en charge de la développer avec l'Institut négaWatt et Solagro, d'assurer sa diffusion auprès des acteurs locaux et d'animer la communauté d'utilisateurs. Un Appel à manifestation d'intérêt a été lancé au printemps 2017 pour identifier des structures souhaitant se former et utiliser le jeu dans sa nouvelle version. Cette expérimentation permettra de formaliser de premiers retours d'expérience et d'ajuster la méthode.

Cet atelier a permis de présenter le jeu en détails aux participants, en les invitant à le tester en tant que joueurs et à examiner le matériel. Ensuite, les participants ont été invités à se positionner en tant que futur animateur et à répondre aux questions suivantes :

- Imaginez-vous mettre en place le jeu dans le cadre votre activité ? Comment ?
- Avez-vous des interrogations ou des suggestions sur son utilisation et sa diffusion ?

II. RETOURS DES PARTICIPANTS À L'ISSUE DE LA PRÉSENTATION DU JEU

Une bonne opinion générale

De manière générale, les participants ont manifesté un a priori favorable sur le jeu et voyaient bien son intérêt et son impact possible en tant qu'outil d'animation.

Utilisations envisagées

Les participants ont considéré pouvoir utiliser le jeu dans des contextes très variés :

- Elaboration ou révision d'un PCAET, accompagnée par une Agence locale de l'énergie, un syndicat d'énergie, un cabinet de conseil...
- Approfondissement d'une stratégie basée sur des objectifs TEPOS
- Enrichissement des outils d'animation des bureaux d'études
- Formation des chargés de mission
- Acculturation des agents d'autres services sectoriels
- Concertation et confrontation de points de vue de publics différents (élus, acteurs économiques...)
- Réunions de travail avec les partenaires du territoire
- Sensibilisation des élus lors d'un renouvellement politique
- Restitution d'un travail prospectif
- Animation auprès de citoyens ou publics scolaires
- Politiques régionales d'accompagnement de territoires
- Grandes politiques d'aménagement et de planification, travaux autour des SRADDET

Les participants ont précisé ce qu'ils appréciaient particulièrement dans le concept :

- Pouvoir travailler avec des publics divers
- Faire prendre conscience de l'ampleur de la démarche, du point de vue des ordres de grandeur, mais aussi du point de vue du rôle que chacun doit tenir
- Rendre tangible, spatialiser l'énergie et la transition énergétique locale

- Discuter et arbitrer autour de la table évoque presque une séance de stratégie militaire, en tout cas de conquête du futur, assez grisante
- Un bon moyen pour les accompagnants de briser la glace avec les élus et de démarrer la mission
- Ceux qui l'ont déjà expérimenté considèrent qu'il fonctionne bien, même quand il y a des participants peu coopératifs de prime abord
- Phase amont de définition des cartes et du damier en soi très intéressante aussi pour le territoire
- Pouvoir déjà réfléchir au travail à accomplir sur le temps long et à la priorisation des actions
- Permettre l'objectivation de la démarche et la recherche d'un consensus, ou l'expression des dissensus
- La personnalisation importante du jeu et sa matérialité. Une fois que le jeu a été utilisé pour l'animation, on peut le laisser à disposition dans un espace collectif de la collectivité pour que chacun vienne jouer, ou bien le coller et l'accrocher au mur comme un pense-bête

Interrogations ou suggestions

Concernant le jeu lui-même :

- La mise en place semble complexe, et la nécessité d'être accompagné peut freiner des territoires
- La dénomination « jeu » pose problème, en particulier pour impliquer les élus. Il faudrait trouver un autre vocable adapté.
- Certains élus vont dire « Je veux des euros sur les cartes ». Il serait intéressant d'avoir une dimension économique. Un participant visualise des jetons de poker différents en fonction de l'acteur qui investit à placer sur les cases.
- Les marches à franchir sont assez hautes, ça peut être difficile à entendre pour les participants
- Le jeu est-il adapté au niveau régional ? Au milieu urbain ?
- Quelle compatibilité avec d'autres outils comme Prosp'ér ?
- Les actions de maîtrise de l'énergie pourraient être plus concrètes, elles sont encore difficiles à visualiser pour beaucoup d'entre elles
- Comment rendre l'animation utile lorsque le programme d'actions est déjà rédigé ?
- Le jeu ne semble pas tout à fait adapté à des territoires peu matures sur la transition énergétique. Comment l'adapter dans les objectifs, et dans l'animation ?

Concernant l'aspect matériel :

- Il serait intéressant de personnaliser le matériel à fond, avec le logo du territoire
- La création du matériel est lourde : impression de toutes les cartes et du damier, autant de fois qu'il y a de groupes... Ce côté « artisanal » dans la préparation et l'aspect final est un frein potentiel important.

- Une mutualisation et une simplification de la création du matériel pourrait être envisagée.
- Il serait intéressant d'interroger sur ce sujet les spécialistes et créateurs de jeux.
- Une version numérique de type jeu vidéo pourrait être considérée, bien qu'elle ne permette pas le même travail en groupe et la possibilité de manipuler collectivement les cartes. Elle serait intéressante aussi pour sa diffusion auprès d'étudiants (comme Clim'city par exemple).

Concernant **l'animation par le CLER** :

- Si le jeu est gratuit, le coût de la formation obligatoire (1000€ par structure) et le temps de la préparation restent lourds à porter pour des bureaux d'études.
- Est-il envisageable d'en discuter avec l'ADEME au niveau national pour qu'elle encourage et appuie la diffusion ?
- Est-ce qu'il y aura d'autres AMI que celui qui se termine en juin 2017 ?
- Est-il envisageable de travailler avec les antennes régionales de l'ADEME sur la question ?
- La formation dispensée pourrait être éligible à Uniformation.