

1. CONTEXTE

Le passage progressif de la propriété à l'usage (location courte durée, autopartage, abonnement) redéfinit le lien entre l'individu et sa machine. Des plateformes comme Getaround transforme la voiture en un service accessible à la demande plutôt qu'un objet personnel à entretenir sur le long terme.

Parallèlement, les constructeurs automobiles tels que Tesla développent des véhicules de plus en plus numérisés, intégrant des systèmes propriétaires et des mises à jour logicielles centralisées. La maintenance s'effectue désormais autant par logiciel que par intervention mécanique, ce qui renforce l'opacité technique pour l'utilisateur.

Cette double évolution, de service et d'évolution technologique, transforme les machines en un objet distant dont l'usager maîtrise de moins en moins le fonctionnement.

Complexité des machines

La voiture n'est plus un assemblage mécanique, elle est devenue un système électronique et informatique complexe. Capteurs, calculateurs, interfaces numériques et logiciels embarqués multiplient les couches techniques.

Cette complexité rend la compréhension plus difficile et contribue à une dépendance accrue vis-à-vis des professionnels. L'entretien, autrefois courant (changer une pièce, comprendre un dysfonctionnement simple) oblige à se professionnaliser et à se spécialiser. Cette situation génère un écart croissant entre l'usage quotidien de l'objet et la compréhension réelle de son fonctionnement.

Des mouvements d'auto réparation

Le mouvement du « right to repair » (droit à la réparation) prend de l'ampleur en Europe. Les récentes réglementations européennes encadrent désormais un droit à la réparation, obligeant les fabricants à proposer la réparation de certains produits techniquement réparables et à faciliter l'accès aux pièces et informations nécessaires.

Dans le domaine des technologies mobiles, des initiatives comme Fairphone ou le projet Project Ara ont proposé des modèles plus ouverts, modulaires et réparables.

Ces initiatives traduisent une volonté de :

- prolonger la durée de vie des objets
- réduire l'obsolescence
- redonner du pouvoir à l'utilisateur

Cependant, dans le domaine automobile, cette réappropriation reste limitée et souvent réservée aux passionnés ou aux professionnels.

Rapport humain/machine

La mobilité partagée modifie également la dimension affective du véhicule. Lorsque la voiture n'est plus possédée mais louée, le rapport d'entretien et de responsabilité évolue. L'utilisateur se concentre sur l'usage immédiat plutôt que sur la compréhension globale.

2. COMMANDITAIRE

Plateforme communautaire indépendante dédiée à l'auto réparation automobile et à la compréhension des machines.

- plateforme web communautaire
- outils (notices, tutos, animations)
- réseau d'ateliers mutualisés
- production éditoriale imprimable

3. PROBLÉMATIQUE

Comment le design graphique (et d'interface) peut-il contribuer à rendre accessible, à l'utilisateur, la complexité technique d'une machine ?

3. ENJEUX

Enjeu sociétal : favoriser l'autonomie technique et la transmission des savoirs dans un contexte de dépendance croissante aux services industriels.

Enjeu pédagogique : traduire une information mécanique complexe en contenus compréhensibles et structurés.

Enjeu graphique : concevoir un système visuel capable de représenter la complexité sans la simplifier excessivement.

Enjeu numérique : développer une interface favorisant l'interaction, la participation et le partage de connaissances.

4. MISSIONS DU PROJET

- Informer (pédagogie claire et accessible)
- Valoriser l'autonomie
- Fédérer une communauté
- Produire des outils concrets (guides, schémas, ateliers)

5. OBJECTIFS

Le projet vise à concevoir une plateforme numérique collaborative dédiée à l'auto réparation automobile et à la compréhension des systèmes mécaniques.

- proposer des contenus pédagogiques structurés (tutoriels, schémas, guides)
- développer une interface claire et accessible favorisant l'autonomie
- encourager la participation communautaire et le partage d'expériences
- expérimenter des modalités hybrides de diffusion (web et supports imprimables)

6. CIBLE

Le projet s'adresse prioritairement à de jeunes adultes urbains ou périurbains, utilisateurs réguliers d'une voiture (personnelle ou partagée), sensibles aux questions d'autonomie et d'économie.

Age : 18 à 35 ans

Tous genres : attention au stéréotype mécanique, volonté d'inclusivité dans la médiation technique (comment la représenter ?)

Situation : Étudiants / Jeunes actifs / Indépendants

Revenus : Faibles à intermédiaires

Rapport à la voiture : Usage utilitaire avant tout, peu de connaissance mécanique, dépendance aux garages et volonté de réduire les coûts d'entretien

Rapport au numérique : Être à l'aise avec applications et plateformes (proposer du Web-to-print pour ceux préférant le papier), habitué aux tutoriels YouTube, recherche autonome d'informations

7. Motivations

- Réduire les dépenses liées à l'entretien
- Gagner en autonomie
- Valorisation personnelle (réussir à réparer soi-même)
- Intérêt pour les démarches DIY et collaboratives

8. Freins

- Peur de mal faire
- Impression que la mécanique est trop complexe
- Manque de vocabulaire technique

- Manque d'espace ou d'outillage