

RENTRÉE UNIVERSITAIRE – Une **appli** pour déjouer les stéréotypes sur nos campus

#LetsMeetULB et changeons notre regard !

Let's Meet ULB est une **application mobile ludique** développée par ULB-Coopération avec des étudiant-e-s pour des étudiant-e-s, qui vise à **déconstruire les stéréotypes et à favoriser le vivre-ensemble**. Avec à la clé, des rencontres parfois improbables...

À l'attention des journalistes : ULB-Coopération sera présent lors de la **Journée d'accueil des nouveaux et nouvelles étudiant-e-s (JANE) le 13 septembre** sur le **campus du Solbosch** afin d'expliquer l'idée et l'objectif du projet (rendez-vous sur leur stand - [parking Janson](#)). Une **démo** de cette application sera également proposée à l'ensemble des étudiant-e-s de passage dans le **Bâtiment F1 le 19 septembre** ([avenue Héger](#) - niveau des restaurants) sur ce même campus : rendez-vous entre 12h et 14h.

Ce projet a été initié en septembre 2016 par l'ONG universitaire ULB-Coopération qui a dans ses objectifs l'éducation à la citoyenneté critique et Echos Communication, ONG qui travaille sur la question des préjugés. « *Partant d'une réflexion menée sur le vivre-ensemble à l'Université, on a imaginé ce jeu un peu sur la base du « Pokemon Go », avec la perspective de créer une appli mobile ludique. Cette piste a été proposée à des enseignants de psychologie et d'informatique et c'est donc devenu un projet pédagogique commun et interdisciplinaire* », explique Audrey Villance d'ULB-Coopération. Un groupe de **9 étudiant-e-s en sciences de l'informatique (BA3)** et de **6 étudiant-e-s en psychologie sociale et interculturelle** de l'ULB (MA1) s'est ensuite emparé du sujet.

Les consignes étaient donc simples, il s'agissait de proposer un outil technologique qui améliorerait le vivre-ensemble dans la communauté universitaire. Une idée a germé au sein du groupe : les étudiant-e-s se sont lancés dans le développement d'une application sur smartphone qui permettrait de mettre en contact des personnes de la communauté universitaire en ne dévoilant que certains aspects de leur personnalité.



Confronter l'image que l'on s'est faite de l'autre avec la réalité

Le jeu débute par l'attribution aléatoire d'un avatar et d'un pseudonyme. Il n'est donc pas possible de connaître l'âge, le genre ou encore la faculté dans laquelle se trouve l'étudiant-e que nous allons inviter à une rencontre. Les quelques réponses auxquelles les utilisateurs et utilisatrices auront accès permettront de se forger une représentation de la personne avant de la rencontrer sur le campus.

L'objectif principal de cette application est de déconstruire les stéréotypes que nous associons à certains goûts et caractéristiques personnels... En amont du jeu, un travail a été mené par les étudiant-e-s en psychologie sociale et interculturelle qui se sont appuyés notamment sur différentes catégories de stéréotypes (stéréotypes de genre, d'âge, de nationalité, etc.). Ces stéréotypes sont parfois responsables d'un cloisonnement au sein de la communauté, ne favorisant que des rencontres entre personnes du même milieu ou de la même filière d'étude.

Let's meet in English... too

« *Après de nombreux mois de travail, ce projet pédagogique a pris la forme d'un produit qui sera encore amené à évoluer*, ajoute Audrey Villance. Compte tenu de l'internationalisation des campus et de la présence d'étudiant-e-s non-francophones, les porteuses et porteurs de ce projet ont en effet l'intention de développer très prochainement une **version en anglais de l'application**.

