

Synthèse du projet Serious Game – « Mobilité en Territoire : Le jeu »

Contexte

Les décideurs et acteurs des territoires, dans toute leur diversité et chacun dans leur contexte sont sollicités par une offre constante de nouveaux dispositifs de mobilités (applications numériques, initiatives de start-ups ou citoyennes, ...) et confrontés à des choix liés à l'intégration de nouvelles technologies (véhicules autonomes, nouveaux schémas de gestion d'énergie, infrastructures communicantes ...).

Devant ces multiples sollicitations, et l'injonction sociale de modernité, les collectivités sont amenées à imaginer, étudier et financer des aménagements sur leurs territoires sans connaissance approfondie des dispositifs proposés, ni de l'adéquation de ces dispositifs aux données réelles de leurs territoires, et ni de leur adaptation aux souhaits prospectifs de leurs usagers.

A l'occasion des PDU, ou suite à certaines concertations citoyennes, des initiatives sont prises dans le domaine du transport multimodal (applications, partages de données des sociétés de transports ...) ou de l'aménagement d'infrastructures. La visibilité dans la durée, à l'éclairage des évolutions technologiques, n'est pas toujours garantie.

Afin de répondre à ces enjeux, l'Institut VEDECOM a proposé de concevoir et développer un outil ludique (type « jeu vidéo ») et pédagogique innovant, accessible, ergonomique, pour un public non expert, pour simuler des scénarii de mobilités, avec différentes combinaisons possibles, et visualiser leurs impacts (visualisation et mesure d'indicateurs clés ou KPI).

Le développement du jeu a été piloté par l'Institut VEDECOM en partenariat avec le pôle de compétitivité NextMove, et financé par la délégation interministérielle de la vallée de la Seine, la région Normandie, la métropole de Rouen, la Région Île-de-France. Le CEREMA a également contribué à la simulation des scénarios dans le jeu et à sa promotion.

Présentation des objectifs du jeu

« Mobilité en territoire : Le jeu » est un jeu sérieux, ayant pour objectifs de sensibiliser les décideurs publics ou privés aux impacts d'une décision d'aménagement ou de mise en place d'un nouveau mode de transport sur le trafic, l'environnement et la qualité de vie des habitants du territoire. À terme, l'objectif final est de guider les collectivités vers une décision de mobilités « PAPOUM » :

- Prospective : prenant en compte les prospectives d'usages et d'évolutions sociétales
- Avisée : prise de façon éclairée « en connaissance de cause »
- Pérenne : intégrant les innovations technologiques « au bon rythme »,
- Objective : argumentée et chiffrée, dans un modèle économique durable
- Utile : en lien avec le besoin des usagers, dans un contexte de développement durable
- Mesurable : le progrès est identifié et mesuré, valorisable (communication).

Par ailleurs, le développement du jeu s'est fixé un ensemble d'objectifs pédagogiques :

- Prendre conscience que la mobilité est un système, une combinatoire : un système de composantes techniques (infrastructures, véhicules, etc.), de services (concurrence, coopération) et d'acteurs.
- Appréhender la complexité des intérêts exprimés par les acteurs, et de la difficulté d'arriver à des compromis.
- Connaître le contexte d'évolution des mobilités et des nouvelles solutions qui émergent.
- Exploiter au mieux les ressources internes des territoires et leur administration en mettant en œuvre des stratégies de collaboration entre les différents acteurs.
- Maîtriser les grandes étapes à suivre en fonction des modèles des territoires (ville et périphérie proche) : étude, analyse, simulation, etc.
- Comprendre et paramétrer les conditions de réussite de l'intermodalité des modes sur un territoire donné.
- Intégrer les nouveaux critères : bien-être, impact environnemental, valeur du temps, nouveaux publics, acceptabilité, etc.
- Evaluer à travers le jeu l'intérêt des nouvelles solutions de mobilité (exemple : taxis autonomes, micromobilité...) pour répondre à diverses problématiques des territoires.
- Mesurer l'impact de l'implémentation des solutions de mobilités sur les territoires.

Toutefois, le jeu tout seul n'étant pas en mesure de répondre de manière exhaustive à ces différents objectifs pédagogiques, il est recommandé de l'intégrer dans le cadre d'un programme de formation plus général, avec des séquences et des jeux de rôles complémentaires.

C'est dans cette optique que l'Institut VEDECOM a également développé un programme de formation sous forme d'une journée complète avec d'autres séquences de jeux ludiques (la fresque de la mobilité, la ville en plus, etc.).

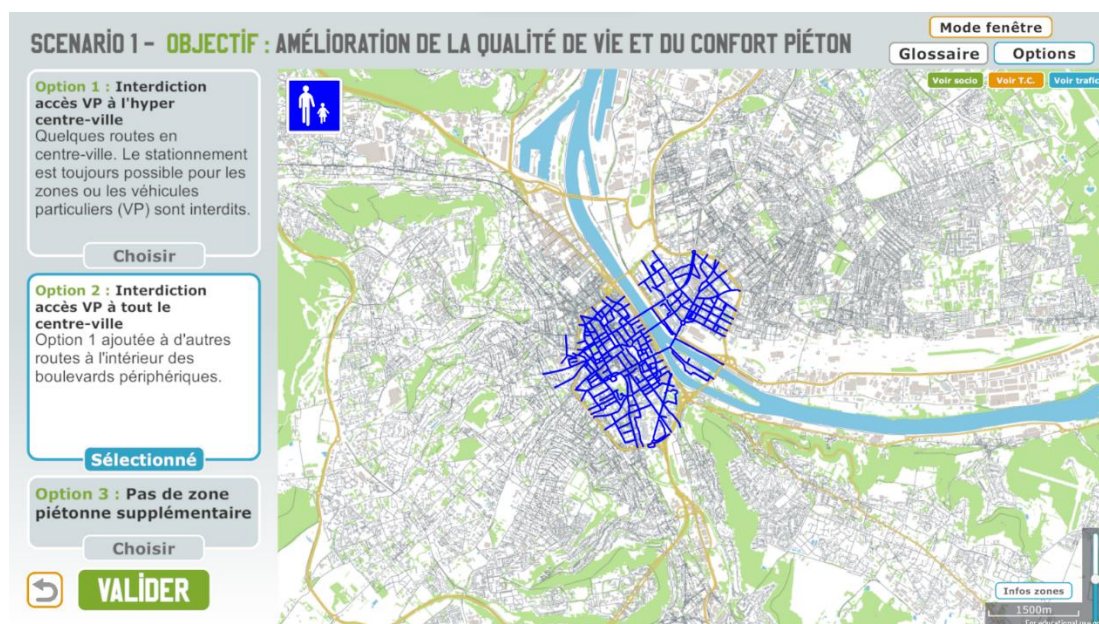
Résultats majeurs du projet

Le projet a permis de développer le jeu, dont les principaux atouts sont les suivants :

- **Un outil de formation pour les collectivités,**
- En **support** aux formations sur les mobilités pouvant être **dispensées par les partenaires du projet,**
- Proposant des cas d'usages en termes de **leviers de mobilité** sur des questions que se posent les territoires,
- Couvert par **40 options** possibles à **évaluer, quantitativement et qualitativement,**
- **Construit en itération avec les territoires / membres du COPIL,**
- Basé sur une **approche scientifique et académique avérée** : langage de données issues de simulation de trafic, veille scientifique,
- **Pluridisciplinaire** et associant des **observations quantitatives** à un **savoir-faire qualitatif**, • **Développé intégralement en interne**, non tributaire d'une expertise externe/ d'un outil préformaté. Ce qui permet plus facilement un développement ultérieur

Un exemple de l'interface du jeu est présenté ci-après :

L'interface du jeu est présentée par la Figure 1 :



Interface du jeu - Exemple d'analyse du scénario 1 du jeu

Par ailleurs, le déploiement du jeu a été marqué par :

- Le lancement officiel du jeu le 23 novembre 2022 au **Salon des Maires**, stand du CEREMA. Le lancement a été apprécié par le public au Salon, et communiqué à travers les réseaux sociaux.
- La mise en ligne du jeu sur le site de l'institut VEDECOM, **téléchargeable gratuitement** par les collectivités.
- La création d'un programme de formation, sous forme d'une journée complète avec la fresque de la mobilité et animation d'une **session pilote le 23 mai 2023**
- **Insertion dans le catalogue** et mise en place de l'évaluation des acquis **certification Qualiopi**
- **Promotion de la formation** auprès de nos partenaires et via une communication par publications sur les réseaux sociaux linkedin
- **La création d'un webinaire à destination des collectivités, ayant lieu le 28 mars 2024**, pour informer sur le Serious Game et la journée de formation complète avec la fresque de la mobilité et information sur la page « mobilité en territoire le jeu ! » pour télécharger le serious game.
- **La réalisation de la formation CNFPT le 29 mai 2024**



Illustration communication autour de la formation