



SOMMET VIRTUEL DE LA
MOBILITÉ DURABLE

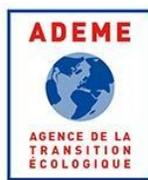
Du 18 au 29 mars 2024

<https://sometvirtuelmobilite.com/>

Un événement 100%
en ligne co-porté par



LES CO-PORTEURS DE L'ÉVÉNEMENT



L'Agence de la Transition Écologique participe à la mise en œuvre des politiques publiques dans les domaines de l'environnement, de l'énergie et du développement durable. Elle met à disposition des entreprises, collectivités locales, pouvoirs publics et grand public ses capacités d'expertise et de conseil.

www.ademe.fr



L'Association des Professionnels en Conseil Climat Energie et Environnement représente les bureaux d'études qui conseillent les entreprises, collectivités et établissements publics sur les sujets liés à la transition énergétique. Parmi ses actions phares, elle anime des groupes de travail métiers, organise des webconférences et événements, publie des articles et autres livrables.

www.apc-climat.fr

QU'EST CE QUE LE SOMMET VIRTUEL DE LA MOBILITÉ DURABLE ?

10
jours

de webconférences et
ateliers dédiés aux



Comment décarboner les flux de mobilité liés aux activités des entreprises et des administrations ainsi que les déplacements des collaborateurs ?

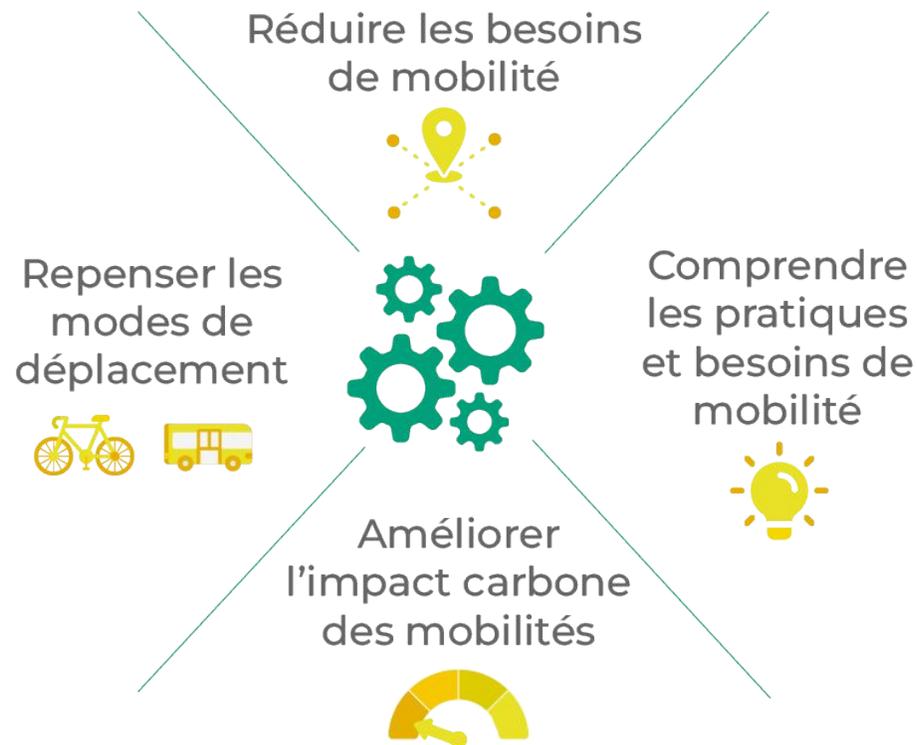


Comment définir et mettre en oeuvre une stratégie et des solutions en mobilité durable, inclusive et résiliente, à l'échelle de son territoire ?



L'objectif final

Accélérer la décarbonation des mobilités dans les organisations et sur les territoires



ILS SOUTIENNENT LA 1RE ÉDITION DU SVM D

Partenaires

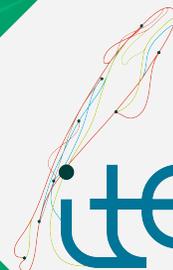
Sponsor GOLD

AppyFair 

Sponsors SILVER

 **transdev**
the mobility company

BL
évolution

 **iter**
coopérative
de conseil en mobilité


PRODURABLE
La communauté des acteurs de l'économie durable

novethic

 **vélo&
territoires**
COORDINATEUR DU RÉSEAU NATIONAL CYCLABLE

**EKOSYSTÈME
MOBILITÉ**


**FRANCE
QUALITÉ**

The Good
LE MARKETING DE LA GOOD ECONOMY

 **SCET**

ILS SOUTIENNENT LA 1RE ÉDITION DU SVMMD

Comité de programmation :

Comité d'experts :



“*opinionway*”



LE SVMD EST GRATUIT... MAIS IL A UN COÛT !

VOUS APPRÉCIEZ NOTRE INITIATIVE ?

L'entrée au Sommet Virtuel de la Mobilité Durable est entièrement gratuite. Cependant, vous pouvez nous montrer votre soutien en nous laissant un **pourboire à prix libre** ! Ex : le montant du repas, du billet de train ou de l'hôtel que vous auriez payé si vous vous étiez déplacé ;)

NB : votre contribution ne pourra pas faire l'objet d'une défiscalisation

SOUTENIR LE SVMD



[Soutenir le SVMD en faisant un don](#)

SVM

SOMMET VIRTUEL DE LA
MOBILITÉ DURABLE

Du 18 au 29 mars 2024

WEBCONFÉRENCE

LA MOBILITÉ EN JEU

Introduction

Aurore FABRE-LANDRY

- Transition vers la mobilité durable : ré-apprendre à organiser la mobilité, ré-apprendre à se déplacer
- Enthousiasme, mais aussi anxiété voire blocage
- Une approche ludique pour sensibiliser aux enjeux et à la diversité des situations, donner des clés d'action

“Tous les apprentissages les plus importants de la vie se font en jouant.”
Francesco Tonucci

Déroulé

Aurore FABRE-LANDRY

1/ Les objectifs des jeux

2/ Les mécanismes des jeux

3/ Retour d'expérience Collectivité & Play-Mobile

4/ Retour d'expérience Entreprise & Fresque de la mobilité

Conclusion et échanges

1/ Les objectifs des jeux

Julien SOLÉ

Spécificité des jeux

Julien SOLÉ

Quand on joue on est :

- ❖ Dans un **monde parallèle**
- ❖ Il y a des (nouvelles) **règles**
- ❖ On prend des **décisions**
- ❖ Ce n'est **pas grave**
- ❖ C'est **incertain**, on ne sait pas à l'avance comment ça finit

Quelques objectifs des jeux

Julien SOLÉ

- ❖ **rendre accessible des mécanismes complexes** (choix de mode de transport, liens entre aménagement et mobilité, concilier intérêt collectif et comportements individuels)
- ❖ permettre aux participants de **se mettre à la place d'un utilisateur** différent
- ❖ **simuler différentes options** et comprendre leurs effets
- ❖ inciter les acteurs à **débattre et à interagir**
- ❖ encourager les publics à s'impliquer dans un sujet : pour jouer il faut **s'engager**
- ❖ **débloquer** une situation sur un terrain virtuel

2/ Les mécanismes des jeux

Loïc JEANGORGES

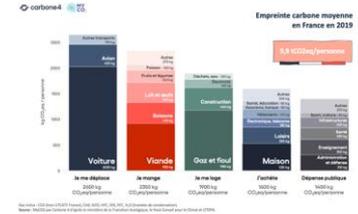
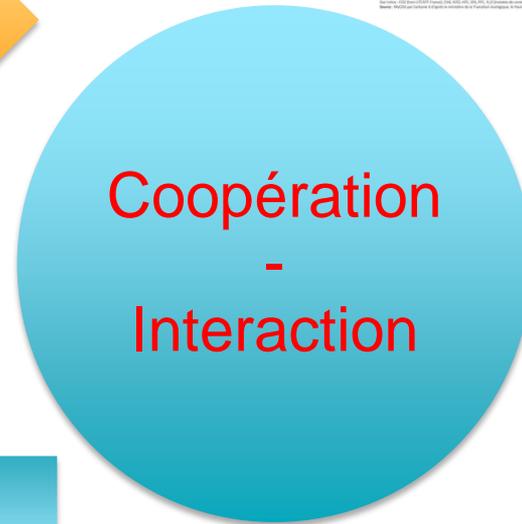
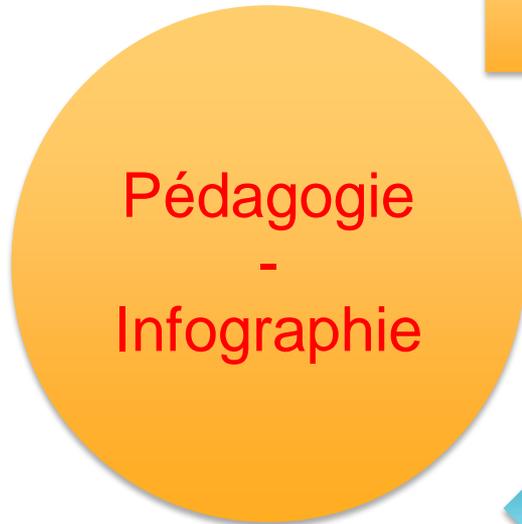
Les mécanismes utilisés

Loïc JEANGORGES

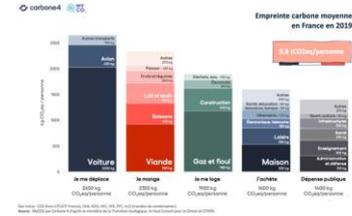
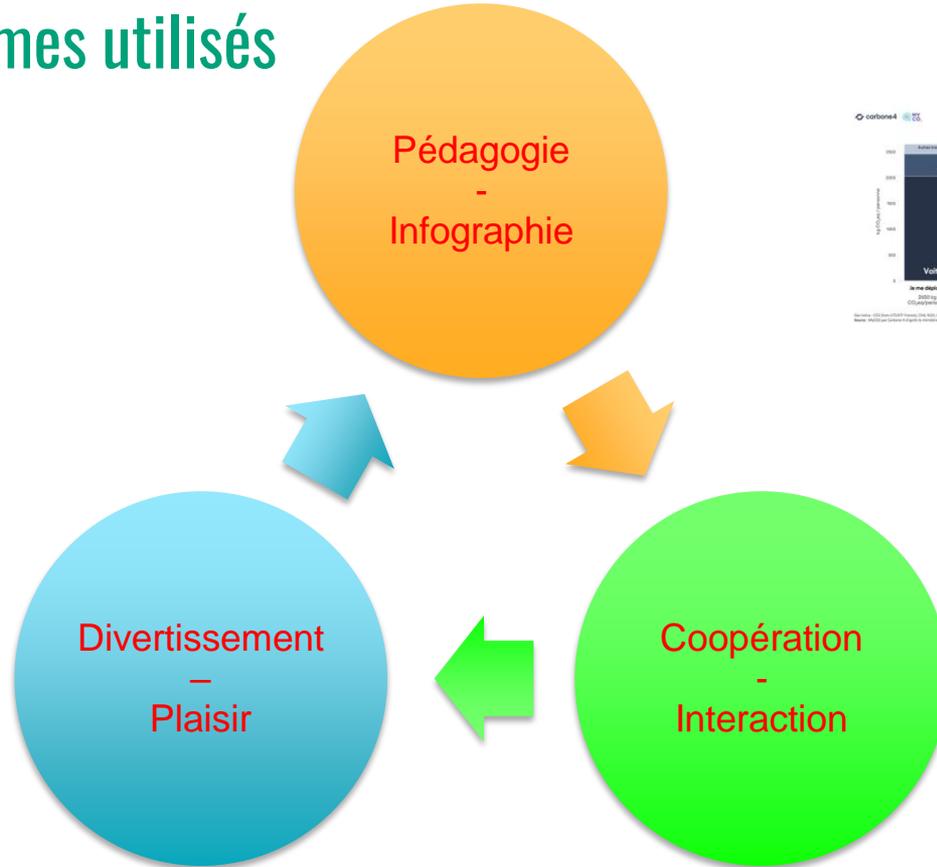
Les mécanismes utilisés

Pédagogie
-
Infographie

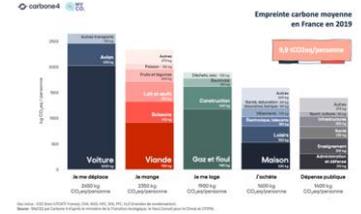
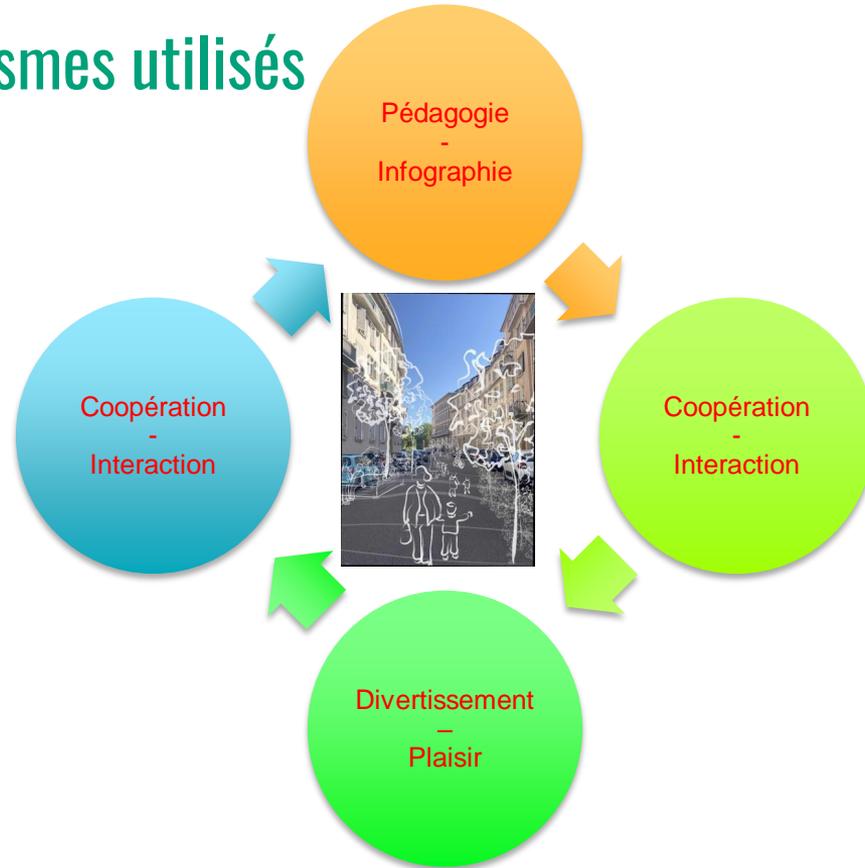
Les mécanismes utilisés



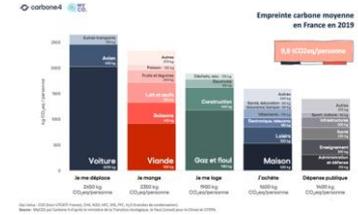
Les mécanismes utilisés



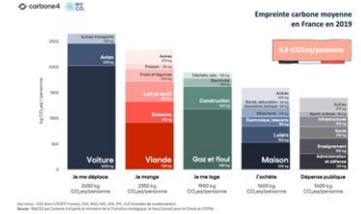
Les mécanismes utilisés



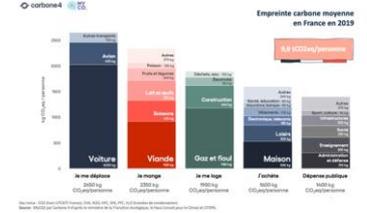
Les mécanismes utilisés



Les mécanismes utilisés



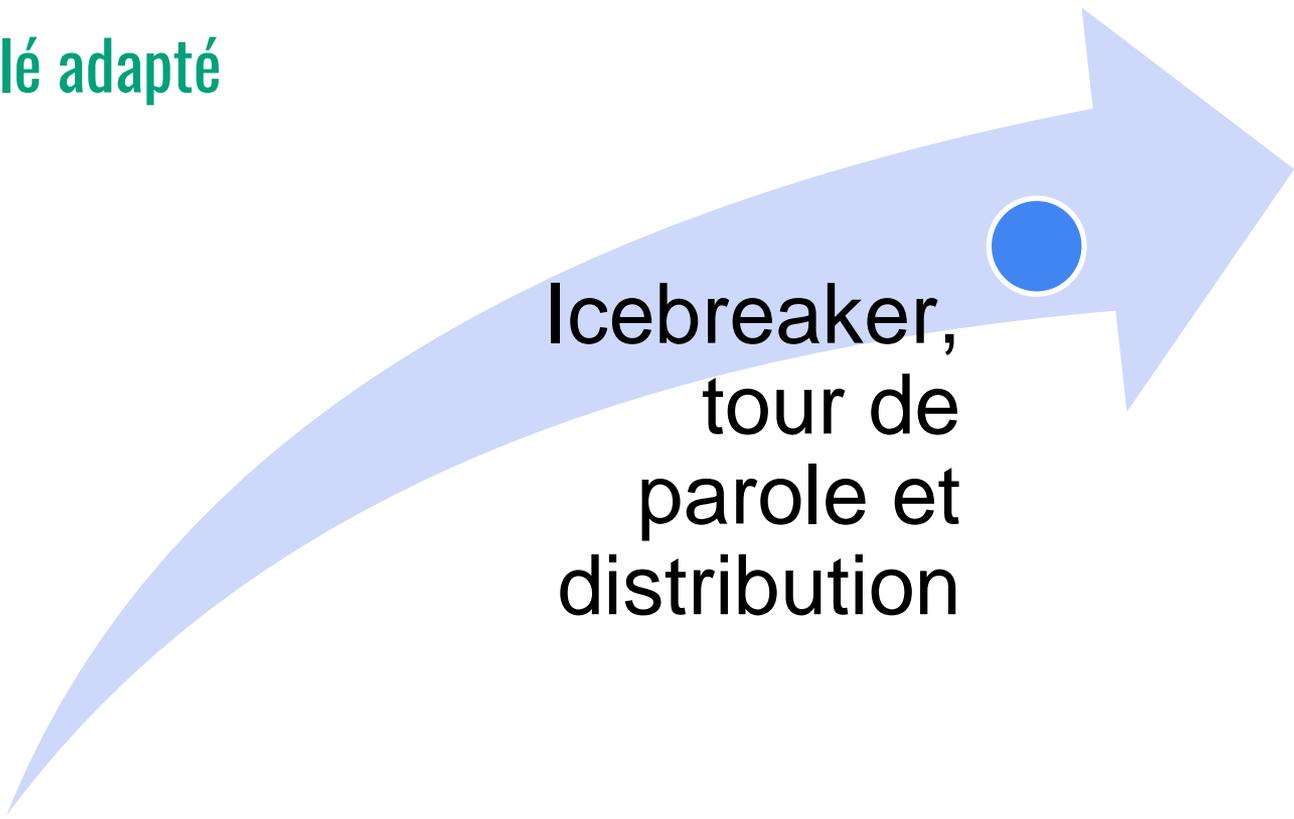
Les mécanismes utilisés



Un déroulé adapté

Loïc JEANGORGES

Un déroulé adapté



Icebreaker,
tour de
parole et
distribution

Un déroulé adapté



Icebreaker,
tour de
parole et
distribution

Quizz,
découverte
des
données et
échanges

Un déroulé adapté



Icebreaker,
tour de
parole et
distribution

Quizz,
découverte
des
données et
échanges

Solutions,
leviers et
scénarios



3/Retour d'expérience Collectivité & Play-Mobile

Aurélie NICOLAS & Julien SOLÉ



Le contexte à Pélissanne



Aurélie NICOLAS

Adjointe déléguée au cadre de vie, à l'environnement et petits travaux
commune de Pélissanne
nicolas.aurelie@ville-pelissanne.fr

Près de 10 000 habitants, un vieux bourg concentrique, entouré de :

- ❖ de zones pavillonnaires qui ont gagné sur la plaine agricole (cloisonnées, en impasse). Peu à peu la population a changé. Elle travaille dans les zones d'emploi environnantes (Marignane, Etang de Berre, Aix...)
- ❖ des équipements et des écoles
- ❖ des forêts et des collines pour les loisirs



Le contexte à Pélissanne

les objectifs

- favoriser les déplacements piétons, à vélo et en bus et limiter le tout voiture

les tendances positives

- zone de rencontre avec un libre accès au véhicule à 20km/h
- étude périmètre ville à 30
- changement du plan de circulation, mis à sens unique des rues du centre
- favoriser les déplacements piétons et à vélo (projet de schéma cyclable)
- le stationnement qui est limité en centre-ville ...mais pas autour

pourquoi c'est difficile

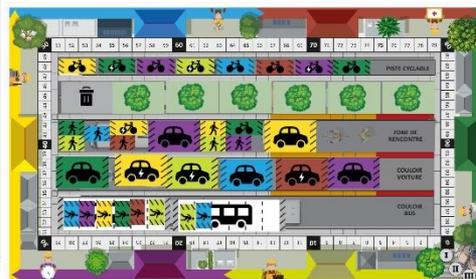
- arbitrer entre les modes, aménager : par exemple les transports en commun obligent à garder une certaine largeur de voie de circulation, et souvent il n'y a pas la place de faire passer une piste cyclable
- tout le monde n'est pas d'accord ou sensibilisé à la transition



Quels étaient vos attentes et votre objectif avec l'atelier ?

- Mettre autour de la table des élus, des cadres et des agents
- Sur des thématiques habituellement cloisonnées telles que urbanisme, cadre de vie, mobilité, commerce/activités
- Dans un cadre plus détendu, inédit, en contrepoint des réunions de travail habituelles
- Avancer sur des sujets tels que les mobilités actives





L'atelier Play-Mobile

Avec Play-Mobile, les joueurs s'accordent pour réaménager une rue tout en satisfaisant leurs propres besoins en déplacement. Cet outil ludique permet de :

- initier des changements de mobilité à travers le jeu
- tester ensemble les aménagements et les dispositifs les plus bénéfiques à la collectivité
- accompagner des démarches territoriales : sensibilisation, construction d'une politique de mobilité, opération d'aménagement ...

Play-Mobile s'adresse aux élus, aux techniciens et aux citoyens de tous types de territoires

Le projet Play-Mobile est mené par les BE L'Arbre-Mobile et Sustainable-Mobilities. La version co-conçue avec le Cerema est opérationnelle et elle est en cours de diffusion, au travers d'ateliers animés par les concepteurs du jeu. Les boîtes de jeu seront prochainement disponibles à la vente.

La versions *pour les territoires moins denses* lauréate du TENMOD/ADEME sera livrée courant 2024.

L'Arbre Mobile
PAYSAGE X MOBILITE

**Sustainable
Mobilities**

PLAYtime.
JEUX SUR MESURE



**RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE**
1958



Cerema
CLIMAT & TERRITOIRES DE DEMAIN

Le déroulement

1h de jeu + 20' de Débrief

- 11 personnes
- 2 tables avec 1 animateur par table

Chaque joueur incarne un personnage avec des besoins en mobilité spécifiques.

Au fil des tours, une série d'événements seront proposés au collectif de joueurs. Les joueurs pourront s'accorder pour mettre en place des dispositifs et des aménagements tout en faisant évoluer leurs propres modes de déplacement. Idéalement, en fin de partie, la rue et les usagers auront trouvé un nouvel équilibre « écomobile » : des comportements en mobilités bas carbone, des aménagements adaptés dans un cadre de vie plus agréable. Toutefois aucun scénario n'est imposé, les joueurs décident ensemble de la configuration finale de la rue pour les déplacements de leurs personnages.



Les participants

- 1) Aurélie NICOLAS, élue au Cadre de vie et Environnement
- 2) A.P., élue à l'urbanisme
- 3) N.B., coordinatrice administrative cabinet du maire
- 4) J.B., manager centre-ville
- 5) R.M., agent des festivités
- 6) L.G., agent de la voirie
- 7) E.D., adjoint
- 8) E.A., assistante adm Cadre de vie et Environnement et urbanisme
- 9) L.M., Service développement durable
- 10) C.M., élue handicap
- 11) E.C., 1er adjoint



SHARON

Profil : Vous êtes dirigeante d'entreprise de panneaux solaires. Pour vous, la transition écologique rime avec croissance. Vous êtes particulièrement attachée à votre apparence, à votre prestige et à votre confort.

Déplacements : hypermobilité, vous avez de nombreux déplacements à réaliser chez vos clients, vos fournisseurs, ainsi que pour votre vie privée et vos loisirs.



ANNA

Profil : architecte-urbaniste, vous télétravaillez à la maison ou au café du coin. Vous sensibilisez voisins et élus en faveur du vélo : vous êtes bénévole dans un atelier cycle.

Déplacements : militante vélo de longue date... si c'était possible, vous seriez prête à vous débarasser tout à fait de votre voiture.



JEAN-LOUIS

Profil : Vous avez travaillé à la Caf jusqu'à votre retraite. Vous êtes actif dans une association qui aide les sans-abris, et vous êtes doué pour les actions collectives.

Déplacements : handicapé moteur mais relativement autonome, vous avez aussi une chaise roulante et une voiture aménagée...et vos enfants songent à vous offrir un tricycle sénior.



ROBERT

Profil : commerçant, résolument pro-voiture, vous êtes réticent à toute transformation du quartier. Remplacer un goudron tout neuf par des pavés, de la terre et des buissons... et puis quoi encore ?

Déplacements : Vous circulez en camionnette. Vous vous faites beaucoup livrer. Vous tenez absolument à conserver les places de stationnement pour les clients, devant votre commerce.



ÉLISE

Profil : élue de ce secteur avec la délégation «cadre de vie» dans la nouvelle équipe municipale, vous êtes également professeure des écoles. Vous êtes particulièrement attentive à la place de l'enfant dans la ville.

Déplacements : de nombreux déplacements dans votre quartier mais aussi dans les différentes institutions qui réclament votre présence. D'ailleurs à votre stupéfaction, la collectivité a mis à votre disposition une voiture avec chauffeur...Mais ça ne vous ne empêche pas d'étonner vos collègues en y allant à pied, pour montrer l'exemple.



MILO

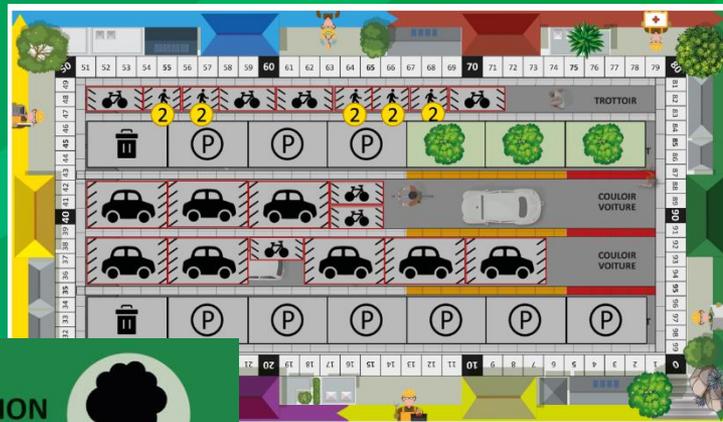
Profil : infirmier à domicile, père de 2 enfants.

Déplacements : vous avez de nombreux petits déplacements à faire entre les domiciles de vos patients avec le groupe scolaire situé à 3 km de chez vous... si bien qu'à la fin de la journée vous avez souvent parcouru plusieurs dizaines de kilomètres. Grâce à votre nouvelle petite voiture, vous vous gardez plus facilement même si vous perdez du temps dans les bouchons.

Quelques faits de jeu marquants

A la 1^{ère} table :

- Les joueurs ont mis du temps à trouver un accord sur le stationnement. Un élu au commerce (dans la vraie vie) a commencé par arracher des arbres (!) ce qui a provoqué un débat puis un compromis entre les intérêts et les convictions des joueurs.
- Au dernier tour les joueurs ont séparé les usages : TC, piste cyclable, en réservant le trottoir pour les piétons



VÉGÉTALISATION



> Les joueurs s'accordent sur le nombre d'arbres à planter en remplacement des stationnements. Cette décision pourra être révisée à chaque tour.

> Chaque arbre se substitue à une place de stationnement 

> Chaque arbre rapporte + 3 points de qualité de l'air.
> Les piétons rapportent 2 points de déplacement s'il y a au moins 3 arbres et 3 points s'il y a au moins 6 arbres

 +1  +2  +3

Le saviez-vous ?

Dans les zones de stationnement, une voiture ou un pavement ombragés par la végétation ont une température d'environ 3°C inférieure par rapport à une voiture ou un pavement exposés au soleil.

Quelques faits de jeu marquants

- A l'autre table on a tout de suite massifié les arbres et le TC
- Le joueurs ont pris davantage de piétons mais ils les ont mis dans les bus et peu sur le trottoir...la marche n'a pas été encouragée

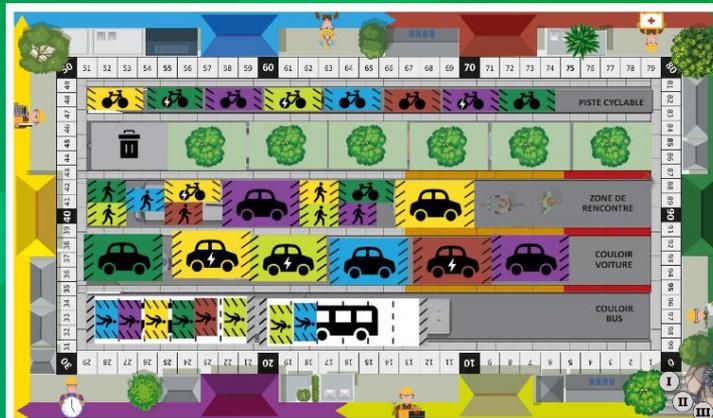
BUS EN SITE PROPRE



- > Choisissez un des 4 couloirs (sauf trottoir)
- > les passagers-bus valent désormais 5 points
- > Rajouter un 2ème bus, si le bus précédent était complet

Le saviez-vous ?

L'aménagement d'une voie réservée aux bus permet d'améliorer le service, avec un gain de temps de transport pour les usagers. Lorsqu'un bus est remplacé par un « bus à haut niveau de service », la fréquentation augmente en moyenne de +40%.



Quelques faits de jeu marquants

- Dans ces deux parties les scénarios de séparation des flux ont été privilégiés mais les joueurs auraient pu tester la mixité des usages avec une zone de rencontre

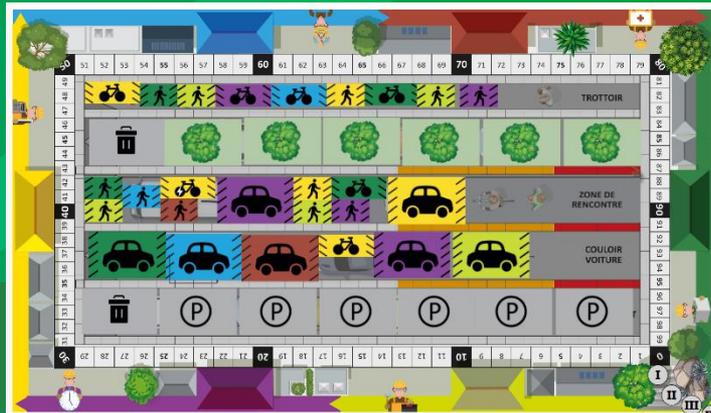
ZONE DE RENCONTRE



- > Choisissez un des 4 couloirs (sauf trottoir). Il n'y a plus d'accident ni de congestion dans ce couloir
- > Tous les modes (vélo, voiture, passagers-bus) rapportent 2 points sauf les piétons qui rapportent comme sur le trottoir
- > Placez le bus dans ce couloir si vous le souhaitez

Le saviez-vous ?

La conception d'une zone de rencontre vise à réduire la vitesse de circulation (20 km/h) et à augmenter la vigilance des conducteurs. Un piéton n'a que 1 chance sur 10 de survivre à un choc avec un véhicule roulant à 50 km/h. Ses chances de survie montent à 9 chances sur 10 si le choc a lieu à 30 km/h.



Le débrief

1. Les personnages ont été difficiles à incarner sauf pour 2 joueurs
2. – Tous les joueurs sauf 1 ont senti des tiraillements entre les enjeux collectifs et leurs contraintes
3. – Tous les joueurs sont satisfaits des solutions trouvées dans de la partie
- 4 - est-ce que le jeu ressemble à votre réalité ?
OUI pour 7 - NON pour 6 (milieu urbain, ville importante, ...)

ALORS
ÇA ROULE ?



La partie doit maintenant s'arrêter. Avant que chaque joueur retourne dans sa vraie rue, faites un tour de table pour examiner ensemble ce qui s'est passé au cours de la partie :

> quelle est l'évolution des différents scores du collectif d'utilisateurs ?

> a-t-il été facile de changer de mobilité pour chaque joueur ? Pourquoi ?

> quel levier a été le plus positif ?

> et s'il fallait continuer la partie, quelle serait votre rue idéale ?



4/ Retour d'expérience Fresque de la mobilité en entreprise

François DEVILLERS
& Laurence THIBAUD



Le contexte



François DEVILLERS

Chef d'Établissement DE CHERBOURG ET MESLIN
COLAS FRANCE – TERRITOIRE ILE-DE-FRANCE
NORMANDIE
francois.devillers@colas.com
Tél : 06 69 31 38 86

Description de l'agence :

- activités
- composition de l'équipe
- actions RSE



LES ENGAGEMENTS RSE DE COLAS VIS-À-VIS DE SES PARTIES PRENANTES

Consolider une **culture exemplaire**
de l'**éthique** et de la **conformité**

Proposer à nos **clients et usagers** des
solutions répondant aux enjeux du
développement durable des territoires

Construire une **supply chain**
responsable ancrée sur une
performance durable

Mettre en œuvre une **stratégie**
bas carbone et **biodiversité**
pour contribuer au **respect**
de la planète

Consolider une **culture santé**
sécurité pour **protéger**



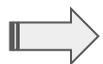
Promouvoir des **solutions**
d'économie circulaire
pour préserver les
ressources naturelles

Attirer, développer et fidéliser les talents
par l'**excellence managériale**

Réduire les **impacts** de nos activités
pour conforter leur **acceptabilité**

Le besoin / les attentes

- Semaine européenne de la mobilité
- Sensibilisation SST
- Engagements RSE de l'entreprise



Recherche d'un atelier de sensibilisation aux enjeux écologiques de la mobilité, tout en développant un esprit d'équipe, dans un contexte dynamique et bienveillant



La proposition

- Jeu de sensibilisation pour donner envie de passer à l'action
- Conçu par les Shifters
- Mobilité des personnes en France
- Groupe de 15 personnes max
- Durée moyenne 2h30
- Adaptable au contexte de l'entreprise



Les étapes du jeu

1/ Comprendre



Panorama des mobilités

Chiffres clés de la mobilité des personnes en France,
Impacts, dépendance aux énergies fossiles



Les étapes du jeu

2/ Découvrir



Jeu de rôle pour illustrer les leviers d'actions

Exploration en équipe de tous les leviers d'actions à notre portée pour réduire l'empreinte carbone de la mobilité

Alice et Josselin
Néo-ruraux Isérois



Alice et Josselin, néo-ruraux Isérois		1 tCO ₂ eq
Travail	Alice: Trajets à 20 km de son domicile, en bus 2 fois/semaine 3,1 tCO ₂ eq Josselin: Trajets sur les chantiers en fourgon, 400 km par semaine	
Activités	WE & Semaine: 150 km/semaine en voiture	
Vacances	Noël: Chez les parents à Montpellier en train	
	Hiver: 1 semaine de ski à proximité en bus	
	Été: 1 semaine de randonnée en train, 1 semaine à la maison, 1 semaine chez les parents à Montpellier en train	

T.C 1,1

Voyage 12,0

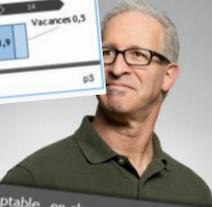
Vacances 0,5

Travail 10,7 Loisirs 1,9

33

Alice, 32 ans, webdesigner freelance en home-office.
Josselin, 35 ans, chef d'équipe chez Manuel & Cie.
Pacsés, 1 enfant de 10 ans. Habitent Vinay à 30 km de Grenoble.

Laurent
Administratif à Nevers



Laurent, 50 ans, comptable, en charge des frais de déplacement, dans l'entreprise BINET, en banlieue de Nevers.
Divorcé avec trois enfants adultes. Habite le centre-ville de Nevers.

Laurent, cadre administratif à Nevers

Laurent, cadre administratif à Nevers		2,5 tCO ₂ eq
Travail	Laurent: Trajets en voiture citadine à 4 km du domicile, rentre chez lui le midi	
Activités & loisirs	WE & Semaine: 25 km/semaine en train et bus Autre: 1 week-end par trimestre : 800 km/Week-end en train	
Vacances	Noël: Chez les parents et enfants à Paris et Auxerre en voiture	
	Été: 1 semaine road-trip en Lozère en camping-car, 1 semaine en Espagne en voiture, 1 semaine chez des amis dans les Alpes en voiture	

T.C 0,2

Voyage 2,3

Travail 0,9 Vacances 1,4

Loisirs 0,2

34

Les étapes du jeu

3/ Agir



Engagements personnels

Appropriation des leviers les plus pertinents pour amorcer sa transition vers une mobilité bas carbone



Les points forts

- Aspect convivial et fédérateur
- Références et ordres de grandeur partagés (par exemple budget de la voiture)
- Ouverture vers des mobilités complémentaires
- Durée et contenu adaptée à l'organisation du travail et à l'attention des équipes
- Complémentarité des aspects individuels et entreprise
- Efficacité de l'intelligence collective
- Facilité de mise en oeuvre (low tech, pas de préparation des participants en amont)



Les points d'attention

Pour un atelier réussi :

- le bon moment/durée
- le bon outil
- le bon endroit
- la bonne composition du groupe
- la bonne introduction
- la bonne animation



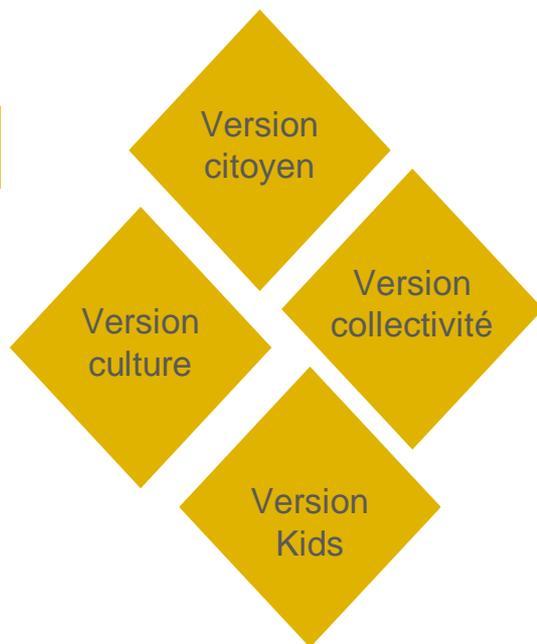
Conclusion et échanges

Pauline Chazal

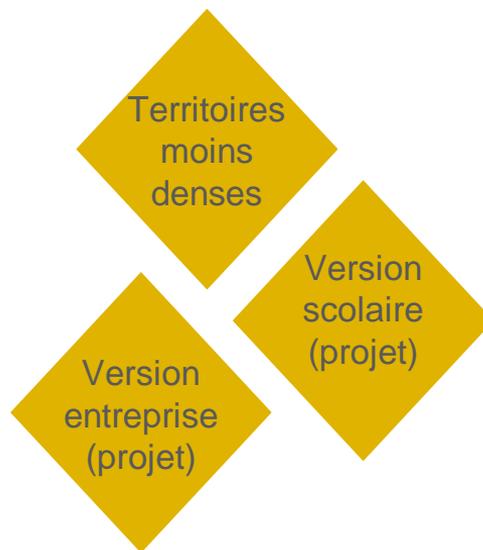
- ✓ Le jeu comme outil pédagogique et de sensibilisation
- ✓ Le jeu vecteur d'échanges et de réflexion/intelligence collective
- ✓ Un panorama d'outils et de jeux à découvrir

Les autres formats d'ateliers

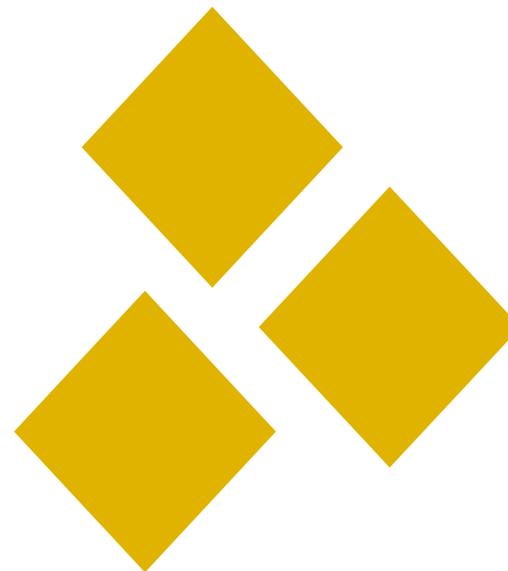
Fresque de la mobilité



Play-Mobile



Autres jeux



Pour en savoir plus ...



Julien SOLÉ
Ingénieur-paysagiste, conseil en transition
L'Arbre-Mobile
julien_sole@yahoo.com
Tél : 0761187761



Aurore FABRE-LANDRY
Consultante en mobilité durable
Sustainable Mobilities
afl@sustainable-mobilities.com
Tél : 06 75 56 27 78



Aurélie NICOLAS
Adjointe déléguée au cadre de vie, à
l'environnement et petits travaux
commune de Pélissanne
nicolas.aurelie@ville-pelissanne.fr



Loïc JEANGEORGES
Multifresqueur, Ambassadeur Pro MyCO2, Auto Entrepreneur
Limites Planétaires Conseil
loic.jeangeorges@gmail.com
Tél : 06 73 75 24 68



Laurence THIBAUD
Accompagnement à la transition écologique
OPTIMA CARBONE
laurence@optimacarbone.fr
Tél : 06.84.79.74.65



François DEVILLERS
Chef d'Etablissement DE CHERBOURG ET MESLIN
COLAS FRANCE – TERRITOIRE ILE-DE-FRANCE
NORMANDIE
francois.devillers@colas.com
Tél : 06 69 31 38 86



Pauline CHAZAL
Cheffe de projet mobilités et logistique urbaine
Atelier Parisien d'Urbanisme
pauline.chazal@apur.org

Site internet : <https://fresquedelamobilite.org/>

SMD

SOMMET VIRTUEL DE LA
MOBILITÉ DURABLE

Du 18 au 29 mars 2024

MERCI !

Donnez-nous votre avis sur
cette webconférence





SOMMET VIRTUEL DE LA
MOBILITÉ DURABLE

Du 18 au 29 mars 2024

<https://sometvirtuelmobilite.com/>

Un événement 100%
en ligne co-porté par



Association des
Professionnels en
Conseil Climat Énergie
et Environnement

