

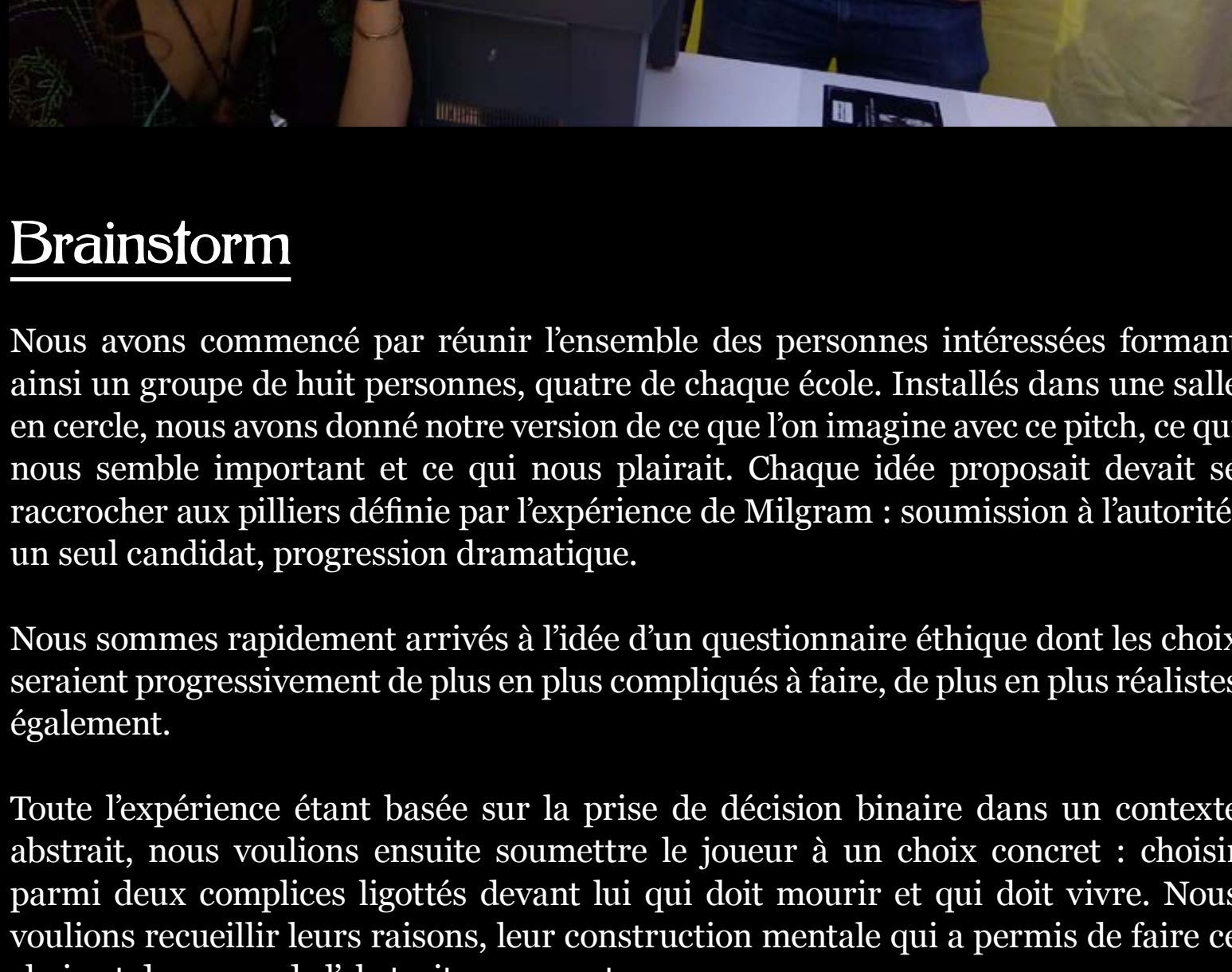
LA MAISON DES JUGEMENTS

Pitch

L'expérience de Milgram est un test scientifique d'après guerre pour comprendre l'importance d'une autorité sur la soumission d'une personne. Dans cette expérience un cobaye obéissait à une figure d'autorité qui lui disait de blesser une autre personne de plus en plus grièvement via des leviers. Les répercussions de ses actions pouvaient seulement être comprises par les cris de la «victime», en réalité un acteur.

Notre installation vise à adapter cette remise en question de l'autorité dans un contexte plus ludique et appréhendable par les plus jeunes ; dès lors nous avons adopté le parti pris d'un questionnaire éthique où le joueur devra choisir l'option la moins pire dans un ensemble de problèmes éthiques.

Durant notre expérience, le joueur doit répondre à des dilemmes moraux qui n'offre que des solutions binaires. Après avoir répondu à 10 questions présentant des situations de plus en plus réalistes, le joueur doit choisir qui condamner entre deux personnes physiquement présentes devant lui.



Brainstorm

Nous avons commencé par réunir l'ensemble des personnes intéressées formant ainsi un groupe de huit personnes, quatre de chaque école. Installés dans une salle en cercle, nous avons donné notre version de ce que l'on imagine avec ce pitch, ce qui nous semble important et ce qui nous plairait. Chaque idée proposée devait se raccrocher aux piliers définie par l'expérience de Milgram : soumission à l'autorité, un seul candidat, progression dramatique.

Nous sommes rapidement arrivés à l'idée d'un questionnaire éthique dont les choix seraient progressivement de plus en plus compliqués à faire, de plus en plus réalistes également.

Toute l'expérience étant basée sur la prise de décision binaire dans un contexte abstrait, nous voulions ensuite soumettre le joueur à un choix concret : choisir parmi deux complices ligottés devant lui qui doit mourir et qui doit vivre. Nous voulions recueillir leurs raisons, leur construction mentale qui a permis de faire ce choix et de passer de l'abstrait au concret.

Répartition des tâches

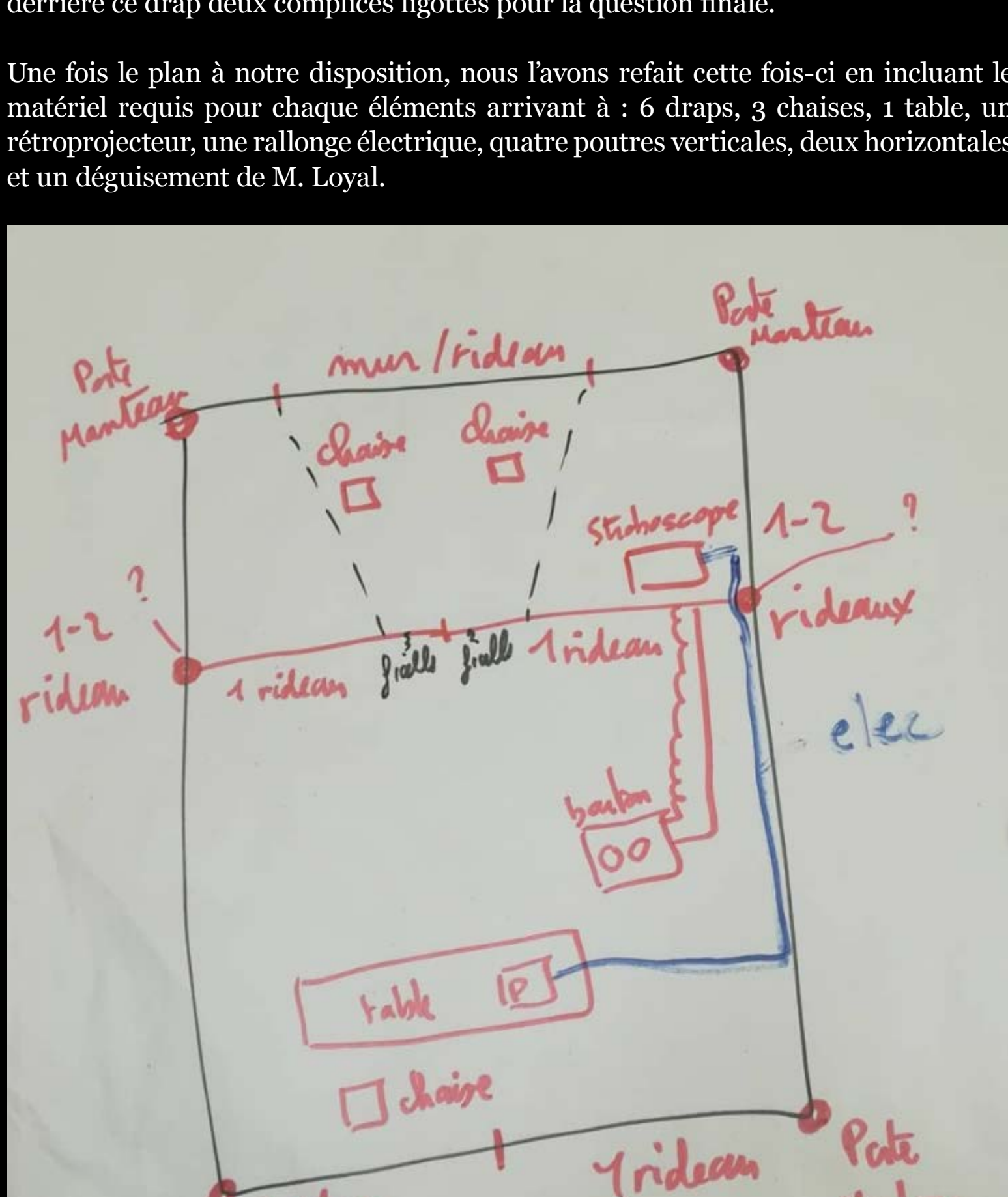
Après avoir fait un tour de table pour connaître les différents atouts de chaque membre, nous nous sommes répartis dans les deux aspects du travail: l'organisation du stand, et la création du questionnaire. Il n'y avait aucune contrainte et chacun choisissait ce qu'il préférait; nous sommes donc arrivés à une répartition de cinq personnes sur le questionnaire (les trois artistes, un ergonomiste et une designeuse) et trois personnes sur le stand (les deux programmeurs et une artiste). Dès lors, tout le projet a progressé parallèlement sur ces deux axes; avec des réunions au début et en fin de journée pour savoir la progression et garder une vision globale.

Le matin nous définissions l'objectif de la journée : acheter tout le matériel, concevoir toutes les questions... et le soir nous faisions le point pour s'assurer que le scope (le cadre) du projet était réalisable – ce qui était notre principale crainte.

Conception

Questionnaire

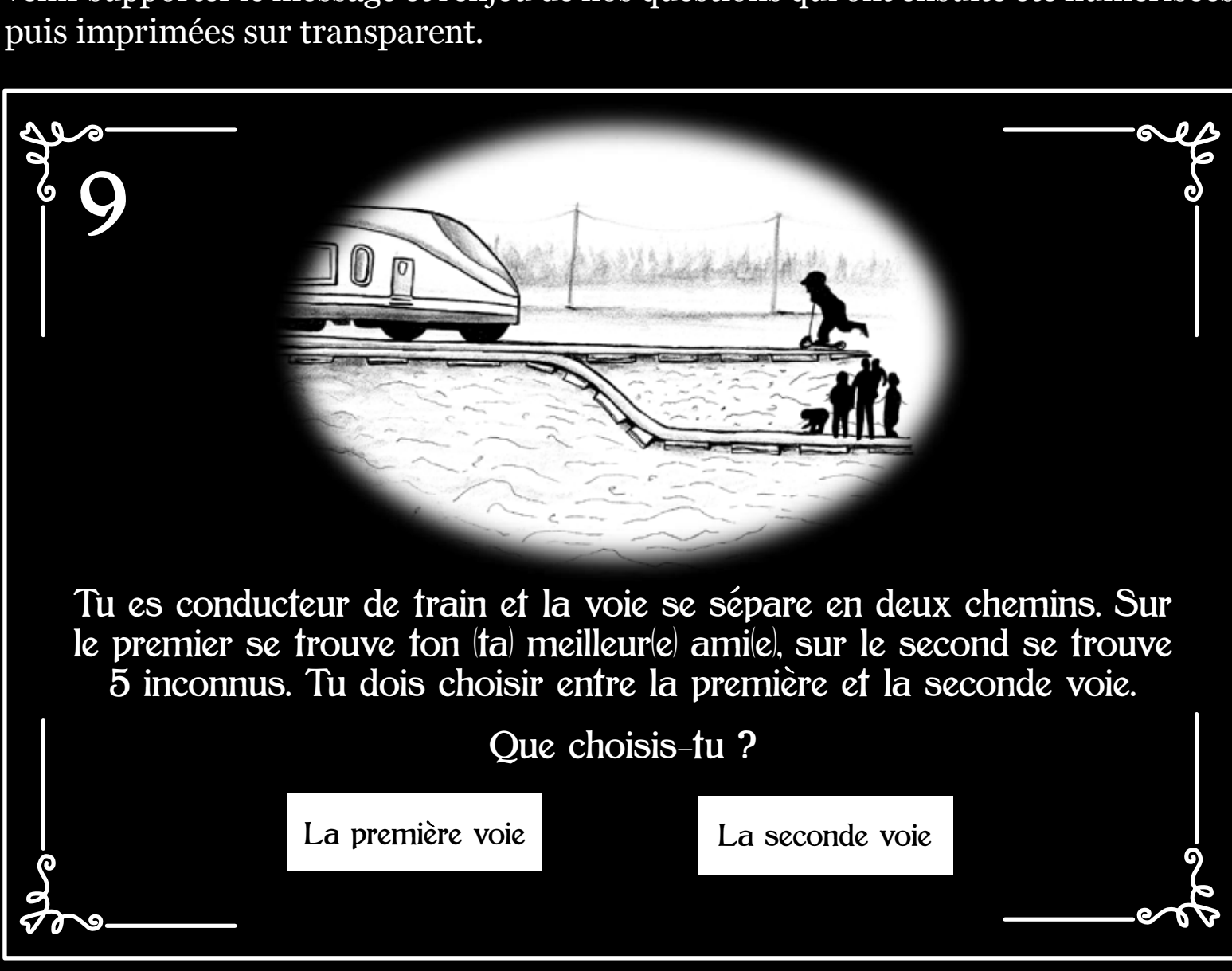
Le questionnaire a été élaboré en plusieurs fois. La première étape était d'énoncer les différents sujets que l'on souhaitait aborder en gardant en tête la cible très jeune que l'on risquait de rencontrer. Nous avons défini quatre grands thèmes (le racisme, l'inégalité jeune/vieux, homme/femme, connu/inconnu).



Stand

Pour le stand nous avons mis sur papier un schéma à l'échelle de ce que nous souhaiterions faire: une salle rectangulaire avec une table au-dessus du joueur qui sera soumis à la projection des questions sur un drap dans la partie centrale; et derrière ce drap deux complices ligottés pour la question finale.

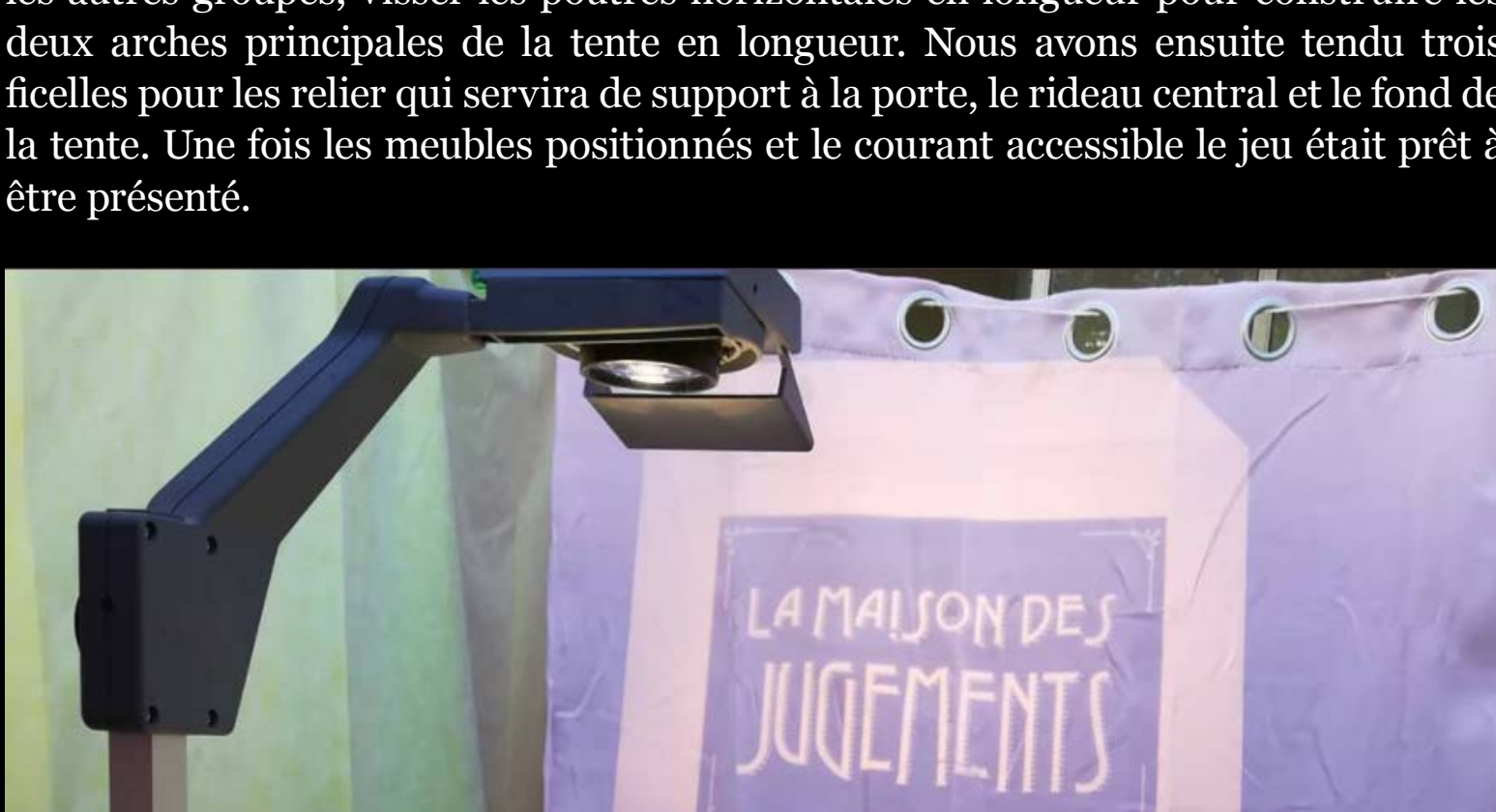
Une fois le plan à notre disposition, nous l'avons refait cette fois-ci en incluant le matériel requis pour chaque élément arrivant à : 6 draps, 3 chaises, 1 table, un rétroprojecteur, une rallonge électrique, quatre poutres verticales, deux horizontales et un déguisement de M. Loyal.



Production

Questionnaire

La seconde étape était de construire des questions qui mettent à l'épreuve ces enjeux sans en favoriser un camp c'est pourquoi il a d'abord fallu construire les questions puis repasser dessus avec un œil plus aguerri et armé de psychologie pour s'en assurer. Enfin nous avons construit des illustrations de plus en plus réalistes pour venir supporter le message et l'enjeu de nos questions qui ont ensuite été numérisées puis imprimées sur transparent.



Tu es conducteur de train et la voie se sépare en deux chemins. Sur le premier se trouve ton (ta) meilleur(e) ami(e), sur le second se trouve 5 inconnus. Tu dois choisir entre la première et la seconde voie.

Que choisis-tu ?

La première voie

La seconde voie

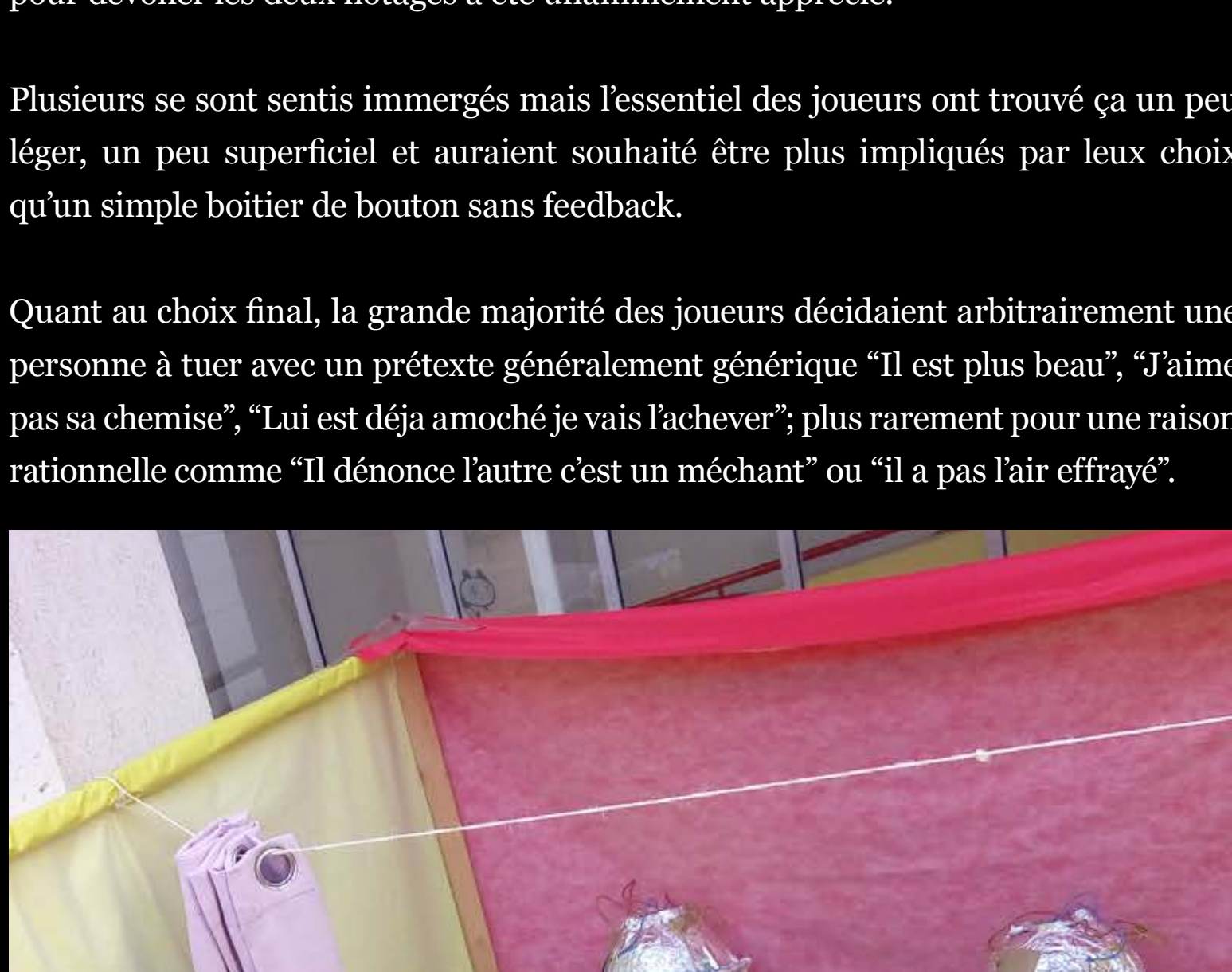
Stand

Nous avons passé une journée à voyager dans différents fournisseurs comme Emmanuël pour y chercher ce dont nous avions besoin en vain; le lendemain a été dépenaillé de la même manière mais avec des besoins plus connus arrivant à boucler l'ensemble du matériel dans un budget de 47€. Le compromis a été de ne pas prendre des draps mais de la toile cirée pour la structure de la tente.

Pour construire le stand, nous sommes allés les achats faire surtout de l'ébénisterie et du bois. Une fois la structure élaborée, nous avons attendu le jour de l'installation pour tester la structure globale.

Installation

Arrivé sur le temps de midi, l'ensemble du matériel a été réuni sur la place d'exposition. Nous avons placé les quatre poutres dans l'emplacement négocié avec les autres groupes, vissé les poutres horizontales en longueur pour construire les deux arches principales de la tente en longueur. Nous avons ensuite tendu trois ficelles pour les relies qui servira de support à la porte, le rideau central et le fond de la tente. Une fois les meubles positionnés et le courant accessible le jeu était prêt à être présenté.



Présentation

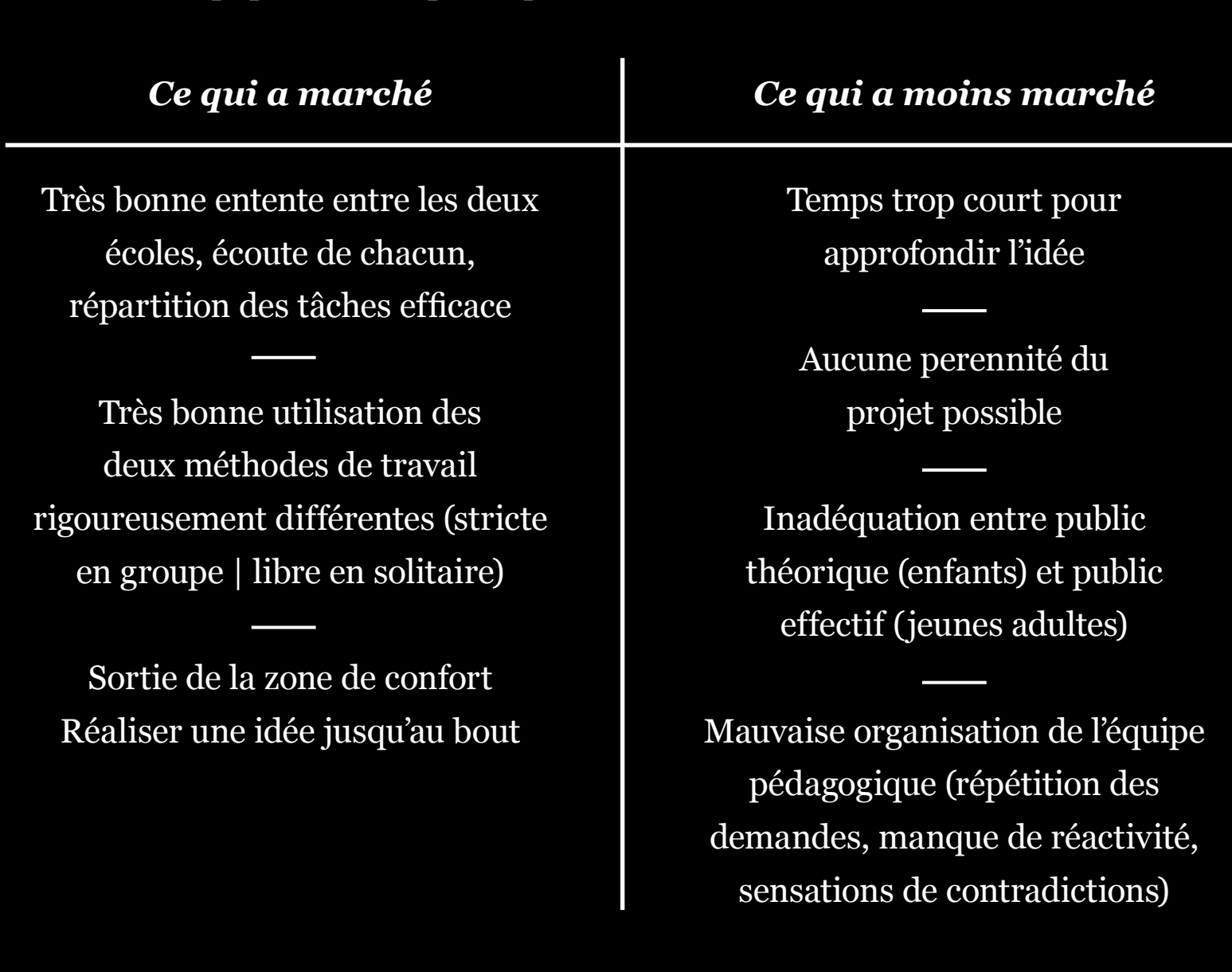
L'installation a reçu un très bon accueil du public, si bien qu'il a fallu rapidement établir un système de file d'attente pour recevoir un maximum de personnes dans l'égalité. Nous distribuons alors un numéro à chaque personne qui se présentait. A chaque sortie, le joueur était accueilli par trois personnes du groupe pour débriefer et dédramatiser si besoin puisque la pseudo-électrocution potentielle de son choix final peut choquer. Nous recueillons les retours et leur offrons des bonbons. Ces retours sont listés dans la prochaine section.

Résultats

L'essentielle des joueurs ont trouvé l'expérience très ludique et intéressante. La gradation des choix éthiques a été ressentie mais le réalisme croissant des illustrations non. La surprise du choix final au moment où M. Loyal retirait le rideau pour dévoiler les deux hôtes a été unanimement appréciée.

Plusieurs se sont sentis immergés mais l'essentiel des joueurs ont trouvé ça un peu léger, un peu superficiel et auraient souhaité être plus impliqués par leur choix qu'un simple boîtier de bouton sans feedback.

Quant au choix final, la grande majorité des joueurs décidaient arbitrairement une personne à tuer avec un prétexte généralement joué «Il est plus beau», «J'aime pas sa chemise», «Lui est déjà amoché je vais lachever»; plus rarement par une raison rationnelle comme «Il dénonce l'autre c'est un méchant» ou «il a pas l'air effrayé».



Sur une trentaine de participants, une personne a tenté de les libérer, cinq personnes ont décidé de ne tuer personne (comme la question permet de dire «je veux sauver les deux»), trois personnes ont manifesté l'envie de tuer M. Loyal, une personne a manifesté l'envie de se sacrifier pour les hôtes.

Post-mortem

L'équipe pédagogique a évoqué une très bonne organisation au sein du groupe avec une bonne écoute et répartition des tâches.

Au sein de l'équipe, voici les points qui ont été relevés:

Ce qui a marché	Ce qui a moins marché
Très bonne entente entre les deux écoles, écoute de chacun, répartition des tâches efficace	Temps trop court pour approfondir l'idée
Très bonne utilisation des deux méthodes de travail rigoureusement différentes (stricte en groupe libre en solitaire)	Aucune pérennité du projet possible
Sortie de la zone de confort Réaliser une idée jusqu'au bout	Inadéquation entre public théorique (enfants) et public effectif (jeunes adultes)
	Mauvaise organisation de l'équipe pédagogique (répétition des demandes, manque de réactivité, sensations de contradictions)

Crédits

Johan Feron - Louise Maspeyrot - Nathalie Guichot - Jordan Leveque
Ervan Silvert - Mathieu Bouchet - Jordan Bas - Eva Abollivier