

Fiche projet - Et moi quelle est mon empreinte carbone?

Jeu et Portraits



Informations générales

PROJET EN COURS

Date de début : juin 2021

Date de fin : décembre 2021

Localité : Hauts-de-France

Zones d'intervention : Europe

Pays d'intervention : France

Budget : --

Financeurs régionaux : Lianes coopération, Récital, Région Hauts de France

Financeurs nationaux : --

Autres financeurs : DREAL Hauts-de-France

Secteurs d'intervention : Appui - Conseil - Formation, Éducation à la citoyenneté mondiale, Environnement

Objectifs de Développement Durable



Porteur du projet

Virage Énergie

Type de structure : ASSOCIATIONS, Association locale

Pays d'intervention : France

Secteurs d'intervention : Eau - Assainissement,

Éducation à la citoyenneté mondiale, Énergie,

Environnement, Gouvernance

Adresse : 5 rue Jules de Vicq, 59800 LILLE

Représentant : M. Paulo-Serge Lopes

Dans le cadre du programme *Imaginaires de la Transition*, Virage Énergie et la MRES (Maison Régionale de l'Environnement et des Solidarités) ont travaillé sur la notion d'empreinte carbone à travers la réalisation de **6 portraits de personnages internationaux**. L'objectif des portraits est de faire le lien entre le mode de vie d'une personne (ses habitudes de déplacement, ses loisirs, son logement...) avec son empreinte carbone. Afin de compléter cette première galerie de portraits, **Virage Énergie et la MRES vont à la rencontre de jeunes entre 18 et 25 ans, dans toute la région Hauts-de-France**. Ces rencontres vont permettre de créer de nouveaux portraits, à l'image des jeunes de la région Hauts-de-France, dans toute leur diversité. Ces portraits permettront d'illustrer le fait que, même si l'empreinte carbone est fortement liée à des choix personnels, elle est également conditionnée par de multiples facteurs : niveaux de revenus, lois et règles en vigueur, normes sociales et culturelles, infrastructures disponibles... Tous ces portraits seront ensuite capitalisés au sein du **jeu de l'empreinte carbone**. L'objectif du jeu pour les participants sera d'associer les cartes personnages (les portraits) à la carte empreinte carbone correspondante en s'appuyant sur le récit de vie des personnages. Une fois que chaque personnage aura été associé à son empreinte carbone, l'objectif est d'ouvrir la discussion avec les participants : *Qu'est-ce qui impacte le plus l'empreinte carbone des personnages ? Quelles sont les actions à privilégier pour avoir une empreinte carbone réduite ? Comment se situe ces personnages par rapport à la moyenne nationale et aux moyennes internationales ? Quelles actions pourraient mettre en place les personnages pour réduire leur empreinte carbone ? Quel est le personnage qui se rapproche le plus de votre mode de vie ? etc.*

Contexte

L'action proposée s'inscrit dans le cadre du programme « Imaginaires de la Transition » co-porté par la MRES et Virage Énergie.

Ce programme repose sur le constat que la transition énergétique dépend aussi d'un changement des imaginaires : le défi climatique est tel qu'il interroge nos représentations, nos façons de penser et de nous projeter dans l'avenir.

L'objectif du programme est donc de s'appuyer sur la fiction, les arts visuels et les sciences humaines et sociales pour tendre vers une société bas-carbone.

Le programme « Imaginaires de la Transition » s'articule autour de trois missions principales :

- Montrer (donner à voir, à lire, à entendre)
- Partager (collecter la ressource, créer des outils)
- Former (ateliers, animations...).

Partenaires locaux

Maison Régionale de l'Environnement et des Solidarités (MRES)

Objectifs du projet

- Sensibiliser les jeunes de la région Hauts-de-France à la notion d'empreinte carbone
- Conception du **jeu de l'empreinte carbone**, sur la base des productions des ateliers

Activités

- Conception d'une animation autour de l'empreinte carbone

- Animation de 6 ateliers à destination des jeunes (18-25ans) de la région Hauts-de-France
- Conception et réalisation du jeu de l'empreinte carbone, sur la base des portraits et animations

Résultats

- 35 jeunes sensibilisés
- Le jeu de l'empreinte carbone a été créé et édité en 20 exemplaires