





Compte rendu d'étape

Présentation des données et des premiers résultats du jeu sérieux déployé lors d'un comité de quartier en octobre 2024 à Ivry-sur-Seine.

Florence HUGUENIN-RICHARD

12 février 2025

De l'anglais *Serious Game*, un jeu sérieux est défini par David Michael et Sande Chen (2005) comme « tout jeu dont la finalité première est autre que le simple divertissement ». Les jeux sérieux apparaissent dans les années 1960-1970. Peu utilisés dans la recherche scientifique jusqu'à la fin des années 1990, il faut attendre la première moitié des années 2000 pour qu'ils soient développés, davantage sous format numérique (Djaouti, 2016), puis plus récemment sous la forme de jeu de société ou de jeu de construction comme le Lego Serious Play (Soyez, 2015). Le jeu sérieux utilisé lors du comité de quartier à Ivry en octobre a été créé dans le cadre d'un programme de recherche sur la pollution de l'air (projet EXPO'PED). Ce jeu constitue une technique ludique pour réaliser des entretiens de groupe.

Le jeu EXPO'PED est un jeu de plateau représentant le plan de la ville d'Ivry-sur-Seine sur lequel une grille avec des hexagones de taille régulière est superposée (les cases du jeu). Les joueur·ses par petit groupe doivent se déplacer au gré du lancement d'un dé, case par case, en direction d'un lieu et en suivant le tracé des rues obligatoirement. En début de partie, chaque joueur·se tire au hasard 3 cartes "destination". Chaque d'entre elles représente un type de commerce ou de service ou une activité à faire dans la ville. Le·la joueur·se décide par lui-même/elle-même de l'endroit où il ou elle souhaite rejoindre ladite destination et le chemin à parcourir depuis son point de départ, un carrefour proche de son domicile. Chaque joueur·se avance donc en fonction du nombre de points annoncé par le dé à points et en fonction des contraintes ou avantages donnés par le dé « Contraintes et opportunités ». A chaque arrêt dans une case, le·la joueur·se peut exprimer une émotion prédéfinie et expliquer son ressenti : chaque émotion verbalisée rapporte un point ; chaque destination atteinte rapporte trois points. Une partie se termine quand le·la joueur·se atteint sa troisième destination. Le·la gagnant·e est celui ou celle qui totalise le plus de points.

La figure 2 présente l'ensemble des gommettes collées pendant les quatre parties de jeu réalisées lors du comité de quartier d'octobre 2024. Cette carte est une retranscription des ressentis que les participant·es ont partagé au cours de cette séance de jeu, sans pour autant être exhaustif des situations vécues. Il en ressort un patchwork de couleurs que nous allons expliciter à partir des récits et discussions qui ont eu lieu au cours des parties.

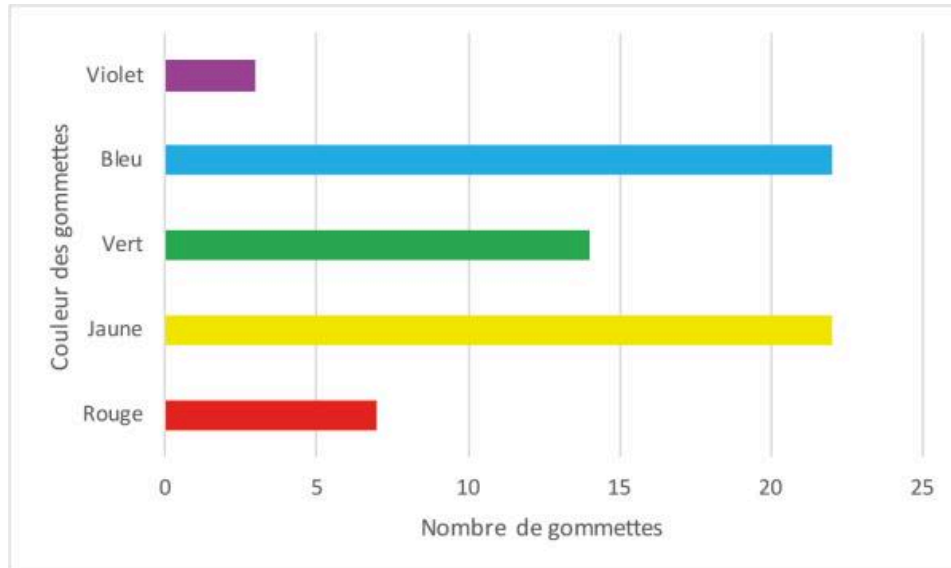


Figure 3 : Diagramme totalisant le nombre de gommettes par couleur-émotions

Ce que l'on observe sur la figure 3 est la légère plus grande importance des lieux ou situations ressentis positivement (jaune + vert = 36 gommettes contre 32 pour bleu+rouge+violet). Globalement, le quartier est dépeint selon le choix des émotions-ressentis comme plutôt assez agréable, plutôt comme un endroit où l'on peut se sentir bien et en confiance mais dans lequel des choses sont améliorables (ce qu'exprime davantage les gommettes bleues). Les joueur·se·s ont ainsi déclaré : "Trop d'escaliers dans ce quartier", "Plein de coiffeurs mais pas pour les femmes !", "Pas de coiffeur pour femme ! On est discriminée", "Pente vers le plateau trop raide", "Les vélos, ça ne va pas, les travaux non plus", "Trop d'incivilités : les gens jettent leur poubelle par terre alors que c'est nettoyé tous les matins", "Besoin de toilettes publiques".

En faisant une analyse combinée des paroles émises pendant le jeu et des endroits qui ont suscité la parole, certains lieux ressortent :

- **Avenue de la République** : "Agréable mais les commerces changent souvent", "Agréable mais manque des choses", "Elle est très dangereuse", "Trottoirs assez larges mais présence de racines", "Les passages piétons ne sont plus suffisamment marqués au sol (peinture défraîchie)", "A cause des travaux devant le centre commercial, il faut faire de trop longs détours" ;
- **Place Parmentier** : "Agréable mais manque d'éclairage", "Agréable mais manque de propreté", "Endroit agréable mais aménagement pourri", "Agréable mais fermeture des 2 boulangeries", "Trous sur le trottoir" ;
- **Place Voltaire** : "Sentiment d'insécurité routière au carrefour avant", "Agréable", "Proximité avec les commerces", "Problème avec le bus 182 qui manque de régularité et de fréquence", "Manque les temps d'attente à l'arrêt du 182" ;
- **Rue Marat** : "Insécurité inter-personnelle", "Trottoirs pas plats (avec un dévers), c'est désagréable avec une poussette", "Près de la pharmacie aucun problème", "Manque de commerces de proximité", "Le trottoir en face du Naturalia est trop petit et déformé à la fin" ;
- **Rue Raspail** : "Manque des bancs", "Trottoir en face de la Manufacture des Œillets : les pavés posent problème en revenant du marché, c'est trop dur", "Vers la rue Saint-Just : rien à dire, je ne me plains pas", "Théâtre : endroit agréable où socialiser", "Théâtre, j'adore. Je bois un coup, je retrouve des potes" ;
- **Rue Robespierre** : "Agréable mais trop de bruit de circulation", "Sentiment d'insécurité inter-personnelle", "Agréable mais trop de voitures", "Trop de vitesse", "Peur de traverser", "Présence d'une maternelle et d'enfants, ça me rend joyeux".

En conclusion, partielle et rapide : il semble ressortir que les incivilités, les problèmes en lien avec le trafic routier, l'offre commerciale nuisent à la qualité de vie dans le quartier. Et *a contrario*, ce que les participant·e·s semblent avoir voulu exprimer est leur plaisir/besoin de trouver les lieux de sociabilisation ou de la vie comme la présence de jeunes enfants. Mais aussi leur besoin d'aménagement pour tou·te·s : des coiffeurs pour femmes autant que pour hommes, des bancs, des toilettes, etc.

