

La mobilité physique privilégiée à la mobilité virtuelle même par les plus jeunes

Le [Forum Vies Mobiles](#) a lancé un jeu pour connaître les aspirations des plus jeunes quant à leurs déplacements futurs

Alors que les mesures de confinement prises par le gouvernement pour lutter contre la propagation du coronavirus obligent une grande partie des Français à rester chez eux et à limiter drastiquement toute relation sociale en face-à-face, une recherche pilotée par le [Forum Vies Mobiles](#), think tank de la mobilité soutenu par SNCF, vient montrer que, même pour les plus jeunes nés avec le numérique, cette situation n'a rien d'évident. En effet, s'ils étaient projetés dans un univers sous contraintes, nécessitant d'arbitrer entre mobilité virtuelle et mobilité physique, les jeunes privilégieraient clairement la seconde. À l'inverse de la situation que nous connaissons aujourd'hui.

Ces enseignements sont issus d'une [recherche atypique](#) menée à l'aide d'un « jeu narratif »¹ sur plateau intitulé « 2061 » réalisé pour le Forum Vies Mobiles par le collectif AE Coop (Collectif art-science belge composé de Pauline Lefebvre, Elsa Maury, Nicolas Prignot et Norbert Truxa). Le jeu a été testé au cours de dix-huit parties impliquant près d'une centaine de jeunes Français et Belges d'âges et de niveaux d'études variés.

La mobilité physique privilégiée par les jeunes

À l'issue de dix-huit parties du jeu narratif « 2061 » observées et analysées par les chercheurs du collectif AE Coop et du bureau d'étude Moho pour Le Forum Vies Mobiles, il apparaît qu'en fonction des situations, les jeunes opèrent des arbitrages différents entre mobilité physique et échanges virtuels. Dans certains cas, ils choisissent de se déplacer au lieu d'échanger à distance, lorsque le réseau de communication est peu fiable, en panne ou surveillé ; inversement, les échanges à distance remplacent occasionnellement les déplacements physiques lorsqu'ils sont complexes. Toutefois, les parties montrent que les joueurs préfèrent être physiquement ensemble, notamment pour les actions collectives importantes qui nécessitent de la coordination et des relations de confiance. Ils sont peu favorables à la virtualisation des expériences : amis, concerts ou voyages virtuels ne remplacent pas pour eux les expériences et les rencontres en face-à-face. De plus, ils se méfient des échanges virtuels qu'ils jugent techniquement peu fiables et potentiellement surveillés.

Enfin, et fondamentalement la mobilité physique est privilégiée parce qu'elle permet un changement de milieu social. Quitter le quartier où évolue son milieu d'origine, parfois jugé oppressant, est souvent un objectif majeur des personnages ; cela leur permet de s'émanciper, rencontrer d'autres personnes, devenir riches, etc.

Au final, le jeu a permis d'explorer les aspirations des jeunes dans un monde sous contrainte énergétique. Cela nous apprend qu'il n'est pas évident pour eux d'intégrer la contrainte dans leurs choix de mobilité physique et virtuelle. Même si le virtuel est central dans leurs récits, les jeunes manifestent un fort attachement aux déplacements physiques, meilleur moyen pour eux de mener à bien leurs projets. On peut

¹ Un jeu narratif est un jeu dans lequel les joueurs construisent ensemble un récit. L'histoire naît au fil des actions déployées par les joueurs, plus ou moins libres en fonction du degré de contraintes imposées par les règles du jeu. Il n'y a pas une bonne manière de jouer : chaque action est légitime et l'issue du jeu importe moins que son déroulement et le récit qu'il permet de produire.

faire l'hypothèse qu'à l'issue de la période de confinement que nous traversons actuellement les mobilités physiques, permettant notamment les relations sociales et les événements, reprendront leur place dans la vie des jeunes.

Présentation du jeu :

Un univers sous contraintes

Nous sommes en 2061 à Néo Zelbru, une métropole de 35 kilomètres sur 40, traversée par une rivière. Suite aux pluies torrentielles des années 2020, un immense marécage s'est formé au cœur de la métropole. Au nord, une zone forestière recouvre un quart du territoire, suite à une reforestation imposée par une organisation internationale. Le braconnage de bois de chauffage y est fréquent depuis que les énergies fossiles se sont mises à manquer. À l'est s'étend la zone alimentaire où s'est développée une agriculture de masse qui s'appuie sur la main d'œuvre, l'énergie nécessaire aux machines étant devenue trop chère.

Néo Zelbru compte sept quartiers d'habitations aux profils sociaux divers. La rive sud-ouest est majoritairement populaire, à l'exception de l'enclave riche et connectée de Little Shanghai. À l'ouest des camps de réfugiés climatiques, on trouve le quartier de Tati, avec ses grands immeubles où les ménages pauvres s'entassent dans de très petits logements. Il côtoie la zone industrielle, où de nombreuses industries ont été relocalisées à proximité de la ville en raison du coût élevé des transports ; une main d'œuvre européenne bon marché y est employée.

Sur l'autre rive, Voltaire est un quartier prisé et bien connecté à la 8G. Au cœur de cet espace se trouve la Green Tower, une tour de 72 étages autonome grâce à des panneaux solaires, des éoliennes et des cultures hors-sol. À vingt kilomètres au nord-ouest, la Commune regroupe des habitants qui refusent les excès de technologies et développent travaux manuels et cultures locales pour parvenir à l'autosuffisance. Enfin, au cœur de la Forêt se sont installés quelques campements d'écologistes radicaux convertis à la religion du retour à la terre.

L'ensemble du monde virtuel est sous le contrôle de l'entreprise high-tech O, qui expose ses dernières nouveautés en réalité augmentée dans les rues d'O'City. Toutes les transactions numériques s'effectuent à Angola, constitué de tours de serveurs qui tournent jour et nuit.

En 2061, se déplacer d'un quartier à l'autre est difficile. L'épuisement des ressources exclut la mobilité fondée sur le pétrole ; les véhicules individuels, électriques, sont réservés aux ménages aisés. Leur utilité est limitée puisque la majeure partie de Néo Zelbru n'est pas équipée d'une infrastructure fonctionnelle. Les habitants des quartiers centraux utilisent le RER, les vélos partagés ou la marche. Les joueurs qui veulent quitter Néo Zelbru peuvent tenter de se rendre à Madrid, éloignée de 1400 km, s'ils trouvent un moyen de transport adéquat.

Le déroulement du jeu

Chaque joueur commence par inventer son personnage, âgé de 10 à 20 ans ; il définit son milieu social d'origine, ses aspirations et son appétence pour le monde virtuel ou physique. Par exemple, Julia, 15 ans, vient du quartier Tati ; ses parents voudraient qu'elle fasse carrière à O'City, mais elle n'aime pas l'école virtuelle ni l'idée d'avoir un patron ! Attachée aux activités physiques, elle préfère les déplacements dans le monde réel.

Chaque personnage commence la partie dans l'un des quartiers. Une carte Grand Événement (coupure de courant généralisée, problème sur le réseau de transport) est tirée pour lancer l'intrigue. Face à cet événement, les joueurs tentent chacun à son tour de mener à bien les objectifs de leur personnage, grâce à diverses actions: appeler un proche, rejoindre un autre personnage, récupérer un objet dans un autre quartier, etc. Cependant, la crise écologique et énergétique a profondément changé les manières de vivre et de se déplacer et toutes les actions, matérielles ou virtuelles, risquent de rater : un coup de téléphone peut se heurter à un problème de réseau ; un déplacement peut être compromis par l'impossibilité d'utiliser une voiture, etc. Chaque action est

soumise à un tirage de jetons qui détermine sa réussite et son échec. Le récit se construit au gré des actions et des échecs des personnages.

[En savoir plus sur la recherche](#)

[Le Forum Vies Mobiles](#)

Le [Forum Vies Mobiles](#) est le think tank de la mobilité, soutenu par SNCF. Pour lui, la mobilité structure le déploiement de nos modes de vie. La vitesse, la fréquence et l'échelle de nos déplacements ont fortement augmenté ces dernières décennies et ont été réorganisés par l'usage des technologies numériques. Cette mobilité intense contribue aux problèmes environnementaux (changement climatique, pollution...) et ne correspond pas pleinement aux aspirations des individus. L'ambition du Forum est d'imaginer des mobilités futures désirées et soutenables, et de penser leur mise en œuvre par étapes avec les individus, les entreprises et les acteurs publics.

Pour en savoir plus sur les enjeux contemporains de la mobilité, rendez-vous sur forumviesmobiles.org

Contact presse : Agence suPR !

Véronique WASA

06 52 22 69 07 - vwasa@supr-agency.com