



GREAT TRANSITION PROJECT

BLANC Charlotte

CHAUVIGNE Antoine

DURIEUX Manon

MBACKE TOURE Cheikh

ROGALSKI Nina

“Le bonheur c'est d'avoir, de l'avoir plein nos armoires”

Foule Sentimentale, Alain Souchon, 1993.

Déjà plus de 25 ans que cette question a été mise en lumière et pourtant les choses ne semblent pas tant avoir changé. Le constat est unanime : nous nourrissons notre soif de possession par l'acquisition de toujours plus de vêtements. Nous les consommons. Passés de mode, encore neufs pourtant, nous les oublions, au fond d'un placard. Rares sont les vêtements que l'on garde jusqu'à l'usure. Le train de la consommation semble ainsi toujours avancer, de plus en plus vite, sans ne jamais freiner.

Ce problème de surconsommation nous tient à coeur puisqu'il est universel, s'adressant à chacun d'entre nous. Nos vêtements, avant même d'arriver entre nos mains, ont pour la très grande majorité déjà parcouru des dizaines de milliers de kilomètres, et comportent de nombreux additifs et produits chimiques qui ont des effets destructeurs sur l'environnement. Chacun doit prendre conscience des conséquences de la production du vêtement et comprendre le cycle de vie de l'habit. Il y a mille manières de réutiliser un pantalon, un tee-shirt, une chaussette, et c'est à nous de les inventer pour ralentir la course frénétique à la fabrication. Une fois les impacts négatifs de l'industrie textile pointés du doigt, il s'agit de devenir acteur du changement, pour un monde plus durable.

C'est ainsi que naît notre projet, Ecorsage !

Ecorsage au coeur des enjeux de *Great Transition*

Le cycle de vie du vêtement est au coeur de la *Great Transition* par divers enjeux. Premièrement, notre réflexion questionne les modes de consommation et les industries productrices de vêtements. Dans la chaîne de production, les vêtements parcourent un long chemin, de leur conceptualisation à leur vente, impactant négativement l'environnement. Etant donné le poids de cette industrie consommatrice d'énergies et polluante, nous avons décidé de l'étudier afin de réfléchir à un mode de consommation alternatif plus viable et durable.

En effet, nous vivons dans une société où les vêtements vont parfois jusqu'à être considérés comme étant "à usage unique", avec des tendances qui changent tous les six mois. Chaque vêtement traverse plusieurs étapes de fabrication, depuis le sourcing jusqu'à la distribution. Comme nous le verrons plus en détail avec notre analyse sur le cycle de vie d'un vêtement, la fabrication d'un seul t-shirt requiert une très grande quantité de matières premières qui nécessitent notamment une quantité d'eau astronomique. L'abus de produits chimiques utilisées dans le processus de production et les distances hallucinantes parcourues par les vêtements détériorent aussi à toute vitesse notre environnement.

Nous avons donc décidé de toucher principalement le thème de la circularité afin d'inciter la population à recycler, à travers un projet pédagogique et accessible à tous sur le cycle de vie d'un habit.

Notre projet

Nous avons ainsi imaginé un Escape Game : *Ecorsage*. Cet intitulé est né ironiquement d'un mélange entre le *corsage*, petit chemisier, et *l'écorçage* qui est l'action d'enlever l'écorce d'un arbre : nous souhaitons en effet déshabiller sous vos yeux le processus de création d'un vêtement qui ne pousse malheureusement pas sur les arbres.

Un escape game, deux salles, deux grandes idées à mettre en avant.

Le Déluge, premier espace où l'on fait monter la pression. L'objectif est de montrer la forte consommation et le recours à des achats parfois compulsifs. Dans cette première partie, les participants sont amenés à se rendre compte que quand ils achètent un vêtement, ils sont de vrais acteurs du changement climatique. Pendant toutes les activités de la première salle, des vêtements viennent s'ajouter à la pièce de façon à faire monter la tension et inciter les consommateurs à se presser de rejoindre la seconde salle.

La pollution de l'eau.

L'industrie du textile consomme 25% des pesticides et 10% des engrais utilisés dans le monde, notamment pour la fabrication de teintures. Nous proposons un espace très humide avec un circuit d'eau, un robinet ouvert et une baignoire pleine. L'eau change de couleur avec le temps pour illustrer la pollution. Cette pseudo salle de bain est remplie de pousses de coton pour montrer graphiquement la quantité de cette plante nécessaire pour la fabrication d'un t-shirt. Les participants doivent réaliser une expérience chimique, où les consommateurs doivent trouver un pesticide utilisé dans la production du vêtement qui entraîne la mort de plantes en arrière plan.

Le résultat de l'expérience permet de débloquer la clef pour le vélo de l'étape 2.

La consommation d'énergie liée à l'utilisation du vêtement

Dans la vie d'un tee-shirt, les nombreux lavages sont extrêmement énergivores, de même que les teintures et les machines de fabrication. Les machines à laver sont bien souvent bruyantes, particulièrement quand on vit dans un maigre studio. Cela ne cesse de nous rappeler toute l'énergie qui a été nécessaire pour fabriquer ce précieux bien. La nouvelle mission est de pédaler sur un vélo d'appartement pour produire l'électricité

nécessaire à l'allumage d'une lampe dont l'abat jour est élaboré à partir d'un tee-shirt. Nous illustrons ainsi la force à déployer pour finaliser le tee-shirt.

Lorsque la lampe s'allume, on lit sur la lampe l'énigme permettant d'accéder à l'étape 3.

La pollution de l'air liée particulièrement au transport

Avant d'atterrir dans notre boutique favorite ou bien notre boîte postale, un jean a pu parcourir plus de 65 000 km, soit une fois et demi le tour de la terre. La pièce est décorée d'une carte du monde et d'un globe recouvert d'un T-shirt pour montrer à quel point l'industrie du textile asphyxie la terre. Il y a aussi un fil à linge sur lequel gisent des avions et des camions afin de montrer la quantité de transport nécessaires. Un compteur de km est accroché sur la carte du monde afin de montrer les km parcourus. Le tâche du participant consiste à trouver les différents pays par lesquels le vêtement a transité. Nous imposons ainsi au joueur une balade dans le monde, où il placera des épingles marquant le passage de l'habit.

A la fin, les joueurs se retrouvent bloqués au Bangladesh, point de départ pour l'étape 4.

Les conditions humaines

Le dernier élément que nous souhaitons mettre en avant dans cette première salle est la pénibilité du travail subie par les *petites mains*. Nous exposons des photos montrant les conditions des gens qui travaillent dans des fabriques de textile pour dénoncer les traitements indignes, à la limite de l'esclavage. Les joueurs ont pour mission de faire passer un fil dans le chas d'une aiguille puis de déplacer cette aiguille le long de ce fil sur un parcours. La minutie est cruciale puisque dès qu'ils se détournent du chemin et exercent une tension trop grande sur le fil, ils doivent recommencer. Une fois le parcours accompli et l'aiguille sortie, ils récupèrent un grain de riz, qui représente la paie des travailleurs mais qui ne suffit pas à couvrir leurs besoins de base.

Ce grain leur permet d'accéder à l'autre pièce.

Dans cette dernière salle, baptisée l'Arche, nous proposons aux joueurs une quête de solutions aux problèmes posés dans le Déluge. Ils apprennent d'une part à quelle fréquence il suffit de laver ses vêtements pour les entretenir correctement sans consommer trop d'eau ni d'électricité. En même temps, cela permet d'allonger la durée de vie puisque les lavages abîment nos habits. D'autre part, pour sortir de la seconde pièce, il doivent avoir imaginé, conçu et fabriqué un nouvel élément à partir des pièces de vêtements à disposition dans la salle. Pour ce faire, ils font preuve de compétences manuelles, et peuvent apprendre des réparations de base, telles coudre un bouton, faire un ourlet, etc.

Sortis de l'escape game, les participants gardent en tête cette expérience de sensibilisation afin de tourner sept fois leur carte bleue dans leur poche avant de succomber devant la première vitrine venue.

La sensibilisation par le jeu

Ecorsage est une esquisse de réponse à nos questionnements de départ liés à la surconsommation de vêtements. Cet escape game sera pour nous un moyen de médiation et de sensibilisation du consommateur sur la chaîne de production d'un tee-shirt, son cycle de vie et les mécanismes de valorisation du tee-shirt après sa vocation première. La chaîne de l'économie circulaire est bien explicite et permet aux consommateurs de comprendre les enjeux de la surconsommation des vêtements.

Notre solution se démarque par sa dimension innovante, ludique et participative. Elle est relativement facile à implanter et mettre en place à court terme. Grâce à cette incroyable expérience, les consommateurs pourront garder en tête ce qu'ils ont vécu. Nous souhaitons que les participants, en s'amusant, apprennent comment mieux protéger leur planète et mieux consommer.

Notre cible, le consommateur de vêtements, c'est-à-dire aussi bien vous que moi, est véritablement un acteur de la chaîne de l'industrie textile. C'est en le rendant littéralement acteur de l'escape game que nous tirons la sonnette d'alarme afin qu'il change son mode de consommation en acquérant des connaissances théoriques et pratiques *via* les différentes étapes du jeu. La dimension pédagogique du jeu est un format qui permet de toucher aussi les enfants, acteurs futurs de la transition écologique.

Mise en place de notre projet

Nous commencerons par implanter notre escape game à Paris où ce type de jeu est de plus en plus à la mode. Il faut louer un espace où mettre en place l'escape game. Ce peut être un local dans une collectivité, voire une cave réaménagée. Il nous faudra aussi des équipes que nous formerons pour encadrer notre jeu. Nous comptons nous procurer la majeure partie des éléments du jeu avec de la seconde main et de la récupération.

Comme notre projet s'inscrit dans une politique d'éducation des citoyens, nous pourrions obtenir des subventions de la part de structures publiques comme la mairie de Paris, ainsi que de la région Île-de-France. En tant qu'étudiants, nous pouvons aussi obtenir des financements de la part du CROUS de Paris puisque notre projet touche en partie un public jeune : l'idée est à terme de faire des partenariats avec les universités afin que des groupes d'étudiants puissent participer à *Ecorsage*. Nous lancerons aussi un crowdfunding sur les réseaux sociaux afin d'obtenir des fonds de la part de notre entourage. Nous avons en plus pour objectif de nous rapprocher de grandes et moyennes entreprises afin qu'elles puissent nous sponsoriser et nous accompagner dans ce projet. En effet, l'idée est d'une part d'obtenir un soutien financier, mais aussi qu'elles décident de proposer notre Escape Game à leurs équipes, dans une optique de team building instructif.

Ecorsage sera accessible à tous, et pour participer il suffira de rapporter des vêtements usagés que nous revendrons ensuite dans une boutique annexe aux salles de jeu. Nous avons conscience que pour changer les habitudes de consommation d'une famille par exemple, il faut que tous les membres en soient convaincus. C'est pourquoi les entreprises partenaires pourront proposer à leurs employés qui ont participé à *Ecorsage* avec leurs collègues d'y emmener leurs familles le week-end. *Ecorsage* sera aussi mobile. Nous prévoyons de nous déplacer directement dans les entreprises et les universités qui ne sont pas situées en région parisienne pour proposer le jeu dans leurs locaux. Nous proposerons aussi d'organiser des anniversaires pour les enfants à la fin desquels ils repartiront avec des déguisements fabriqués à partir des habits collectés.

Nous sommes conscients que la mise en place de notre projet ne sera pas forcément un long fleuve tranquille c'est pourquoi nous avons identifiés des difficultés auxquelles nous pourrions potentiellement être confronter. Il risque de ne toucher que quelques personnes à la fois puisque l'escape game est localisé à Paris ; c'est pour cela que nous souhaitons mettre en place un *Ecorsage* mobile. Pour pallier à cette difficulté, nous devons aussi penser à assurer une bonne communication notamment sur les réseaux sociaux, Facebook, Snapchat, Twitter et Instagram, jusqu'à devenir connus grâce au bouche-à-oreille. Notre site internet, qui centralise toutes les informations liés à notre escape game nous permet déjà d'être actifs sur le web. Par ailleurs, la mesure de l'impact est un élément important pour ce projet. Il est très difficile de mesurer l'impact sur le changement de comportement des individus, par contre des données statistiques sur les dépenses en textile de nos cibles pourrait nous renseigner sur leur changement de comportement et l'impact réel de celui-ci.