

## Le jeu comme levier pour changer les comportements ? Atelier n°2

1. Reformulation : Le jeu et l'humour sont-ils des outils susceptibles d'être utilisés pour faire évoluer les comportements ? Quels effets sont constatés par ceux qui y ont recours ? Sous quelles conditions et dans quelles limites peuvent-ils être efficaces ? A travers les témoignages de participants, l'atelier a permis d'explorer ces différentes questions.

2. Témoins ressources :

○ **Ville de METZ** : Régis GABRIEL, chef du service propreté urbaine, Hugo BOYER, agent médiateur de la brigade propreté, Justine PUCHOT, coordinatrice des actions pédagogiques

○ **SDH** : Eric AUFORT, chargé de développement social et urbain

○ **SNCF** : Rémi CAZENAVE, chargé de projets nudges

1. Constats majeurs :

1. Le jeu (**ludique**) permet d'interpeller l'habitant sur un sujet, un espace, un objet... il surprend donc attire l'attention et facilite une prise de conscience. Il suscite la réaction et facilite le dialogue. Il permet à l'habitant de (re)devenir acteur et de se constituer en ambassadeur auprès de ses concitoyens. Il vise à modifier un comportement en laissant une liberté de choix.

2. Le jeu (**ludique**) est de nature à modifier le rapport avec les institutions : il constitue un outil pour interagir en sortant de messages plus normatifs ("interdit de", "merci de"). En jouant avec le citoyen, il permet un changement de paradigme. Le jeu présente un intérêt pour les professionnels également : sortir du normatif / répressif offre une autre façon de faire du terrain, d'entrer en relation avec des usagers / habitants, de recréer du lien, de rire ensemble, de dialoguer, de mieux s'écouter.

3. Il s'agit toutefois d'un outil à utiliser à bon escient. Il est complémentaire aux autres outils plus classiques (communication, répression...). Avant d'être élaboré, il implique une forte présence sur le terrain, pour échanger, définir une stratégie et établir les outils les plus adaptés.

3. 5 idées fortes / éléments clefs :

Le jeu, un outil pour :

- a. Retrouver son âme d'enfant pour retravailler les règles du jeu.
- b. Redevenir acteur / prendre conscience / participer.
- c. Redonner un sens commun, réinvestir l'espace public.
- d. S'appropriier un projet, un sujet, un lieu
- e. Etre moins anonyme, participer, s'impliquer

6. L'avis des animateurs :

- L'état d'esprit de l'atelier : des esprits curieux, des retours sérieux, un sujet joyeux
- LE mot ou LA phrase qui représente l'atelier : "**S'amuser pour refaire société**"