

fondation  
MAIF pour la  
**recherche**



# CHOUETTES FOULES

[chouettes-foules.fr](http://chouettes-foules.fr)

# PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE

## Tiffany Morisseau

est chercheuse en psychologie cognitive au Laboratoire de Psychologie et d'Ergonomie Appliquées (LaPEA, Université Paris Cité) et responsable du pôle Cognition et Société chez Strane Innovation.

## Guillaume Dezecache

est Maître de Conférence à l'Université Clermont Auvergne et chercheur en Psychologie cognitive, membre du Laboratoire de Psychologie Sociale et Cognitive (LAPSCO).

## Rhéo Haddad

est doctorante en psychologie cognitive au Laboratoire de Psychologie Sociale et Cognitive (LAPSCO, Université Clermont Auvergne).

### Et une équipe dédiée au développement du jeu :

**Adrien Grillet**  
Chef de projet,  
développeur

[bet08.fr](mailto:bet08.fr)

**Anaïs Pinget**  
Graphiste,  
illustratrice

[studiokiss.fr](mailto:studiokiss.fr)

**Tomi Bequet**  
Développeur

[studiokiss.fr](mailto:studiokiss.fr)

fondation  
MAIF pour la  
**recherche**

**Strane**  
Innovation

**UCA**  
UNIVERSITÉ  
Clermont  
Auvergne



# LE PROJET

Un jeu de psychologie adossé à un parcours d'information sur la psychologie des foules, pour promouvoir une représentation plus juste des foules, et faciliter les comportements les plus adaptés en cas de danger potentiel, pour soi ou pour les autres.

Chouettes Foules repose sur trois idées-clés:

1

Avoir confiance dans le comportement des autres est important pour se sentir bien dans la foule. Et considérer les autres membres de la foule non pas comme une menace, mais comme de potentiels coopérateurs, passe par une vision réaliste et non fantasmée de la foule.

2

Apporter des informations concrètes sur ce qu'il convient de faire augmente les intentions d'agir en cas de danger potentiel ou de problème de coordination lié à une trop forte densité de personnes.

3

Anticiper les situations désagréables ou ambiguës permet de mieux prendre en compte la perspective des autres membres de la foule et d'augmenter la propension à réagir de façon positive dans de multiples situations du quotidien.



# DESCRIPTION

## Le jeu

Chouettes Foules est un jeu qui vous emmène dans plusieurs décors associés à la foule et vous fait réfléchir à différentes situations.

En jouant à Chouettes Foules, vous devrez résoudre des problèmes, trouver ce qui pose problème dans une scène, deviner les émotions, pensées et intentions de personnages, etc. Ce faisant, vous apprendrez des informations inédites sur la psychologie des individus dans la foule, et serez amené.e à réfléchir à comment mieux réagir face à des situations communes et moins communes dans les transports publics..

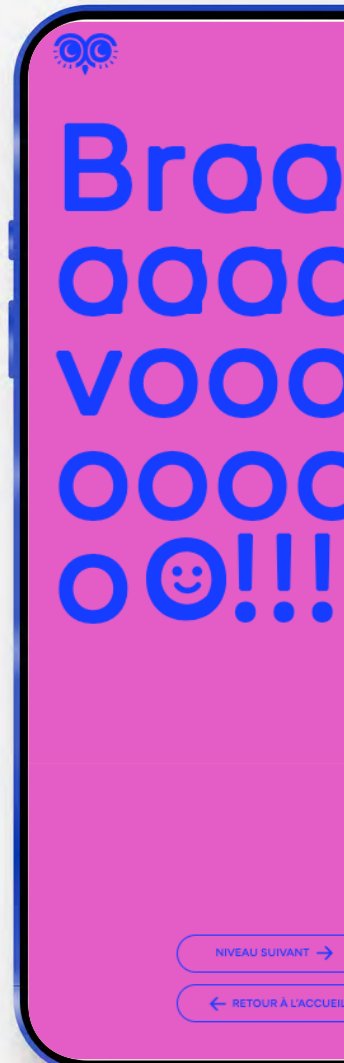
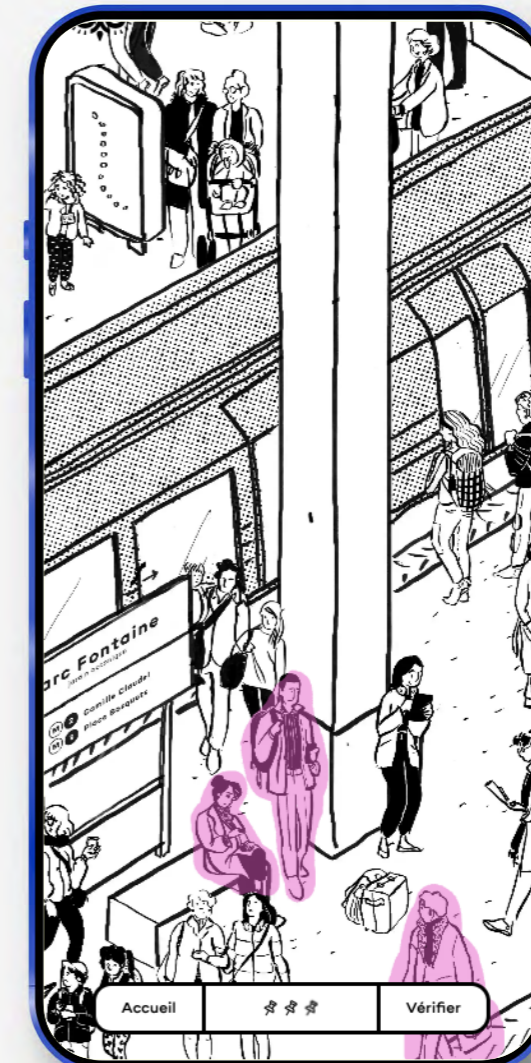
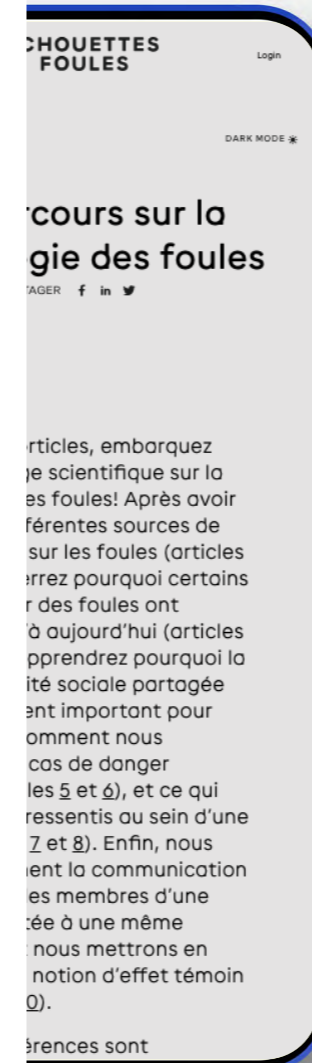
## Le parcours sur la psychologie des foules en 10 articles

A travers dix articles, vous embarquerez dans un voyage scientifique sur la psychologie des foules.

Après avoir exploré les différentes sources de connaissance sur les foules (articles 1 et 2), vous verrez pourquoi certains mythes autour des foules ont persisté jusqu'à aujourd'hui (articles 3 et 4).

Vous apprendrez pourquoi la notion d'identité sociale partagée est un si élément important pour comprendre comment nous réagissons en cas de danger collectif (articles 5 et 6), et ce qui influence nos ressentis au sein d'une foule (articles 7 et 8).

Enfin, vous verrez comment la communication s'opère entre les membres d'une foule confrontés à une même expérience, et mettez en perspective la notion d'effet témoin (articles 9 et 10).



# ENSEIGNEMENTS SCIENTIFIQUES

Le projet a montré, dans une première version du jeu, qu'inciter à prendre la perspective des autres dans un contexte collectif est une piste intéressante pour rendre l'expérience de foule plus positive. En effet, en faisant réfléchir les joueurs et joueuses à la perspective des autres, ceux-ci jugeaient les situations plus favorablement lorsque le jeu leur donnait un élément supplémentaire sur la perspective d'un personnage à l'origine de la situation.

La version finale du jeu va plus loin, en s'adossant à un parcours sur la psychologie des foules et leur résilience, et en communiquant des informations concrètes et utiles pour réagir de façon adaptée le cas échéant. Le tout sous la forme ludique d'un jeu de psychologie où le joueur évolue en explorant la perspective des personnages d'une scène complexe.

Le déploiement du jeu auprès du public permettra de déterminer avec précision les effets du jeu dans le temps. Plus précisément, il s'agira de déterminer dans quelle mesure:

1

Le jeu change la représentation que les gens ont de la foule (moins irrationnelle, plus prévisible et plus sûre);

2

Le jeu permet d'avoir davantage confiance dans sa capacité à bien réagir si la situation l'exige;

3

Le jeu augmente l'intention d'agir de façon positive.

Bref, si Chouettes Foules a un effet durable sur le rapport que nous avons chacun à la foule du quotidien.





[contact@chouettes-foules.fr](mailto:contact@chouettes-foules.fr)