



MINISTÈRES
TRANSITION ÉCOLOGIQUE
AMÉNAGEMENT DU TERRITOIRE
TRANSPORTS
VILLE ET LOGEMENT

Liberté
Égalité
Fraternité



Webinaire du 30 octobre 2025 « Sciences comportementales et transition écologique » **Design et sciences comportementales**

Avec

- Elise Potier - Cheffe de projets sciences comportementales, Fabrique d'innovation pour les transitions (SG des ministères)
- Melissa Portilla – designer de services, Behavioural insights Team France (BIT)
- Claire Dale – conseillère principale et responsable portefeuille environnement, BIT France

Replay et support de présentation téléchargeable : https://www.innovation-transformations.ecologie.gouv.fr/admin?routeName=app_resource_page_show&routeParams%5Bslug%5D=replay-webinaires-sciences-comportementales-et-transition-ecologique-cycle-prototypage-1

Introduction et présentation du contexte – Elise Potier

Webinaire proposé par la Fabrique d'innovation pour les transitions (FIT)

La FIT : structure rattachée au SG de quatre ministères (transition écologique, aménagement du territoire, transports, ville et logement) avec trois missions principales : acculturation, outillage des agents et accompagnement de projets.

Ce webinaire Design et sciences comp :

- 7^{ème} webinaire du parcours "Sciences comportementales et transitions écologiques".
- s'inscrit dans le **cycle 3 du Parcours sciences comportementales et transition écologique consacré au prototypage d'interventions comportementales**.
- Mot d'attention : un webinaire consacré à la **bonne association du design et des sciences comp, avec une focale sur l'étape de prototypage**. Toutefois, design et sciences comp peuvent s'entendre tout le long d'un projet sciences comp.

Page parcours webinaires sur le site SDIT et lien vers les replays :

<https://www.innovation-transformations.ecologie.gouv.fr/pages/webinaires-sciences-comportementales-et-transition-ecologique-3>

Présentation du BIT et de son approche – Claire Dale du BIT

Le BIT :

- première organisation pionnière à appliquer les sciences comportementales aux politiques publiques.
- Né au sein du gouvernement britannique, le BIT est désormais une agence de recherche indépendante
- L'organisation repose sur trois piliers : compréhension approfondie du comportement humain, développement de solutions pragmatiques adaptées au contexte local, et résolution de problèmes fondée sur la preuve via l'évaluation.
- Dans le domaine de la transition écologique, le BIT travaille avec de nombreux acteurs publics (CGDD, SGPE, ADEME, DITP) et des éco-organismes sur l'ensemble des comportements liés à la transition écologique.

Complémentarité entre design et sciences comportementales, dans le cadre du prototypage d'une intervention comportementales – Melissa Portilla du BIT

Design et sciences comportementales partagent une **même philosophie empirique** basée sur l'expérimentation.

Les sciences comportementales et le design sont complémentaires :

- les sciences comportementales cherchent à comprendre pourquoi les gens agissent comme ils le font et quels leviers mobiliser pour changer les comportements.
- Le design applique cette compréhension pour concevoir des interventions concrètes.
- Cette complémentarité permet de passer de la théorie à la pratique, en mariant la compréhension comportementale avec la conception d'interventions tangibles.

Les quatre domaines où le design intervient tout au long d'un projet sciences comp :

- **Observation et diagnostic des usages** : aller sur le terrain comprendre les expériences vécues, les interactions, observer concrètement les comportements (pas seulement ce que les gens disent faire). Techniques : entretiens, immersions, observations, parcours utilisateurs et cartographies.
- **Facilitation de la collaboration et co-création** : créer un langage commun entre acteurs divers (ADEME, EPCI, privé/entreprise, usagers, agents). Techniques : ateliers de co-conception, formats visuels simples, outils d'intelligence collective pour accompagner l'arbitrage et la décision partagée.
- **Donner forme aux idées** : prototyper et matérialiser les concepts pour faciliter la discussion et le débat. Tester différentes directions rapidement avant d'investir dans une solution finale. Le prototypage est utilisé comme outil de recherche, pas seulement de validation.
- **Expérimenter et itérer** : tester à petite échelle avant déploiement, apprendre et ajuster progressivement tout en préparant une évaluation rigoureuse ultérieure.

Le Cas pratique pour illustrer l'apport du design à l'étape de prototypage d'un projet sciences comp – Melissa Portilla du BIT

- **Le projet Valobat**, mené par le BIT avec l'éco-organisme Valobat pour encourager le dépôt de déchets triés en points de reprise dans le secteur du bâtiment, dans le cadre de la REP PMCB (Responsabilité Élargie du Producteur pour les Produits et Matériaux de Construction du Bâtiment).

- **Le défi** : encourager les artisans des petits chantiers (moins de 50 m³ de déchets) à trier et déposer leurs déchets aux points de reprise.

Le **diagnostic** a révélé un manque de connaissance du service plus qu'un problème de tri chez les artisans.

Phase de co-conception :

- Un atelier d'une journée pour réunir les parties prenantes : Valobat, déchetteries, négoce et artisans.
- Des posters grand format pour partager les constats du diagnostic de manière accessible à tous.
- Une phase d'idéation structurée en pôles thématiques pour générer de nombreuses idées.
- L'outil "histoire idéale" (parcours utilisateur) pour formaliser les concepts en détaillant chaque étape du parcours de l'artisan.

Phase de prototypage itératif :

- Plusieurs cycles d'itération pour passer d'un document plein d'idées à des prototypes concrets à tester sur le terrain.
- Les allers-retours avec les points de dépôt (déchetteries professionnelles et commerçants) ont permis d'affiner progressivement l'intervention.
- L'intervention finale comprenait : banderoles, fiches pour le personnel d'accueil, affiches saillantes en magasin pour encourager les usagers à se renseigner à l'accueil.
- Les tests terrain ont révélé des problèmes concrets (documents jetés à la poubelle car incompris) à adresser avant de déployer au national.

Perspective des sciences comportementales – Claire Dale du BIT

Le croisement des disciplines permet de conserver les aspects positifs de chaque approche :

- la rigueur de l'évaluation d'impact des sciences comportementales, tout en adoptant une approche moins linéaire et plus itérative grâce au design.
- L'utilisateur est placé au centre dès le diagnostic et tout au long de la conception, avec des boucles d'itération multiples. Cette approche est appliquée à tous les projets du BIT, que ce soit l'indice de durabilité avec DITP/CGDD, le tri des biodéchets des restaurateurs, l'accompagnement de collectivités en Normandie.
- Le design permet aussi un changement de posture chez les porteurs de projets eux-mêmes (notamment grâce à la facilitation par la collaboration et la co-création).

Retours d'expérience croisés (Melissa et Claire) :

Mélissa explique que le BIT avait déjà des principes de design thinking depuis ses débuts, mais l'intégration du design en tant que discipline a permis de rendre l'itération réellement effective et planifiée dès le début des projets. Le principal ajustement a concerné le curseur de la rigueur : savoir quand et comment tester, sur quelles temporalités.

"On garde un ADN recherche très fort qui s'appuie sur une évaluation rigoureuse, à grande échelle, avec des essais randomisés contrôlés [...] mais en attendant, dans la

phase de conception, faire ces petites boucles, plus petites et avec moins de moyens, nous permet de très rapidement affiner le dispositif au fur et à mesure du projet." - Mélissa Portilla

Claire confirme qu'il n'y a pas eu de "clash culturel" car les deux disciplines partagent l'ADN de mettre l'utilisateur au centre. Le design a enrichi la palette d'outils, notamment pour le diagnostic (observation sensorielle du parcours, immersion) et pour la conception (amener des objets pour faire réagir beaucoup plus tôt dans le projet). Cette approche permet aussi d'explorer des méthodes innovantes comme le design fiction pour projeter les usagers face aux conséquences du changement climatique.

« Ce croisement avec le design nous permet de dé-siloer davantage, d'avoir cette approche itérative, cette approche où on met l'utilisateur au centre dans la co-conception, dès le diagnostic et dans la phase de solution, d'une façon moins linéaire que ce qu'on aurait fait sans le design." - Claire Dale

Conseils tirés de l'expérience :

6 apprentissages clés :

- **#1 Complémentarité structurelle** : Le design et les sciences comportementales ne sont pas en opposition mais en synergie. Les sciences comportementales apportent la compréhension des déterminants du comportement et la rigueur de l'évaluation, tandis que le design apporte les outils de conception, de visualisation et d'itération rapide. Cette alliance permet de passer efficacement de la théorie à la pratique.
- **#2 L'itération n'est pas optionnelle** : L'approche itérative doit être planifiée dès le début du projet, pas ajoutée après coup. Les "petites boucles" de test rapide (prototypage, retours terrain) ne remplacent pas l'évaluation rigoureuse finale mais la préparent et l'affinent. Elles servent des objectifs différents : apprentissage et conception vs preuve d'efficacité.
- **#3 Le prototypage comme outil de dialogue** : Les prototypes ne sont pas seulement des démonstrations de solutions finales, mais des outils de recherche et de dialogue. Même rudimentaires (document noir et blanc, liste à puces), ils permettent de faire réagir les parties prenantes et d'identifier rapidement ce qui fonctionne ou non, évitant ainsi des investissements coûteux dans des solutions inadaptées.
- **#4 La co-création nécessite des outils spécifiques** : Réunir des acteurs divers (experts techniques, usagers, décideurs politiques) ne suffit pas. Il faut créer un langage commun via des supports visuels (posters, cartes, frises), des formats structurés (pôles thématiques, histoire idéale) et des méthodes d'intelligence collective pour permettre une véritable décision partagée plutôt qu'une juxtaposition d'avis.
- **#5 L'observation terrain est irremplaçable** : Comprendre ce que les gens font réellement (pas ce qu'ils disent faire) nécessite d'aller sur le terrain, d'observer les gestes, les interactions, les contraintes physiques et sensorielles. Cette immersion révèle des freins et leviers invisibles dans la littérature ou les déclarations.
- **#6 Le design transforme aussi la posture des porteurs de projets** : Au-delà des outils, le design encourage un changement de mentalité : accepter de montrer des solutions imparfaites, impliquer les usagers dès le début, apprendre de l'échec rapidement plutôt que de viser la perfection immédiate.

Conclusion et prochains rendez-vous :

Notes partagées Webinaire du 30 octobre 2025 – design et sciences comportementales.
Cycle 3 : Prototyper une intervention comportementale à partir d'un diagnostic.

- Merci aux intervenantes
- prochain rendez-vous le **11 décembre** pour le premier webinaire du **cycle 4 sur l'évaluation et l'expérimentation**, avec Paul Grignon du CGDD qui parlera de l'évaluation dans les projets de sciences comportementales et de la création de données comportementales.