



Gouvernement
du Canada

Horizons de politiques
Canada

Government
of Canada

Policy Horizons
Canada

Canada



Pouvons-nous changer les **COMPORTEMENTS** et atteindre nos **OBJECTIFS** par le **JEU**?

Une partie de l'histoire humaine réside dans le fait que les gens aiment être mis au défi; ils aiment également s'amuser et réussir. Depuis les temps anciens, ces traits humains fondamentaux s'expriment par le jeu. Mais jusqu'où les jeux peuvent-ils nous mener?

Qu'est-ce que la ludification?

Tous les parents savent que le jeu peut parfois motiver un enfant à faire quelque chose qu'il ou elle ne voudrait pas faire autrement. Nous n'avons pas nécessairement besoin de ce type de motivation en vieillissant, mais il est évident que les adultes continuent de jouer à des jeux qui, en règle générale, ont un but plus stratégique que celui de nous faire manger nos légumes. Internet, les médias sociaux et d'autres technologies offrent des outils pour l'élaboration de ces jeux et leur distribution à un large public, qui permettent une contribution créative individuelle au processus. Cette application des techniques de jeu à des applications non ludiques est connue sous le nom de *ludification* et la mise en œuvre de ce nouvel

outil peut elle-même constituer l'opérationnalisation de la théorie de jeux dans les cas où les jeux nécessitent un comportement stratégique de la part des joueurs.

Cependant, notre intérêt pour les jeux va au-delà du monde virtuel et il nous arrive de jouer sans même nous en apercevoir. Dans le cas de ces jeux, le résultat final peut différer de la motivation initiale du joueur. L'« [hyperkilométrage](#) », qui consiste à réduire la consommation d'essence par une modification adroite des habitudes de conduite, ou les conducteurs de Toyota Prius qui « [jouent](#) » à accroître leur kilométrage en sont des exemples. Dans ces cas, les individus jouent essentiellement à un jeu et sont motivés par le concept d'économie d'essence, mais l'important succès sociétal vient de la réduction des émissions et des avantages pour l'environnement. Récemment, le [Toronto's University Health Network](#) a mis au point une application pour téléphone intelligent, qui facilite le suivi des tests

de glycémie et récompense les jeunes diabétiques par des crédits de la boutique iTunes chaque fois qu'ils l'utilisent. Dans le même ordre d'idées, [Volkswagen](#) met en œuvre une initiative qui a pour but de modifier les comportements individuels par le biais de diverses activités amusantes. En tant qu'organisme à but lucratif, l'objectif principal de Volkswagen est de stimuler l'achat de ses véhicules. Cependant, les initiatives qui encouragent les individus à utiliser les escaliers plutôt que les escaliers roulants, à surveiller leur santé, à recycler ou à conduire en respectant les limites de vitesse ont des avantages d'une plus grande portée pour la société sur les plans de la santé et de l'environnement.

Quel peut être le rôle du jeu dans les politiques publiques? Les exemples indiquent comment les avantages du jeu peuvent se transmettre à la société, mais qu'en est-il des activités gouvernementales?



Le jeu a-t-il sa place dans les politiques publiques?

Quel peut être le rôle du jeu dans les politiques publiques? Les exemples ci-dessus indiquent comment les avantages du jeu peuvent se transmettre à la société, mais qu'en est-il des

activités gouvernementales? On trouve de nombreux exemples dans le monde où le jeu est utilisé dans les initiatives de politiques publiques à des fins d'éducation publique. Beaucoup de ces jeux sont destinés aux jeunes, comme le jeu [Race Against Global Poverty](#) du gouvernement du Royaume-Uni ou les jeux et les activités d'apprentissage du gouvernement des [États-Unis](#). Divisé par niveau d'enseignement, ce dernier site offre des possibilités d'apprentissage progressif dans des matières scolaires régulières ainsi que de l'information sur certains aspects du gouvernement.

D'autres jeux sont plus appropriés à des participants un peu plus âgés, comme [Cyber-Budget](#), un jeu du gouvernement de la France visant à favoriser une meilleure compréhension du processus budgétaire gouvernemental de façon pratique. Des jeux similaires sur la gestion budgétaire existent également pour les États du [Massachusetts, du Minnesota et de l'Utah et pour la Ville de New York](#). Un autre jeu, [l'Activism Game](#), parrainé par le Democratic Congressional Campaign Committee, cible les citoyens en âge de voter. Le jeu vise à aider les individus à s'initier à la conciliation des questions et des priorités en matière de politiques publiques.

Ce ne sont que quelques exemples de jeux créés dans l'intérêt du public. Des sites Web comme [Social Impact Games](#) ou [Persuasive Games](#) présentent de nombreux autres jeux dont le but principal n'est pas la participation, mais plutôt le transfert de connaissances, l'expression de préférences ou la sensibilisation à des enjeux.



Le fait qu'il existe de nouvelles possibilités ne signifie pas que le Canada devrait perdre de vue l'importance des leviers de politique traditionnels. En fait, une approche prudente peut se justifier; un rapport récent de la [Chambre des lords britannique](#) sur la modification des comportements met cette idée en avant. Le rapport recommande que les fonctionnaires responsables de l'élaboration des politiques comprennent clairement l'importance de changer le comportement du public et que les mesures non réglementaires risquent souvent de ne pas être efficaces sans le recours aux instruments traditionnels. Un message important pour tout organisme de réglementation serait par conséquent de participer à de la recherche appliquée fondamentale pour comprendre le potentiel de ces interventions non réglementaires, sans perdre de vue les approches plus traditionnelles.

Où cela nous mène-t-il?

Dans l'ensemble, les règlements et autres leviers politiques ont été des instruments efficaces pour les gouvernements dans leur tentative d'influencer le comportement du public. En raison des réalités actuelles des budgets limités, de la capacité d'imposition limitée, d'un intérêt général à réduire la charge publique et d'une plus grande demande de transparence de la part du public, le jeu peut offrir un moyen supplémentaire pour favoriser un changement de comportement.

L'expérience du gouvernement du Canada en matière de jeux d'apprentissage ou d'engagement civique semble limitée, bien qu'il existe quelques exemples comme les activités disponibles sur les sites Web du [premier ministre](#), de [Citoyenneté et Immigration Canada](#) et de la [Commission canadienne de sûreté nucléaire](#). Cependant, il ne

semble pas y avoir de site central comme [kids.gc.ca](#). Il pourrait être possible de développer un site similaire à celui parrainé par le gouvernement américain.

Il existe manifestement des moyens de faire participer le public que le gouvernement n'a pas encore pleinement envisagés. Combinés à une connaissance solide des mécanismes établis, ces nouveaux moyens aideront le gouvernement à s'assurer que les moyens d'action de la boîte à outils de politiques publiques peuvent répondre le mieux possible aux besoins des Canadiens dans la prise en compte des questions de politiques.

Horizons de politiques Canada est une organisation de prospective dynamique du gouvernement du Canada dont le mandat a pour but d'aider, à anticiper les défis et les possibilités de politique émergents, à explorer de nouvelles connaissances et idées et à expérimenter les méthodes et les technologies visant à appuyer l'élaboration de politiques résilientes. Les opinions qui y sont exprimées dans les documents d'Horizons de politiques Canada ne sont pas nécessairement celles du gouvernement du Canada ou de ministères ou d'organismes en particulier.

Le présent document est disponible en version électronique sur le site web d'Horizons de politiques Canada à l'adresse suivante : www.horizons.gc.ca

Les publications d'Horizons de politiques Canada sont accessibles à des fins personnelles ou publiques mais non commerciales, et peuvent être reproduites, en tout ou en partie, et par quelque moyen que ce soit, sans frais ni autre permission. Nous vous demandons seulement de citer Horizons de politiques Canada comme étant le ministère source de la publication.

PH4-106/2011F-PDF
978-1-100-98413-1

© Sa Majesté la Reine du Chef du Canada, 2011.

