

Des ingénieurs de l'ENTPE proposent une réflexion sur les enjeux sociétaux grâce à leur jeu vidéo

Manon Carrier et Jean-Marc Vanbalberghe sont 2 anciens élèves de l'ENTPE. Ils ont récemment lancé leur 1er jeu vidéo *Kairos'Light* **qui propose, en 2e niveau de lecture, d'ouvrir des réflexions sur des enjeux sociétaux.**

Ils ont bien voulu faire un retour de quelques années en arrière pour nous faire partager leurs parcours et l'évolution de leurs projets professionnels.

"Nous sommes tous les deux issus de prépa : Jean-Marc était en BCPST au Lycée Thiers à Marseille, et Manon en MP à Joffre à Montpellier. En 2015, tous deux en civil, Manon a intégré l'ENTPE trouvant l'école dans l'air du temps notamment dans **la prise en compte des enjeux environnementaux**. Jean-Marc a décidé d'intégrer l'ENTPE sans véritable idée de ce qui l'intéressait, par curiosité et souhaitant profiter d'**une formation assez généraliste.**



Après une 1ère année riche **d'apprentissages, de rencontres et d'activités**, nous avons choisi les voies d'approfondissement urbanisme pour Manon et bâtiment pour Jean-Marc. C'était **l'aspect social mêlé aux techniques** qui intéressait Manon dans cette VA, et concernant Jean-Marc … c'est en hésitant qu'il a décidé d'intégrer la VA bâtiment, ne sachant toujours pas quel domaine était fait pour lui.

Pour Manon, c'est la participation à la COY 21 (Conférence internationale des jeunes pour le climat) en 1ère année, voyage proposé aux étudiants par l'ENTPE, qui a été le déclencheur d'une **prise de conscience qui l'a rendue sensible aux questions écologiques et sociales**. Tout au long de nos études, nous nous sommes donc informés, curieux et également… inquiets.

Nous nous sommes posés de plus en plus de questions : vers où nous dirigeons-nous actuellement ? Comment nos vies risquent d'être impactées par le changement climatique ? Pourquoi tant d'inertie dans l'application de solutions évidentes ?

Ces 1ères questions qui peuvent sembler naïves ont déclenché un véritable processus de prise de recul, qui nous a mené plus loin dans nos réflexions sur la manière dont fonctionnent les choses aujourd'hui.

Les règles du jeu vont-elles changer radicalement dans 5 ans, 10 ans, 30 ans, 50 ans ? Comment agir, partager ces questionnements avec d'autres ? En sortie d'école, quel sera le sens d'aller travailler et risquer d'alimenter un système qui menace notre avenir ? Et vous, avez-vous lu le rapport Meadows ? Quid de 2030 ?

Ainsi, tout au long de notre 3e année à l'ENTPE, nous avions un nouvel objectif : **échanger ces questionnements, toucher des jeunes de notre tranche**

d’âge, et ce à la plus grande échelle possible. C’est par hasard que s’est glissée l’idée de passer par le jeu vidéo. Manon ne joue pas, Jean-Marc lui s’y connait déjà un peu plus. **Le jeu vidéo est un média culturel absolument formidable, comment espérer mieux pour faire passer un message, alimenter une réflexion.**

La nécessité d’une structure arrive vite avec les besoins de financement. Mais nous n’y connaissons rien et n’avons aucun contact, nous décidons donc d’aller parler de notre projet aux personnels de l’ENTPE. Très à l’écoute, ils nous ont redirigés vers des structures spécialisées dans l’entrepreneuriat, nous ont donné des contacts, aussi bien auprès de TPE ayant quitté l’école en suivant cette voie que de professionnels, pour que nous puissions être plus éclairés sur le sujet.

Plus informés, mais pas mûrs pour créer une entreprise, nous avons donc décidé de monter une association, dont les statuts sont publiés en mars 2018. Au niveau administratif tout s’est donc fait très vite, grâce à l’accompagnement de qualité dont nous avons pu bénéficier. Cela nous permet de commencer à développer notre jeu en parallèle de la fin de nos études et de notre travail de fin d’études, à distance l’un de l’autre.

Au-delà de l’accompagnement spécifique à l’entrepreneuriat dans les premiers mois de notre projet, l’ENTPE nous avait déjà préparé avec des enseignements qui nous ont servi dans notre projet : **la gestion de projets**, mais aussi **l’ouverture d’esprit** puisque nous avons eu la chance de profiter des TAM (Talk du mercredi, avec des intervenants incroyables !) et du premier TEDx de l’école.

Il y a cependant des sujets que nous avons dû explorer par nous-mêmes, puisqu’ils ne concernaient pas notre formation : **nous avons appris à dessiner, à animer, à coder, à communiquer…** grâce à des vidéos, des tutoriels sur internet, mais surtout en testant par nous-mêmes !

A la sortie de l’ENTPE, nous savions qu’un emploi à temps plein n’était pas compatible avec notre projet, et nous avions de toute façon prévu de passer les concours d’ingénieur territorial en juin de l’année suivante. Nous avons donc décidé de faire un service civique au Conseil départemental du Gard, sur les thèmes qui nous sont chers : **l’accompagnement des collèges dans leurs projets de développement durable** pour Manon, **l’accompagnement des collèges dans la prise en main du numérique et son utilisation dans le développement**

durable pour Jean-Marc.

En parallèle de cette expérience très enrichissante, le projet a fait son bout de chemin : nous avons reçu nos 1ères subventions (merci au département du Gard !), nous avons participé à des salons pour présenter notre jeu, et nous avons continué le développement du projet. Nous avons réussi tous les deux les écrits de nos concours, et quelques mois plus tard, en novembre 2019, nous avons lancé nos 1ères phases de test, en parallèle des révisions pour les oraux. Depuis, nous avons concentré nos efforts à finir notre jeu, qui est sorti fin mai 2020 et a déjà reçu un très bon accueil du public.

Maintenant que notre jeu est terminé, nous allons nous concentrer sur la suite : chercher des postes d’ingénieur territorial, puisque nous avons tous les deux réussi le concours, **découvrir avec curiosité le domaine public et œuvrer dans l’intérêt général toujours autour de sujets sociaux et environnementaux**."

Découvrez leur jeu Kairos'Light : https://www.kairoslight.fr