



HAL
open science

Coproduire une vision partagée du territoire dans les villes moyennes

Jean-Jacques Terrin, Emilie Gascon

► **To cite this version:**

Jean-Jacques Terrin, Emilie Gascon. Coproduire une vision partagée du territoire dans les villes moyennes. Université de Technologie de Compiègne; Institut CDC pour la recherche de la Caisse des Dépôts. 2021. hal-04378202

HAL Id: hal-04378202

<https://hal.science/hal-04378202>

Submitted on 8 Jan 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



**Institut pour
la recherche**

avec le soutien de l'Institut pour la recherche de la caisse des Dépôts

Coproduire une vision partagée du territoire dans les villes moyennes

Emilie Gascon

& Jean-Jacques Terrin

Octobre 2021

Rapport final

Sommaire

Préambule

Contexte de l'étude

1. Les villes moyennes françaises

Conclusions et développements suite à la première étape de l'étude (2016-2018)

1.1. Une situation contrastée, une urgence qui s'impose

1.2. Un contexte actuel propice à l'implication citoyenne

1.3. La nécessité d'un pacte démocratique

1.4. Des laboratoires d'innovation urbaine

2. Un savoir non constitué

État de l'art succinct : Amérique du Nord, Europe et France

2.1. Le travail participatif, origines et évolutions

2.2. De la participation à la coproduction

2.3. Convergences et confusion

2.4. Bottom up ou top down ... ou les deux

3. Cadre méthodologique pour la coproduction d'une vision partagée du territoire

Proposition non directive et illustrée d'une méthodologie agile et adaptable

3.1. Mobiliser à travers un pacte démocratique

3.2. Réaliser un diagnostic territorial partagé

3.3. Développer collectivement une vision de l'avenir

3.4. Pérenniser et capitaliser les connaissances

4. Mise en œuvre et observations

Suivi d'une approche opérationnelle, analyse critique et recommandations

4.1. Choix d'un terrain : site, acteurs, thèmes, méthodologie, planning

4.2. Phase 1, diagnostic partagé : approche méthodologique et résultats

4.3. Observations sur le processus de coproduction

4.4. Eléments de réponse sur le cadre méthodologique

4.5. Conclusion en forme de synthèse

Bibliographie

Préambule

Cette recherche a débuté en 2018. Elle fait suite à une étude précédente qui s'est déroulée entre 2016 et 2018, et qui explorait déjà la problématique de la coproduction dans les villes moyennes françaises. La présente étude, destinée à approfondir ce thème, devait s'achever début 2020. Elle a été retardée par la crise sanitaire et ses répercussions sur le calendrier des ateliers urbains qui devaient se dérouler dans le courant de l'année 2020, et qui n'ont pu se tenir que partiellement.

La finalité de cette étude a donc pour objet de proposer des méthodes destinées à favoriser l'émergence de visions prospectives et partagées de villes moyennes avec l'ensemble des parties prenantes concernées. Elle comprend une phase théorique posant les bases d'une méthodologie de coproduction adaptée aux villes moyennes, et une phase expérimentale destinée à tester la méthodologie proposée.

Si la crise sanitaire remet probablement en question un certain nombre de fondements théoriques et d'observations énoncés dans cette étude, il nous semble qu'elle conserve pourtant tout son intérêt dans le contexte actuel et celui, forcément renouvelé, de l'après-pandémie. En effet, nombre d'observateurs considèrent aujourd'hui que « les villes moyennes sont de retour¹ ». Il semble effectivement qu'un rééquilibrage démographique et économique soit en cours entre métropoles et villes moyennes, au profit de ces dernières. Le monde politico-médiatique bruisse d'informations plus ou moins validées évoquant les effets de la crise sanitaire et du confinement sur la revalorisation des villes moyennes, qui serait accélérée par le développement du télétravail, et la « redécouverte » par les habitants des métropoles d'un cadre de vie calme et attractif². Il est sans doute trop tôt pour mesurer l'ampleur de ce phénomène et son impact réel sur les collectivités locales. Quelque soit sa réalité et ses spécificités géographiques, ce mouvement devrait néanmoins favoriser un questionnement et une responsabilisation des parties prenantes du développement local et, pourquoi pas, l'éveil d'un débat démocratique sur l'avenir de ces territoires.

À ce titre, il nous semble donc que les positionnements théoriques, les propositions méthodologiques et les investigations de terrain développées dans ce document restent pertinents malgré les bouleversements issus de l'actuelle pandémie qui ne sont, et pour cause, ni évoqués, ni pris en compte dans ce présent travail. Les débats et discussions que les auteurs de cette recherche espèrent susciter devraient permettre de valider, et probablement de recadrer certaines des hypothèses émises et des résultats proposés.

Emilie Gascon et Jean-Jacques Terrin

Mars 2021

¹ *Les villes moyennes sont de retour*, Achille Warnant, Fondation Jean-Jaurès, 2020

² *Le Monde*, *Calme, coût de la vie, espace ... Les villes moyennes tiennent leur revanche*, 22/02/2021

Contexte de l'étude

La présente étude a pour objet de s'interroger sur les conditions de mobilisation des forces vives d'une ville moyenne – ou d'une aire urbaine moyenne – pour coproduire une vision partagée de leur territoire.

Une première phase³ (2016-2018), menée avec le soutien de l'Institut CDC pour la recherche et du PUCA, avait révélé la nécessité de faire évoluer les modes de gouvernance afin de favoriser la mobilisation des acteurs de la société civile dans des processus de coproduction territoriale. Mais elle avait aussi permis de constater les difficultés qu'ont les responsables locaux à penser les conditions de coproduction d'un projet stratégique en y faisant participer la dite société civile. Cette synergie collaborative, complexe du fait de la diversité des acteurs mobilisés et de la pluralité des échelles des problèmes rencontrés, impose en effet une approche fondée sur la mobilisation d'expertises diverses, et sur la mise en œuvre de démarches créatives impliquant de nombreuses parties prenantes. Une telle approche nécessite une agilité méthodologique et une audace gestionnaire, le tout s'adossant nécessairement à une volonté politique sans faille. Trois conditions qui font trop souvent défaut dans les cas observés.

L'objectif de la seconde phase de cette recherche (2019-2021), soutenue par l'Institut CDC pour la recherche, est d'observer dans un premier temps comment les processus de coproduction sont mis en œuvre en France et à l'étranger pour faire émerger une vision prospective et partagée du territoire, quels sont leurs freins et leurs leviers. L'étude prévoit ensuite d'étudier les modalités concrètes d'une expérimentation à l'œuvre, puis, en conclusion, d'en tirer des préconisations méthodologiques sur leurs conditions de faisabilité et de mise en œuvre.

Plus précisément, cette seconde étude vise à élargir le champ d'observation de la première phase, en proposant les actions suivantes :

- Faire un état des lieux sur la coproduction territoriale : quels fondements théoriques, quelles expériences historiques, quels projets contemporains, quels facteurs de réussite, quels échecs ?
- Observer et analyser la mise en œuvre d'une démarche de coproduction territoriale dans le cadre d'un projet de requalification urbaine en cours d'étude en France ;
- Compléter ce travail par une enquête plus ponctuelle sur des démarches similaires dans d'autres villes ayant engagé des actions de ce type, en France et en Europe ;
- Développer la méthode proposée en première phase, en l'enrichissant par l'expérience acquise en seconde phase.

³ « Coproduction territoriale pour des villes et des aires urbaines de taille moyenne », Institut CDC pour la recherche de la Caisse des dépôts, PUCA, UTeam, Université de Technologie de Compiègne, septembre 2017. <https://www.caissedesdepots.fr/rapports-de-recherche>

1. Les villes moyennes françaises

Conclusions et développements suite à la 1^{ère} étape de l'étude (2016-2018)

1.1. Une situation contrastée, une urgence qui s'impose

Une urbanité spécifique

Selon l'INSEE, les « *aires urbaines moyennes* » françaises sont des ensembles de communes constitués par un pôle, ou unité urbaine, de 5 000 à 10 000 emplois, et par des communes rurales ou unités urbaines dont au moins 40 % de la population résidente a un emploi travaillé dans le pôle ou dans des communes attirées par celui-ci (Insee Première, 2011⁴).

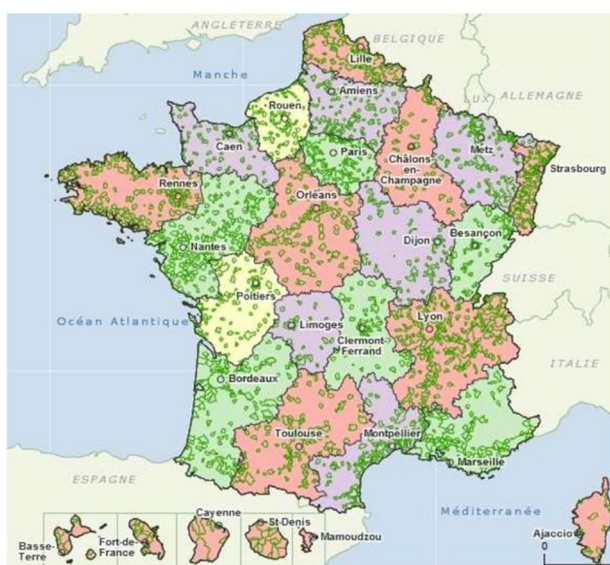


Fig. 1 : INSEE, 133 aires urbaines moyennes [Insee Première, 2011].

Tandis que 241 « grandes aires urbaines » regroupent 78 % de la population française, les 131 « moyennes aires urbaines » représentent environ 13 millions d'habitants (Ibid.), soit 20,9% de la population de France métropolitaine. Selon cette source, elles regroupent un quart des emplois, des lycées et des effectifs étudiants du pays, et assurent à plus de 80 % des habitants de leurs territoires de vie l'accès aux principaux équipements de proximité en 15 minutes ou moins.

Les villes moyennes françaises s'inscrivent dans une très longue tradition urbaine qui remonte au Moyen-Âge, et ont contribué à structurer le découpage du pays en départements à l'époque de la Révolution. Elles ont été un des moteurs essentiels de l'aménagement du territoire d'après-guerre. Dense et bien réparti sur le territoire national, le réseau qu'elles dessinent sur le territoire représente une spécificité en Europe, comparée à la forte concentration et à la grande intégration des villes petites et moyennes dans le système métropolitain très dense du Pentagone – ce territoire inscrit dans une figure dont les sommets seraient Londres, Paris, Milan, Munich et Hambourg - ou à leur grande dilution dans les régions du sud et de l'est européen.

⁴ Insee Première (2011), n°1333 <https://www.insee.fr/fr/statistiques/1280952>

Une typologie entre fragilité et dynamique

Délaissées au profit d'une métropolisation intensive des grands centres urbains qui concentrent les trois quarts des emplois créés depuis dix ans, et plus de la moitié du PIB national (Davezies, 2012), beaucoup de villes moyennes sont aujourd'hui fragilisées : chute démographique et vieillissement accentué de la population, désertification médicale, dévitalisation commerciale, pertes d'emplois, etc. Nombre d'entre elles sont mises en difficulté par les mutations économiques et sociales issues de la globalisation et de la désindustrialisation. En réalité, leur typologie fait état d'une forte diversité. Près de 10% d'entre-elles tirent bien leur épingle du jeu, essentiellement pour des raisons touristiques, agricoles ou industrielles, mais aussi grâce à la mise en œuvre de stratégies innovantes. 25% se situent dans un environnement métropolitain qui leur est favorable. Mais une majorité d'entre elles, soit près de 65%, sont en déclin, voire classées comme territoire en déprime (Fédération des villes moyennes, 2013).

« Cette fragilisation est particulièrement marquée dans l'arc nord-est de la France, de la Normandie à la Bourgogne - Franche-Comté et jusqu'au sud du Massif central. À l'inverse, le tissu urbain du littoral atlantique, des contreforts pyrénéens et du sillon rhodanien résiste mieux, inséré dans des dynamiques de croissance bien connectées aux espaces métropolitains. » CGET-Observatoire des territoires, 2018, p. 14.

Le problème n'est pas nouveau. En 1996, Pierre Veltz observait déjà combien les métropoles concentraient pouvoirs, richesses économiques et culturelles, économie de la connaissance, réseaux, infrastructures, etc (2014, p.23). Plus récemment, Laurent Davezies (2015), diagnostiquait à son tour que *« le jeu de la métropolisation s'est imposée à la géographie du pays au profit des régions les plus importantes qui ont su se reconvertir dans des activités plus proches des vecteurs de croissance »*.

« La France, et c'est une nouveauté, est rattrapée par les effets de la mondialisation, annoncée de longue date par la nouvelle économie géographique : le développement économique se limite à un nombre restreint de grandes villes sous l'effet de la concentration des emplois les plus qualifiés et des secteurs les plus innovants. Une nouvelle économie géographique française est caractérisée par une polarisation du territoire national autour des plus grandes villes, une concentration des emplois les plus qualifiés et des secteurs les plus innovants, une croissance des couronnes périurbaines et une fragilisation de nombreuses villes petites et moyennes. » CGET-Observatoire des territoires, 2018, p. 8.

Un mal-être qui se cristallise

Nous reprenons ici les Notes du Conseil d'analyse économique (CAE) de janvier 2020

« Nous étudions cinq caractéristiques des conditions de vie locale : l'emploi, la fiscalité locale, les équipements privés et publics, l'immobilier et le lien associatif. Nous mesurons l'évolution de ces dimensions au sein de chaque commune au cours des dernières années et analysons leur pouvoir prédictif sur trois symptômes du mal-être : la mobilisation des Gilets jaunes, la variation du taux d'abstention lors des élections présidentielles, ainsi que le mal-être déclaré par les citoyens.

Nos estimations confirment l'influence de l'environnement local sur le mécontentement des habitants, au-delà de leur propre situation personnelle. L'évolution du taux de chômage local, par exemple, exerce une influence sur leur moral et leur comportement politique, même s'ils ne sont pas touchés personnellement par ce phénomène. Les relations mises en évidence au niveau communal ne reflètent donc pas uniquement la concentration spatiale d'individus aux caractéristiques semblables, mais bien l'influence du contexte économique et social.

Si les évolutions économiques jouent un rôle important, c'est également le cas de la perte d'équipements, notamment de même des secteurs de l'éducation et de la culture : une commune qui perd son lycée, sa librairie ou son cinéma a plus de risque de connaître un événement Gilets

jaunes. La fermeture des équipements de santé, dont les maternités et les services d'urgence, conduit à un résultat similaire. Plus généralement, c'est la perte des lieux de socialisation qui semble participer au mal-être des territoires mobilisés dans le mouvement des Gilets jaunes. A contrario, lorsque le tissu associatif local est plus dense, les expressions de mécontentement sont plus rares.

À l'aune des résultats de notre étude, nous considérons que l'objectif des politiques territoriales doit être repensé pour viser davantage la qualité de vie et les critères de bien-être de la population, au-delà des seuls objectifs économiques. L'action de l'État doit accompagner les politiques conçues au niveau local, avec mise à disposition de son expertise au service d'expérimentations locales. L'accès au services publics et aux services de proximité peut être repensé à travers des lieux hybrides, favorisant le lien social. Les outils de mise en œuvre de ces nouvelles politiques territoriales ne sont pas des dispositifs centralisés de politiques publiques, mais des initiatives émanant des territoires. L'efficacité de ces politiques devra être évaluée en prenant en compte les multiples critères correspondant aux différentes sources du bien-être local » Algan, Malgouyres et Senik, 2020.

1.2. Un contexte actuel propice à l'implication citoyenne

Des initiatives multiples

Même si « *les forces de la métropolisation se sont imposées* » (CGET-Observatoire des territoires, 2018, p. 8), un certain nombre de ces villes moyennes ne manquent pas d'atouts. On ne compte plus les initiatives de tous ordres qui ont été prises ces dernières années à leur adresse et à celles de leurs territoires : le monde politique, les administrations, les diverses institutions publiques, le monde de la recherche, les professionnels se sont mobilisés sur l'avenir des villes moyennes, en témoignent le nombre de rapports officiels, de recherches, d'ouvrages divers qui ont été rédigés à ce sujet récemment. Les initiatives gouvernementales se sont multipliées. Ces nombreuses initiatives, prises à toutes les échelles du territoire, ébauchent les termes d'une ambition nouvelle basée sur une volonté de renforcer la solidarité entre les territoires, de leur donner les moyens de mieux répondre à leurs besoins et d'améliorer leur qualité de vie, et pour les aider à aborder les transitions environnementales, énergétiques, sociales auxquelles elles sont confrontées.



Fig. 2 : CGET, 222 territoires retenus dans le plan « Action cœur de ville », 2018 [CGET⁵].

Ainsi, le plan national *Action cœur de ville* pour les villes moyennes a débuté en 2018 en sélectionnant 222 villes sur un programme de 5 ans. Financé par la Banque de territoires, Action logement et l'Agence nationale de l'habitat, élaboré en concertation avec l'association Villes de France, les élus locaux et les acteurs économiques des territoires, ce plan vise à faciliter et à soutenir le travail des collectivités locales, à inciter les acteurs du logement, du commerce et de l'urbanisme à réinvestir les centres villes, à favoriser le maintien ou l'implantation d'activités en cœur de ville, afin d'améliorer les conditions de vie dans les villes moyennes.

⁵ <https://cohesion-territoires.gouv.fr/programme-action-coeur-de-ville>

« J'ai la conviction que les villes moyennes sont un vecteur essentiel de développement de nos territoires. Elles concentrent 23% de la population française et 26% de l'emploi. Leur vitalité est indispensable car elle profite à l'ensemble de leur bassin de vie, et plus largement aux territoires urbains et périurbains environnants. Le cœur de ville, dans toute la diversité du tissu urbain français, est le creuset où se noue à la fois la vie civique, la vie économique, la vie sociale. Comme cela est fait dans le domaine de la politique de la ville avec le doublement du financement de 5 à 10 milliards d'euros, une action forte était indispensable pour les villes moyennes et leurs intercommunalités. »
Jacques Mézard, ministre de la Cohésion des territoires, 27 mars 2018⁶

Ce plan a été complété par le Pacte national de revitalisation des centres-villes et centres-bourgs, sur proposition du Sénat adoptée en juin 2018⁷.

« Le Pacte national de revitalisation des centres-villes et des centres-bourgs, qui est autofinancé, prévoit notamment les mesures suivantes qui seront à la main des collectivités et de leurs groupements : la réduction de la fiscalité en centre-ville ; l'offre de locaux adaptés à un prix abordable en centre-ville ; l'offre de logements en centre-ville ; la réduction du poids des normes qui freinent l'installation dans des immeubles des centres-villes, complexes et coûteux à réadapter ; la modernisation du commerce de détail qui passe par la professionnalisation, la formation, la mise à profit de l'évolution vers le e-commerce ; un nouveau système de régulation des implantations de grandes surfaces ; la possibilité de mettre en place, sur une base législative, des moratoires locaux, etc. »

Mobiliser les forces vives du territoire

Mais, pour évoluer, et se redéfinir par rapport à leurs trajectoires historiques, ces villes doivent revisiter les spécificités de leurs territoires et pour cela il leur faut davantage mobiliser leurs forces vives, publiques et privées, qu'il s'agisse d'habitants, d'usagers, d'élus, d'associations, d'institutions publiques, de professionnels, d'artisans, d'entreprises, de scolaires ou d'universitaires. Cet objectif ne va pas de soi car il impose de nouveaux modes de gouvernance compte tenu de la mobilité et de la diversité des populations, du caractère éphémère de certaines initiatives publiques et privées, et la différence entre les temporalités politiques, économiques et sociales.

La question de l'implication citoyenne dans les villes moyennes constitue un point central de cette mobilisation. De nombreux colloques sont régulièrement organisés sur cette question. De nombreux acteurs institutionnels, des chercheurs, et divers organismes s'impliquent, le Cerema, le Rameau et l'Ademe, parmi d'autres. Des conseils citoyens, des forums, des comités divers, etc. s'institutionnalisent pour faire face à la revendication citoyenne ou l'accompagner et, dans certains cas, la représenter. Des propositions plus politiques, énoncées par les instances gouvernementales ou les partis politiques notamment à l'occasion ou en marge du Grand débat national engagé par le gouvernement de décembre 2018 à avril 2019, viennent rejoindre une longue liste d'initiatives qui irriguent depuis longtemps le territoire national, à tous les échelons de la représentation citoyenne.

Tout le territoire national est donc aujourd'hui irrigué par cette mobilisation, toutes les échelles territoriales impliquées. Les sujets et les formes sont diverses, la géométrie des interventions variable. La plupart préconisent une plus grande implication des habitants de ces territoires, plus rares sont celles qui évoquent les difficultés que représente cet exercice, plus exceptionnelles encore sont celles qui proposent une méthode pour y

⁶ <https://www.culture.gouv.fr/content/download/184919/2013303>

⁷ https://www.senat.fr/fileadmin/Fichiers/Images/delegation/decentralisation/Colter_docs/Synthese_des_propositions_du_groupe_de_travail.pdf

parvenir. Il faut également noter que la plupart des actions de terrain que nous avons observées, lorsqu'elles aboutissent à un processus participatif, font l'objet d'espaces *invités* proposés et animés par des autorités publiques, le plus souvent locales, elles sont plus rarement organisées, encore moins coproduites avec des collectifs de citoyens, ce qui explique que la mobilisation citoyenne ne soit pas toujours au rendez-vous.

Il s'agit donc de s'interroger : quelles sont les conditions d'une coproduction territoriale, qui en prend l'initiative, qui intervient, en invitant qui autour de la table, sur quel sujet, selon quelle démarche, avec quel pouvoir de décision, à quelle échelle, et pour quel résultat ? Ces questions représentent l'essentiel de la problématique abordée dans cette étude.

Un important potentiel d'innovation

La plupart des constats récents tendent à prouver que les villes petites et moyennes françaises constituent un potentiel d'innovation remarquable, ce qui n'est pas nouveau. On se souvient que, dès les années 1970, La Rochelle⁸ mettait en place un modèle de mobilité douce, avec la volonté d'atteindre la neutralité carbone d'ici 2040. En 1973, elle créait le premier secteur piétonnier en centre-ville, un ensemble de rues piétonnes interconnectées dans le centre historique. En 1976, elle inaugurait ses célèbres vélos jaunes en libre-service, et en 1995, les premières voitures électriques, également en libre-service. En 2001, elle testait des véhicules électriques automatisés sans chauffeur dans cadre projet européen CityMobil et en 2015, elle s'engageait dans une démarche « ville apaisée », avec fermeture à circulation automobile du Vieux-Port.

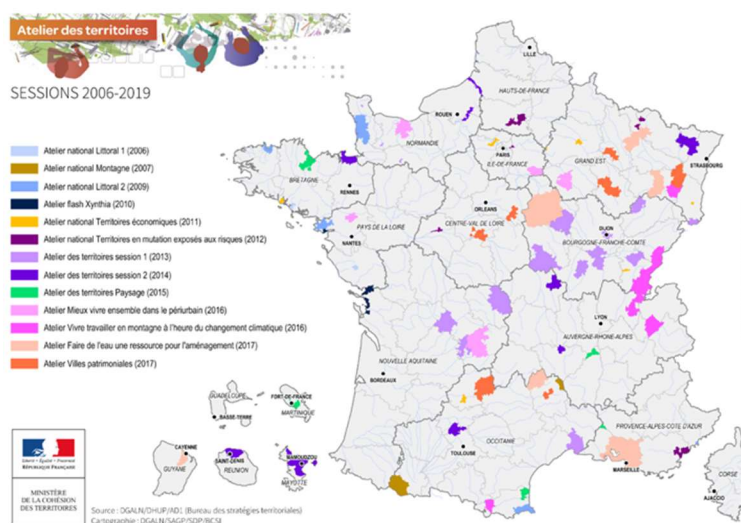


Fig. 3 : DGALN/ DHUP/ AD1, Sessions 2006-2019 des Ateliers des territoires [DGALN/ SAGP/ SDP/ BCSI⁹].

Ce type d'initiative s'est multiplié ces dernières années. Dans le domaine de la participation citoyenne par exemple, 25 communes avaient mis en place en 2016 un budget participatif affecté à des projets d'intérêt général, et décidé dans le cadre d'un vote citoyen¹⁰. En 2017, on en comptait 47¹¹. Parmi ces projets, 60% l'ont été à l'initiative de communes de moins de 50 000 habitants (dont 15 communes de 5 à 20 000

⁸ <https://www.agglo-larochelle.fr/vie-pratique/deplacements?article=innovation-laboratoire-de-la-mobilite>

⁹ http://www.atelier-territoires.logement.gouv.fr/IMG/pdf/dhup_ad1_atelier_terr_2006_2019-2.pdf

¹⁰ <https://www.courrierdesmairies.fr/65515/portrait-robot-des-communes-qui-ont-lance-un-budget-participatif/>

¹¹ <http://lesbudgetsparticipatifs.fr/panorama-des-budgets-participatifs-2017/>

habitants). Toujours dans le cadre des méthodes de conception ouvertes à la co-conception, les Ateliers du territoire¹² travaillent depuis plus de 10 ans en mode-projet pour repenser et réaménager des territoires sur le terrain, avec la participation d'élus, de professionnels (urbanistes, paysagistes, écologues, programmistes, ...) et de partenaires locaux, tous associés à la démarche pour construire une vision commune du territoire.

Les thématiques, supports d'initiatives très diverses, se sont aussi multipliées, se sont parfois complétées et renforcées mutuellement, constituant un solide corpus que le monde associatif porte vigoureusement, et réunit dans un élan revendicatif de plus en plus unifié. Les préoccupations sociales, environnementales, culturelles, politiques bien entendu, juridiques même, tendent à se rejoindre pour constituer un front commun, à la fois protestataire et force de débats et de propositions. Quelles sont les conditions de mise en œuvre de ces stratégies ? Quel *alignement de planètes* en permet l'émergence, le développement et la pérennité ? Telles sont les questions complémentaires que nous nous poserons dans le cadre de cette étude.

Des éléments de tension multiples

Un certain nombre de tensions, pour n'être pas nouvelles, constituent, par un effet de convergence, un faisceau de freins à cette mobilisation. Face à l'absence d'une réelle volonté chez certains acteurs, les négociations entre parties prenantes se font trop souvent sous la pression de l'opinion, parfois dans un cadre électoral contraint. L'arythmie entre les temporalités politiques et celles des projets nuit à la cohérence de ces derniers, et à leur continuité. Dans ce contexte, il s'avère que le conflit est trop souvent abusivement considéré comme un moyen de communication naturel entre acteurs de projets. De plus, des lacunes méthodologiques et instrumentales importantes, et des outils de représentation inadaptés à des interlocuteurs qui n'ont pas été formés aux documents d'urbanisme, provoquent « *une incompréhension des véritables enjeux, entraînant malentendus, sources d'affrontements potentiels et désillusions ultérieures* » (Özdirlik et Terrin, 2015, p.180).

Le monde politique tout comme les milieux économiques entretiennent un regard soupçonneux sur ces initiatives citoyennes qu'ils associent à un alourdissement des procédures et à un accroissement d'incertitude sur les objectifs qu'ils se sont fixés. Ces difficultés trouvent un écho dans les sphères européennes :

« La première raison expliquant l'échec des initiatives citoyennes européennes réside dans la complexité de leur processus de validation. Il existe souvent un fossé entre le nombre de signatures à récolter pour qu'une initiative citoyenne soit examinée par la Commission et les moyens dont disposent réellement les membres des comités de citoyens. » Moranval, 2015, p.8

Ces tensions sont alimentées par une certaine opacité de la décision politique et parfois par son apparente incohérence. On peut ainsi s'interroger sur la polémique qui se développe actuellement autour du plan *Action cœur de ville*. En effet, sur les 222 villes participant au programme, 67 ont autorisé l'ouverture ou l'extension de grandes surfaces malgré les subventions qu'elles ont obtenues pour revitaliser leur centre-ville.

¹² <https://www.cohesion-territoires.gouv.fr/ateliers-des-territoires>
<http://www.atelier-territoires.logement.gouv.fr/la-demarche-r1.html>

1.3. La nécessité d'un pacte démocratique

Face à ces tensions et ces ambiguïtés, nous avons fait l'hypothèse, à l'issue de la première phase de notre étude, qu'avant toute formulation d'un projet de territoire, quelle qu'en soit l'échelle, un véritable pacte démocratique, c'est-à-dire un accord responsable et de nature politique entre l'ensemble des parties prenantes, était nécessaire pour élaborer une vision commune et partagée de leur territoire et de son avenir. L'enjeu d'un tel pacte est de favoriser une mobilisation des forces vives, politiques, citoyennes, entrepreneuriales et académiques qui composent ce territoire, sans oublier aucune de leurs composantes. Pour mobiliser collectivement celles-ci - car c'est leur diversité qui les rend naturellement créatives - nous avons préconisé que ce pacte soit basé sur l'acceptation préalable, par toutes les parties prenantes, de principes que nous avons regroupés sous le label d'*urbanisme écologique*, dont les enjeux essentiels sont de favoriser la reconstitution des écosystèmes naturels, de garantir une justice sociale et de réduire les inégalités, ainsi que de favoriser des approches économiques mutualisées. Parmi ces principes, nous avons évoqué la nécessité de mettre l'homme et la nature au centre de tout dispositif d'étude et de débat ; de valoriser les patrimoines matériels et immatériels du territoire ; d'observer et d'évaluer ses capacités de production, et de tenir compte de ses ressources locales, singulièrement de ses ressources énergétiques.

Cette démarche intégrée implique une réelle volonté de la part des responsables politiques pour mettre en œuvre une dynamique de coproduction avec l'ensemble des parties prenantes. Il faut aussi que des acteurs professionnels soient capables d'assurer des rôles de médiation et de synthèse, et que des méthodes acceptables et acceptées par tous soient adoptées pour favoriser l'expression d'une vision partagée du territoire. Cette approche complexe impose une réflexion préalable sur les changements dans le mode de gouvernance, qu'ils soient incrémentaux ou plus disruptifs, notamment en termes d'organisation du jeu des acteurs, de leadership et de continuité de l'action dans le temps.

Il nous semble en particulier nécessaire de :

- 1) privilégier, avant toute action, la mise en œuvre de diagnostics approfondis, s'appuyant sur des connaissances locales du territoire, tant expertes que profanes, pour identifier des projets répondant aux attentes des habitants ;
- 2) mobiliser les forces vives du territoire sans exclure aucune catégorie de citoyens, et des méthodes collaboratives stimulant leur créativité ;
- 3) questionner la culture de l'investissement, trop souvent fondée sur une offre financière reposant sur des opérateurs privés, et des ingénieries éloignées des besoins réels.

Telle est la teneur de questions que nous nous poserons dans la suite de cette étude, notamment lorsque nous observerons la mise en œuvre opérationnelle d'une démarche de coproduction dans une ville moyenne.

1.4. Des laboratoires d'innovation urbaine

Ce travail collectif représente un effort considérable de la part de l'ensemble des parties prenantes en termes de disponibilité et de continuité. L'expérience acquise et les connaissances accumulées doivent pouvoir être pérennisées. De plus, la longue durée des projets, ainsi que le nombre d'acteurs différents qui se succèdent dans le temps sur ces mêmes projets, imposent qu'une unité de lieu et d'action les accueille, et que des supports d'information pérenne les légitiment. Toutes les villes qui innovent en profondeur l'ont compris, elles créent des centres de connaissance, des *knowledge centers*, destinés à la fois à traiter cette connaissance, et à croiser les disciplines, les métiers et les populations. Les principes de ces *laboratoires d'innovation urbaine*, favorisent les synergies entre les principales parties prenantes : municipalité, habitants, entreprises et universitaires.

En conclusion de la première phase

Pour faire évoluer les pratiques de gouvernance urbaine dans les villes moyennes, solliciter une participation citoyenne plus active, favoriser une plus grande synergie entre public et privé, la première phase de cette étude insistait sur la nécessité de développer de nouveaux types d'interaction, de communication et de représentation entre les diverses parties prenantes.

Elle observait cependant l'inertie naturelle du corps social face au changement, les difficultés techniques propres au renouvellement urbain, les temporalités multiples qui s'affrontent dans les processus de décision, et le poids économique que représente cette difficile mutation.

Elle concluait que cet ensemble d'objectifs s'avérait particulièrement ambitieux dans le contexte français actuel, et constituait un défi pour des villes moyennes, déjà bâties pour l'essentiel et aux marges de manœuvre souvent réduites. Pour aller de l'avant, elle insistait sur trois points essentiels : la nécessité - et les difficultés - de mobiliser l'ensemble des parties prenantes, le constat de trop fréquentes lacunes méthodologiques pour encadrer cette mobilisation, et l'importance du préalable politique pour garantir le bon déroulement du processus de coproduction et la pérennité du dispositif mis en œuvre.

La seconde étape de l'étude a pour objectif d'approfondir les conditions d'évolution de ces démarches de coproduction, d'abord en les positionnant sur un plan théorique, puis en en vérifiant les conditions d'opérationnalité.

2. Un savoir non constitué

État de l'art succinct : Amérique du Nord, Europe et France

« Today, co-production provides the primary framework for critically evaluating the organization and use of sustainability knowledge in global affairs (Beck et al., 2017) and guiding the design and implementation of international sustainability research and action (Future Earth, 2013). Deepening understanding of co-production is therefore critical to effectively transitioning from assessing sustainability problems to identifying and deploying effective sustainability solutions (Clark and Dickson, 2003). » Miller et Wyborn, 2020

Une conséquente littérature, tant française qu'anglo-saxonne, s'est penchée ces dernières décennies sur la problématique de la participation citoyenne et, plus globalement, sur celle de la démocratie participative, ou de la gouvernance participative, et notamment sur leurs implications dans le domaine de l'urbanisme. D'innombrables expériences ont aussi été entreprises, certaines se déroulant actuellement dans plusieurs pays à travers le monde. C'est tout particulièrement le cas en France, où elles redoublent d'intensité depuis quelques années. Il ne saurait être question de revenir de façon approfondie sur cet important corpus, ni d'en faire une synthèse critique, mais plus simplement d'aborder cette étude en évoquant quelques jalons marquants de l'émergence du concept de coproduction et d'éclairer ses liens avec les divers mouvements qui ont irrigué les dynamiques participatives depuis leurs origines récentes, tout en renvoyant largement à l'importante bibliographie recensée en annexe.

À la lecture des documents que nous avons recensés se référant à la participation citoyenne en urbanisme, nous observons que la notion de coproduction territoriale, un concept qui n'est pourtant pas récent, ne fait pas l'objet de définitions bien établies chez les professionnels de l'urbanisme, ni ne s'accompagne d'un savoir vraiment constitué. Cette lacune favorise une certaine confusion autour du terme, comme dans les pratiques qui lui sont attribuées. Il semble qu'il remplace le plus souvent celui de participation sans que les différences soient clairement établies, ni les convergences bien identifiées. C'est donc sur l'émergence et les développements de ces deux concepts que va s'orienter, dans un premier temps l'état de littérature qui suit.

2.1. Le travail participatif, origines et évolutions

Origines nord-américaines

Il est relativement commun de faire remonter à la Grèce antique et à Platon les premières réflexions sur le rôle des citoyens dans la prise de décision d'une communauté (Plato traduit par Grube, 1992). Si nous nous concentrons sur l'histoire plus récente de la ville et de l'urbanisme, une discipline somme toute très jeune et longtemps mal appréhendée, nous constatons avec la plupart des chercheurs qui se sont penchés sur la question que c'est aux États-Unis que se sont constituées les premières théories participatives, identifiées sous le terme de *Planning Theories*.

Celles-ci s'érigeaient en critiques de ce que les professionnels intitulaient le *Rational Comprehensive Planning*, méthodologies issues de démarches d'urbanisme traditionnelles, pour l'essentiel en provenance de la vieille Europe, renforcées par une volonté de professionnaliser une activité complexe, pluridisciplinaire et mal encadrée. Il est vrai que le *Comprehensive Planning* pouvait alors être défini par ce que François Ascher a appelé « *un projet de maîtrise de la société et de son avenir* » (Ascher, 2001-b, p.26). La collectivité publique, qui jouait un rôle central dans cette maîtrise, se considérait dans ce contexte, toujours selon Ascher, « *capable non seulement d'imposer des règles et de les faire respecter, mais également d'animer le changement de façon volontaire* » (Ascher, 2001-a, p.94). De nombreux intellectuels se sont élevés, après la seconde guerre mondiale, contre ces fondements de l'urbanisme, ou *City Planning*¹³. Selon le fameux bon mot de H.L. Mencken (1880-1956), célèbre critique de la société américaine, ils considéraient en effet que la devise de l'urbanisme tel qu'il se pratiquait dans leur pays était : « *For every complex problem there is an answer that is clear, simple, and wrong*¹⁴ » !

Les *Planning Theories* voient le jour aux USA dans les années 60. Elles sont basées sur la conviction qu'il est nécessaire de faire participer le citoyen au *design* de la cité. Il peut paraître logique que ces théories soient apparues sur le continent américain. En effet, celles-ci découlent directement des fondements même de la jeune société dont Tocqueville avait observé en son temps l'émergence, et dont il admirait le goût des citoyens pour la vie politique locale : « *afin de multiplier à l'infini, écrivait-il, les occasions d'agir ensemble et de leur faire sentir tous les jours qu'ils dépendent les uns des autres*¹⁵ ».

C'est donc au milieu des années 60, que l'avocat - urbaniste et activiste - Paul Davidoff et sa femme Linda Stone Davidoff développent le concept d'*Advocacy Planning* (Davidoff, 1965). Ils considèrent que l'urbaniste - le *city planner* - sert prioritairement les intérêts des groupes économiques, sociaux et politiques les plus influents, et que la démocratie locale doit être renforcée en plaçant les techniciens urbanistes au service des communautés les plus défavorisées.

D'autres théories de « *Citizen Participation* » vont succéder à l'*Advocacy Planning*, toujours aux USA, puis certaines vont progressivement migrer au Royaume-Uni. Elles ont toutes pour objectif d'encourager les communautés de voisinage et les associations ad

¹³ Voir la thèse de doctorat (études urbaines, EHESS) de Maria Margarita Gonzalez Cardenas (2017) « Analyser l'*Urban Planning* aux États-Unis (1950-1970). Livres, auteurs et institutions ».

¹⁴ « *Pour chaque problème complexe, il y a une réponse claire, simple et fautive* »

¹⁵ Voir Jardin (1992) sur Tocqueville

hoc à protester contre les actions publiques et à défendre leurs propres projets. Saul Alinsky propose des *Community Organising* (Alinsky, 1971) basées sur un idéal autogestionnaire et une démocratie radicale (Grabow et Heskin, 1973). John Friedmann développe la notion de *Transactive Planning* (Friedmann, 1973) qui se différencie des précédentes en ce que la participation ne se superpose plus au processus traditionnel de *Planning*, mais qu'elle en devient le but central. Le public joue désormais un rôle actif dans le *Policy Setting Process*, tandis que le *planner* devient un simple facilitateur, ou un communicant qui a un rôle de diffuseur de l'information et de garant des *feedbacks*.

À leur suite, William M. Keith, professeur à l'université de Wisconsin-Milwaukee, nommera *Community Planning* (2007) une méthode basée sur des forums qu'il considère avant tout comme des outils d'éducation civique. Les forums peuvent être le bâtiment dans lequel les *people* se rencontrent, parfois les *people* qui se rassemblent à des endroits variés ou, plus souvent, une série de rencontres. Comme les autres processus de ce type, le *Community Planning* favorise la participation active des bénéficiaires finaux, auxquels sont associés les décideurs. Tout comme le *Forum Movement* des années 30, cette méthode va avoir une longue histoire aux États-Unis. *Community Design*¹⁶, *Community Planning*, *Community Empowerment*, *Community Development*¹⁷, *Community Technical Aid*, *Community Landscaping*, *Community Gardening*¹⁸ ... toutes ces démarches tournant autour du principe de la communauté et de son rôle actif vont se répandre et se développer dans divers pays sur des projets urbains ou de développement local. Citons par exemple les *Corporations de développement communautaire* au Canada¹⁹, ou encore le *Community Architecture* au Royaume-Uni.

Sous notamment l'impulsion du Prince de Galles et un élan au Royaume-Uni dans les années 70 et 80, Nick Wates et Charles Knevitt formalisent un des premiers ouvrages sur le concept de *Community Architecture* en 1987. Expliquant comment et pourquoi cette méthode fonctionne, soit le principe qu'un environnement bâti est plus effectif lorsque ceux qui vivent dans un espace particulier sont activement engagés dans sa création et sa gestion quotidienne. Nick Wates continuera son travail en promouvant une planification menée avec la participation active des usagers finaux (*Action Planning*, 1996 ; *Community Planning Handbook*, 2000).

« Many theoreticians see the movement as a reaction to the disastrous failures of modern architecture and planning schemes. The important lesson that community architects claim to have learned from these failures is that participation is a better process than anticipation with regard to the users and their environmental needs ». Mongold, 1988, p.3

Aux États-Unis, le pilier de l'empowerment de ces développements communautaires sera particulièrement développé suite à la résurgence dans la fin des années 70 de l'activisme citoyen – ce que Harry Boyte (1980) appellera une « *backyard revolution* » de l'activisme communautaire – et à la longue histoire des mouvements sociaux en faveur des

¹⁶ par ex., 1964, l'Architects' Renewal Committee à Harlem [ARCH] est l'un des premiers *Community Design Centers*.

¹⁷ par ex., 1966, la Bedford Stuyvesant Restoration Corporation à New York est l'une des premières CDC aux USA ; 1966 encore, premier numéro du *Community Development Journal* des Presses universitaires d'Oxford en Angleterre en 1966 (suivant le *Community Development Bulletin*, 1951-1964).

¹⁸ par ex., 1977, en Australie, premier *Community Garden* à Nunawading.

¹⁹ 1984, première CDC des Bois-Francs à Victoriaville au Canada

communautés marginalisées ou opprimées (par ex. Black Panthers²⁰). En Europe, c'est surtout le pilier participatif qui sera affiché.

Émergences européennes

En Europe, plusieurs mouvements, de natures très diverses, ont vu le jour en référence à l'émergence d'une dynamique participative. Dans les années 30, inspirées des expériences éphémères de la Commune de Paris, des communes autogérées, expériences également éphémères mais instructives, ont été créées par des mouvements anarchistes dans les régions d'Espagne qu'ils contrôlaient, dans les circonstances tragiques que l'on connaît de la guerre civile²¹. Des expériences plus récentes, toujours en Espagne, comme celle de Marinaleda en Andalousie, montrent que certains principes de ces mouvements peuvent être adaptés aux conditions d'aujourd'hui et de demain, sous réserve que la prochaine génération s'approprie le fonctionnement du village.



Fig. 4 : Maisons auto-construites à Marinaleda²².

Selon Carole Pateman (1970), l'autogestion des travailleurs, pratiquée dans les années 50 dans les pays socialistes, et notamment en Yougoslavie, a également eu une influence en Occident sur l'émergence de certaines réflexions sur la démocratie participative. Celles-ci se sont fait connaître dans divers pays européens, tout particulièrement à

²⁰ Voir Solomon Barbara (1976) *Black Empowerment: social work in oppressed community*. New York: Columbia University Press, 438p.

²¹ Lire à ce sujet *Hommage à la Catalogne de Georges Orwell (1938)* et *Les Fils de la nuit* d'Antoine Gimenez, écrit dans les années 70 et édité en français par L'insomniaque en 2006.

²² <https://www.consoglobe.com/espagne-marinaleda-autogestion-cq>

l'occasion des mouvements sociaux et d'étudiants des années 60, et lors d'occupations d'usines, et de mouvements d'auto-organisation dans les universités.

Mais surtout, les concepts théoriques qui se sont nourris des théories de *Participatory Design* ont vu le jour en Scandinavie, au début des années 70, notamment en Norvège (Sanoff, 2011), lorsque des professionnels de l'industrie numérique et des syndicalistes, membres de *l'Iron and Metalworkers Union*, ont uni leurs efforts pour permettre aux ouvriers de donner leurs avis à l'occasion de l'introduction de systèmes informatiques sur leurs lieux de travail (Winograd, 1996 ; Spinuzzi, 2005).

« *Several projects in Scandinavia set out to find the most effective ways for computer-system designers to collaborate with worker organizations to develop systems that most effectively promoted the quality of work life* ». Sanoff, 2011

L'approche norvégienne a inspiré plusieurs projets en Suède (Demos project) et au Danemark (DUE project). À la fin des années 70, le projet nordique UTOPIA a fait évoluer la recherche et le design, le faisant quitter le débat politique et syndical pour se concentrer sur la conception de technologies industrielles et numériques alternatives, en y associant leurs futurs usagers (Bodker & Pekkola, 2010, p. 45). Le projet UTOPIA a fait à cette époque l'objet d'observations attentives dans divers pays européens, mais aussi aux USA. Son ambition était de renforcer les liens entre le *design participatif*, tel que l'avaient conçu leurs incitateurs norvégiens, et l'innovation technologique. Il s'agissait pour eux, en quelque sorte, de développer « *l'invention de leur milieu technique* » tel que Gilbert Simondon l'a défini (Simondon, 2012).

C'est à cette époque que Lucy Suchman et d'autres chercheurs initièrent les cycles réguliers de la *Participatory Design Conference* qui contribua à diffuser ces idées dans d'autres disciplines, et à les répandre, très confidentiellement, dans le monde de la conception et du design (Bannon, 1991). Dans ces années 1970, certains architectes hollandais et belges, comme Lucien Kroll (Bouchain, 2013), ont « *expérimenté de nouveaux modes de production qui visaient à pallier l'absence totale d'implication des habitants et des travailleurs dans les processus de production industrielle* » (Noödesign, 2019). À la même époque, en 1974, le designer italien Enzo Mari offrait dans sa *Proposta per un'autoprogettazione* des réponses nouvelles à un contexte social marqué par un désir d'autonomie, de dialogue et de participation des usagers (Sachs, 2018, p.26). Le thème de la participation commençait à irriguer le monde de l'architecture, de l'urbanisme et du design (Szebeko et Tan, 2010).

L'approche française

En France, les années 60-70 ont été le théâtre de nombreux conflits, le plus souvent en réaction de la prolifération de grands ensembles sociaux et d'importants projets d'aménagement du territoire tels que l'extension du camp militaire du Larzac. Des émeutes ont éclaté à Vaulx en Velin, et à Roubaix des habitants se sont opposés à la rénovation de leur quartier. Le projet de l'Alma-Gare²³ (1966-1983) deviendra bientôt l'icône de ces luttes urbaines (Wühl, 2009-a), mais aussi, ce qui est peut-être plus intéressant, un point de départ pour l'apprentissage citoyen dans les milieux urbains.

« *En France et en particulier dans la région de Grenoble, se mettent en place des groupes d'action municipaux, des ateliers populaires urbains, des commissions extra-municipales... À la différence*

²³ Voir la vidéo « *Quand les habitants prennent l'initiative 1981* », Cohésion territoires et relations collectivités. <https://www.dailymotion.com/video/x1bor9u>

des initiatives nées dans le monde rural, les mouvements urbains ne visent pas la mise en place de projets par les habitants eux-mêmes, mais plutôt l'expression de leurs attentes par les autorités publiques locales. L'éducation du citoyen et l'émergence de contre-pouvoirs comme rempart aux tendances autoritaires et à l'opacité de la décision publique sont au cœur des motivations. Le mot-clé en est : 'participation' ». Guihéneuf, 2021

La victoire de Hubert Dubedout à la municipalité de Grenoble en 1965 va donner un essor particulier à ces mouvements urbains. Des groupes d'action municipaux (GAM), y sont soutenus par l'Association pour la démocratie locale et sociale (Adels). Des ateliers populaires urbains et des commissions extra-municipales expérimentent une conception de démocratie participative oscillant entre conflit et coopération, à la fois outil d'éducation et de dialogue, mais aussi de contre-pouvoir et de confrontation entre élus et citoyens. Après les événements de 1968, ces luttes urbaines se radicalisent et s'attaquent plus frontalement aux questions d'urbanisme. Elles alimentent les recherches d'Henri Lefebvre (1970), Alain Touraine (1973), ou encore Manuel Castells et a. (1974).

« Après les événements quasi insurrectionnels de 1968 en France, les mobilisations et les luttes urbaines se sont développées sur une base beaucoup plus radicale. Le courant dominant dans les années 1970 s'inscrit dans une démarche conflictuelle avec les pouvoirs publics centraux ou locaux, installant pour la première fois une vision de lutte des classes hors de l'entreprise, sur le terrain des luttes contre les rénovations urbaines, de la crise du logement et des transports ou de la dégradation générale du cadre de vie ». Wühl, 2009-a

Ces mouvements ne transforment cependant pas en profondeur la situation socio-urbaine de l'époque. Quelques cas mis à part, comme celui de Grenoble, les résultats sont peu significatifs. Il s'agit plutôt d'une « phase d'apprentissage culturel d'un difficile travail en commun entre des acteurs appartenant à des univers sociaux très différents, qui s'avèrera très précieuse pour les étapes ultérieures de développement de la démocratie participative » (Wühl, 2009-a). Concernant l'Atelier populaire d'urbanisme (Apu) de l'Alma-Gare créé en 1973, « la participation des habitants a été tellement prégnante, longue, active, qu'elle a produit un nouveau statut 'd'habitants techniciens' » (Cerdd, 2010, p.14), une maîtrise d'ouvrage collective.

Il est intéressant de noter que les deux grands exemples d'urbanisme participatif de ces dernières décennies, deux initiatives significatives qui se sont inscrites dans la durée, se soient déroulées sur le territoire de l'actuelle métropole de Lille : le quartier de l'Alma-gare à Roubaix (1966-1983)²⁴, et le projet de l'Union²⁵ (initié en 2006 et actuellement en cours) sur les communes de Roubaix, Tourcoing et Wattrelos.

Plus récemment, en 2012, le grand ensemble de la Villeneuve à Grenoble a fait l'objet de la création d'un Apu – intitulé « Planning » – qui se définit comme un groupe de travail d'habitants et de militants « réuni pour créer une alternative à la rénovation urbaine »²⁶. Plus récemment encore, un projet d'Apu a émergé d'une enquête lancée à Nantes en janvier 2019 pour « ménager la ville » en commun.²⁷

²⁴ Voir Mollet (dir.) (1981)

²⁵ Voir Özdirlık et Terrin (2015)

²⁶ <http://www.assoplanning.org/a-propos-de/>

²⁷ <https://www.nantesencommun.org/project/atelier-populaire-durbanisme/>

OUVRONS UN ATELIER POPULAIRE D'URBANISME À NANTES

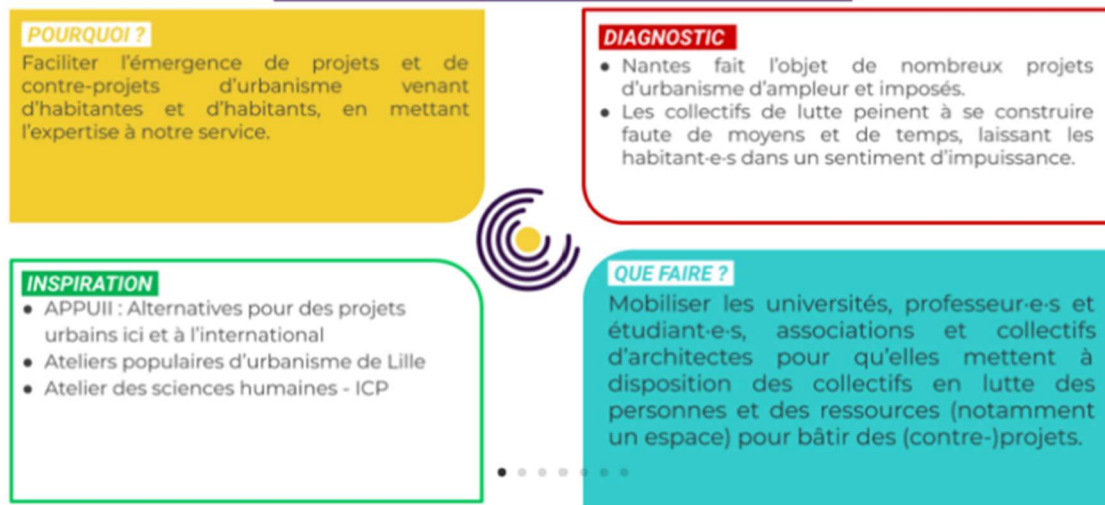


Fig. 5 : Proposition d'ouverture d'un atelier populaire d'urbanisme à Nantes, 2019²⁸ .

Essoufflement et institutionnalisation

Force est de constater qu'après plusieurs années de « succès » de l'Apu de l'Alma Gare (démocratie directe effective, mixité sociale, cercle vertueux emploi-logement [avec les régies techniques notamment], réalisations architecturales et urbaines de référence, etc.), le quartier a replongé dans de grandes difficultés. Parmi les hypothèses avancées, sont retenus les problèmes liés à un peuplement mal maîtrisé, non concerté, ayant provoqué la création de ghettos communautaires. Un autre point de tension provient du décalage entre le savoir accumulé, l'acculturation des premiers participants au projet urbain, et l'arrivée de nouveaux arrivants confondant Apu et services de la ville.

Après l'effervescence des années 60-80, la dynamique participative dans le domaine de l'urbanisme est touchée par un double phénomène. On observe d'une part un essoufflement des actions sur le terrain, sans doute lié aux déceptions des différentes parties prenantes, et aux multiples difficultés qu'elles rencontrent. Les expériences issues du *Community Planning* posent en effet de nombreux problèmes méthodologiques qui bouleversent les pratiques de l'urbanisme et ses temporalités. Elles interrogent notamment la question de l'intégration et de la représentativité des usagers dans les processus de participation, mais aussi des questions liées aux temporalités des opérations, aux modes de représentation, etc.²⁹.

« À première vue, le bilan peut paraître plutôt décevant. Après une certaine euphorie au départ, la société civile a été de moins en moins présente dans l'élaboration des projets et des programmes, notamment lors de la généralisation de cette politique envers les quartiers difficiles à la fin des années 1980, sous forme d'une politique dite de la ville. Surtout, le mouvement associatif formel ou informel, n'a pas pu se constituer en partenaire pérenne, crédible, porteur d'une compétence définie et reconnue, face au pouvoir des institutions ». Wühl, 2009-a

²⁸ <https://www.nantesencommun.org/project/atelier-populaire-durbanisme/>

²⁹ Voir Özdirlik et Terrin (2015)

De plus, les acteurs traditionnels, notamment les concepteurs (Szebeko et Tan, 2010), ne voient pas toujours d'un bon œil ces démarches qui, pensent-ils, bousculent leurs statuts de « chef d'orchestre », empiètent sur leur savoir-faire, « tirent leurs projets vers le bas », et réduisent le champ de leurs activités, et donc de leurs responsabilités. Un débat s'est instauré à l'époque à ce sujet. En 1971, Victor Papanek, dans son manifeste *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, avait déclaré que « designers should adopt more economic and social responsibility in their work and move from designing for 'people's needs rather than their wants'. » (1985). Son affirmation reste d'actualité. Le monde politique et associatif n'est pas exempt de ces critiques, pour des raisons similaires.

Ce phénomène n'est pas propre à la France. En Europe, les initiatives citoyennes européennes ont rarement été un succès³⁰. Comme le souligne Eric Moranval (2015) : « de moins en moins d'initiatives citoyennes sont proposées ... La complexité du processus, les prérequis financiers et organisationnels, ainsi que la rigueur des délais imposés découragent grandement les citoyens européens. »

Bilan statistique des initiatives européennes

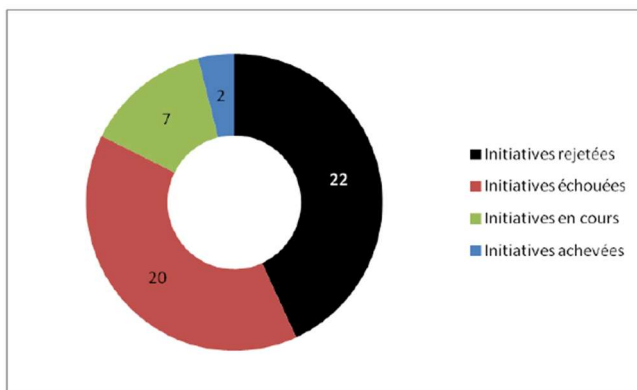


Fig. 6 : Bilan statistique des initiatives européennes [Moranval, 2015, p.6]

D'autre part, on assiste à diverses formes d'institutionnalisation des processus de participation (Wühl, 2009-a). Ainsi, à la suite des expériences grenobloises, à la fin des années 60, le rapport Dubedout³¹ propose la création d'une Commission pour le développement social des quartiers.

« Le rapport Dubedout [Dubedout, 1983] ne se contente pas de déclarations sur le thème participatif : il contient des innovations institutionnelles importantes qui ouvrent des possibilités nouvelles à l'intervention des associations et des habitants dans l'élaboration de projets qui les concernent [...] » Wühl, 2009-a

À partir de 1983, la procédure d'enquête publique est généralisée. Mais celle-ci ne joue pas toujours son rôle, et cristallise souvent des conflits, parfois violents (Guihéneuf, 2021). À la fin des années 1980, la Circulaire Bianco propose qu'un débat soit ouvert au public avant tout grand projet d'aménagement, comme au Québec, avec le Bureau des audiences publiques pour l'environnement, créé en 1978, confirmé en 1995, et qui deviendra autorité administrative indépendante en 2002.

³⁰ Initialement fixées par l'article 11 du traité de l'Union européenne et l'article 24 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne.

³¹ Premier président : Hubert Dubedout (maire Grenoble, créateur du premier GAM).

Cette institutionnalisation va de pair avec le développement d'une véritable ingénierie de la participation et d'une multitude d'acteurs aux compétences diversifiées (experts, juristes, chercheurs, militants, etc.) qui se mettent au service des usagers. La participation devient un espace de professionnalisation : développement des formations et montée en compétences des praticiens, multiplication des conseils, structuration d'un marché de prestations, organisation d'un champ de recherches, apparition d'associations, etc. Aujourd'hui, Angeli Sachs (2018) peut se faire l'écho de ce changement en évoquant une nouvelle perspective transculturelle et participative de la conception qui la fait évoluer d'un design social pour la société à un design avec la société.

Essoufflement, institutionnalisation, professionnalisation, la participation est partout, mais elle est mise en œuvre d'une façon hétérogène, paradoxale, et parfois controversée. De nombreuses critiques font état d'une forte théorisation, d'expérimentations parfois intéressantes, mais de résultats trop limités sur le terrain.

2.2. De la participation à la coproduction

La conception devient plus interactive

Dans les années 80, de nouvelles approches voient le jour dans le domaine du design, beaucoup plus interactives. L'utilisateur est considéré comme un collaborateur parmi d'autres plutôt que comme un sujet d'étude (Sanders et Stappers, 2008) : *User-Centered Design*³², *Experience-Based Design*³³, *Service Design*, *Meta-Design*, *Human-Centered Design*, *Inclusive (or Universal) Design*³⁴, *Transformation Design*³⁵. Ces méthodes ont toutes en commun de donner « *a new role for users who will no longer be just on the receiving end of services* » (Cottam et Leadbeater, 2002). Elles quittent aussi le champ des sciences sociales pour emprunter leurs méthodes à la science et singulièrement aux techniques numériques. Elles s'appuient sur des maquettes numériques, des *mock-ups*, des prototypes et adoptent même des jeux de rôle. Le *Participatory Design*, ou design collaboratif ou coopératif – ou co-design -, devient synonyme de design interactif. Le co-design diffère d'autres démarches de conception dans la mesure où il inclue tous les acteurs d'un projet, et pas uniquement les usagers, dans la totalité d'un process, jusqu'à sa réalisation.

Le *Design Thinking* (McKim, 1972) s'inscrit dans cette étape de l'histoire du design. « *Le terme est fondamentalement polysémique puisqu'il désigne à la fois une méthode, un process et un état d'esprit* » (Gamba, 2017). Cette démarche est issue des théories élaborées par Herbert Simon³⁶ et Bruce Archer³⁷ selon lesquelles le travail des designers est une activité qui permet de résoudre des problèmes épineux (*wicked problems*). En 1992, Richard Buchanan le présente comme une méthode de résolution de problème basée sur la co-construction avec les utilisateurs dans son article « *Wicked problems in design thinking* ». Cette méthode peut, selon lui, s'appliquer dans tous les domaines d'intervention du designer : la communication visuelle, les objets matériels, les activités et services organisationnels, les systèmes complexes ou environnementaux. La méthode est formalisée dans les années 90 à l'université de Stanford et mise en œuvre par l'agence IDEO créée par David Kelley à Palo Alto. Plusieurs écoles de design sont créées dans le monde pour l'enseigner. C'est ainsi que les notions de co-design et de coproduction font progressivement leur entrée dans la pratique de la conception, du design industriel bien-sûr, mais aussi dans celle de l'entreprise, et, dans une certaine mesure, dans celle de l'architecture et de l'urbanisme.

³² Voir Norman (2002)

³³ Voir Bate et Robert (2007)

³⁴ Voir les travaux du Helen Hamlyn Centre, Royal College of Art London. <http://www.hhc.rca.ac.uk>

³⁵ Voir Burns et al. (2006)

³⁶ Voir Simon (1969)

³⁷ Voir Archer (1979)

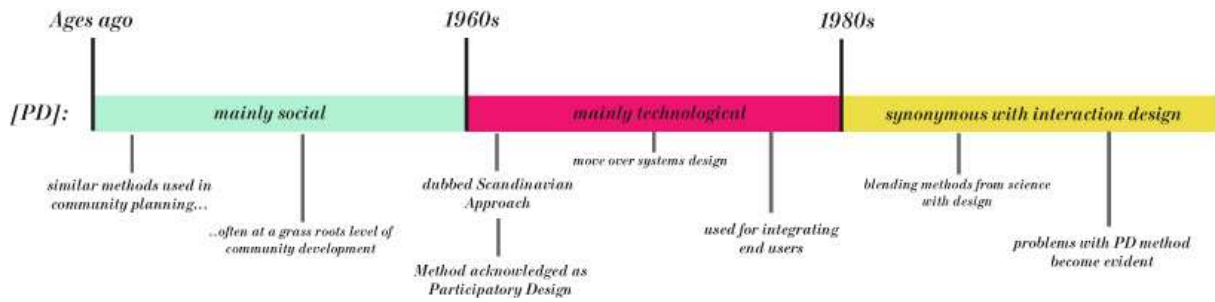


Fig. 7 : Les grandes étapes du design thinking³⁸

L'échelle de la participation, clé de compréhension du changement théorique

On peut considérer que le terme de coproduction appartient au même registre que celui de la participation. Il est en effet question dans les deux cas d'interaction entre des usagers et des services, généralement publics ; entre des travailleurs et leur production technique ; entre des citoyens et leur cadre de vie ; ou encore entre des spectateurs et des activités culturelles ou événementielles, ...

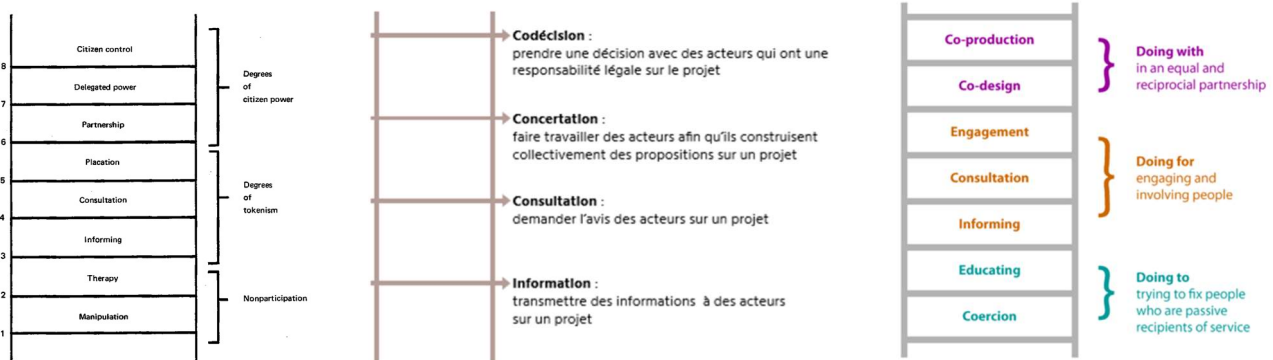


Fig. 8 : Échelle de la participation citoyenne [Arnstein, 1969, p.217].

Fig. 9 : Échelle de participation à un processus de prise de décision [Lisode, 2017, p.6].

Fig. 10 : Échelle de la coproduction [Think local act personal, Jargon Buster, 2019³⁹].

Le lexique de la participation est fréquemment illustré par la métaphore de l'échelle, à commencer par celle de Sherry R. Arnstein en 1969. Celle-ci offre huit niveaux de participation, de la manipulation au contrôle citoyen, mais ne parle pas de coproduction. La métaphore de l'échelle, reprise en 2017 par l'équipe Lisode pour représenter les niveaux de participation propres à un processus de décision, va de la simple information à la codécision. Sur l'échelle proposée en 2019 par le Think tank *Think Local, Act Personal*⁴⁰, la coproduction constitue l'échelon le plus élevé, au-dessus du co-design (co-conception), et implique de nouvelles pratiques de partenariat.

³⁸ <https://ithinkidesign.wordpress.com/2012/06/08/a-brief-history-of-design-thinking-how-design-thinking-came-to-be/>

³⁹ <https://www.thinklocalactpersonal.org.uk/co-production-in-commissioning-tool/co-production/In-more-detail/what-makes-co-production-different/>

⁴⁰ <https://www.thinklocalactpersonal.org.uk/co-production-in-commissioning-tool/co-production/In-more-detail/what-makes-co-production-different/>

D'autres chercheurs, français en l'occurrence, ont précisé le concept de coproduction : « *La coproduction c'est l'élaboration et la mise en œuvre des politiques publiques en impliquant le plus grand nombre d'acteurs à toutes les étapes d'un projet. Elle les associe aux choix, à la définition d'enjeux, à l'élaboration du projet, à sa réalisation, dans sa gestion et son évaluation* » (Teddif, 2002, p.9). Le Cerema relie le terme de coproduction à « *la gouvernance, la planification et le financement* »⁴¹, tandis qu'il flèche plutôt le terme de co-construction à la « *participation citoyenne et aux modalités de concertation* »⁴². Cette distinction est révélatrice d'un degré d'implication très élargi de la coproduction.

Le titre du quatrième atelier du colloque (2018) de l'Unadel résume bien cette pléthore de définitions : « *Coproduire (et co-investir), c'est passer de la participation à l'implication citoyenne.* »⁴³, et fait donc appel à un partenariat pouvant aller jusqu'à la codécision et au co-investissement.

Définir le concept de coproduction

On peut prendre comme origine du concept de coproduction la définition suivante de Peter Hill (1977) : « *Le service est la transformation d'un bien appartenant à un agent économique quelconque, résultant de l'activité d'un autre agent économique, à la demande ou avec l'agrément du premier agent* ». Cette définition fait écho aux travaux du prix Nobel d'économie Elinor Ostrom et ses collègues à l'Université d'Indiana qui utilisent le terme de coproduction à la fin des années 70 pour décrire la relation de partenariat entre « *producteur régulier* » et « *production des citoyens* » fondée sur un engagement volontaire des bénéficiaires (Ostrom, 1996). Selon Victor Pestoff (2017), cette équipe démontrait « *que la production de services, contrairement à celle de biens était difficile à réaliser sans la participation active des bénéficiaires.* »

« The concept of coproduction of public services has captured increased attention as a potential means of increasing the effectiveness and efficiency of local government. In this article we explore the concept of coproduction in an effort to sharpen the definition of that concept and add rigor to our understanding of the effects of coproduction in local service delivery and the processes by which coproductive activity occurs. » Parks et al., 1981

L'origine de ce concept est donc étrangère au design. Elinor Ostrom prenait comme exemple de la coproduction les relations entre la police qui avait besoin des communautés de voisinage autant que les communautés avaient besoin de la police, et elle utilisait ce terme de coproduction pour expliquer cette interaction. Ultérieurement, Anna Coote l'a utilisé pour expliquer à quel point la relation entre médecin et patient était essentielle. À la même époque, le concept de coproduction était développé par Edgar Cahn pour réformer le système américain de justice pour mineurs aux USA (Cahn, 2000).

Depuis Ostrom et ses collègues, le concept de coproduction a été approfondi sur le plan théorique par de nombreux chercheurs. Ainsi, Tony Bovaird (2007) a mis l'accent sur le rôle des usagers, mais également sur celui des bénévoles et des associations. John Alford (2009) a distingué bénévolat et coproduction. Selon ce dernier, les citoyens, lorsqu'ils mènent des activités bénévoles, apportent des ressources mais ne consomment en général pas les services fournis, à la différence des coproducteurs, qui, eux, apportent

⁴¹ Voir fiche outil : « Animation territoriale et co-production de politiques publiques »

⁴² Voir fiches outils : « Accompagnement du maître d'ouvrage sur les phases de concertation autour d'un projet » ; « Accompagnement de maître d'ouvrage sur les phases de co-construction »

⁴³ https://unadel.org/wp-content/uploads/2018/12/Dossier_Programme.pdf

des ressources et consomment les services en question. La recherche sur la coproduction s'est propagée depuis dans divers domaines académiques, notamment dans les études scientifiques et technologiques (Latour, 1990), et dans les sciences de l'environnement (Kates et al., 2000).

De ces travaux, on peut retenir la définition suivante de la co-production, proposée par le chercheur britannique Tony Bovaird :

« La coproduction par les usagers et les citoyens est une prestation de services fondée sur des relations régulières à long terme entre les prestataires de service professionnels (tous secteurs confondus) et les usagers ou d'autres personnes, dans le cadre de laquelle toutes les parties apportent une contribution significative en termes de ressources. » Bovaird, 2007⁴⁴

⁴⁴ Traduction par Victor Pestoff (2017), § 11

2.3. Convergences et confusion

« *Le dialogue véritable suppose la reconnaissance de l'autre à la fois dans son identité et dans son altérité.* » Proverbe africain

Note : dans ce chapitre et le suivant, nous allons identifier une série de questions numérotées de Q1 à Q7, que nous reprendrons et auxquelles nous tenterons de répondre dans les conclusions de l'étude (chap. 4.5).

Depuis une cinquantaine d'années, le concept de coproduction est traversé par de nombreux courants de pensée, et s'est développé dans diverses disciplines, sur des territoires différents, et pour répondre à des revendications variées. Malgré cette diversité, plusieurs points de convergence apparaissent dans toutes ces interprétations.

Fondamentalement, le concept de coproduction trouve ses racines dans la conviction de ses promoteurs que les processus de développement et de décision d'un projet doivent être en phase avec les besoins des gens. Son principe fondateur est que les usagers d'un service ont des ressources cachées et que, sans leur appui, celui-ci ne peut être ni conçu ni géré efficacement (Boyle et Harris, 2009).

« *Co-production shifts the balance of power, responsibility and resources from professionals more to individuals, by involving people in the delivery of their own services.* » Boyle et Harris, 2009

Mais, cette capacité citoyenne à se prononcer sur des problématiques complexes pose de nombreuses questions. Face à une expertise professionnelle, comment qualifier une expertise d'usage ? Ces deux expertises s'opposent-elles ou peuvent-elles se conjuguer ? L'*injonction participative* (Gasselín, 2015), provenant d'une demande de type *top down*, ne cache-t-elle pas une recherche de paix sociale, de régulation, voire de manipulation ? Quant à l'*empowerment*⁴⁵ du citoyen, n'est-il pas lié à l'émergence de contre-pouvoirs ?

Q1 => Cette convergence nécessite une mutation profonde, tant du côté des usagers que des responsables de la gouvernance. Dans un tel contexte, quelle implication des usagers/ habitants/ citoyens ? Quelles responsabilités peut-on, doit-on leur attribuer ? Quel rôle peuvent-ils jouer dans un jeu d'acteurs toujours complexe ? Et finalement quels pouvoirs peuvent-ils prendre, notamment dans les procédures de décision ? Une certaine confusion⁴⁶ règne sur toutes ces questions⁴⁷. Un certain nombre d'éléments de controverse pourront éclairer ce débat.

⁴⁵ Voir Jouve (2006), Ninacs (2008), Fung et Wright (2003), Fung (2004), Bacqué et Biewener (2013) ou encore Friedman (1992)

⁴⁶ Voir van der Hel (2016), van Kerhoff et Lebel (2015) ou encore Turney (2014)

⁴⁷ Voir Miller et Wyborn (2020)

Implication ou responsabilité

Implication ne veut pas dire responsabilité. Mais alors, qu'implique l'usage du terme responsabilité dans un processus de coproduction ? En référence au travail de Catherine Needham et Sarah Carr⁴⁸, le *think tank* britannique *Think Local Act Personal* relève 3 niveaux de coproduction⁴⁹ :

- La coproduction basique correspond à la participation inévitable de la plupart des personnes qui utilisent des services. Celles-ci les utilisent en les adaptant à leurs besoins, mais sans avoir d'influence sur la façon dont celui-ci est produit ou distribué ;
- La coproduction intermédiaire correspond à l'usage d'un service par des personnes qui ont des compétences à offrir. Ce niveau de coproduction reconnaît ces compétences et fait éventuellement appel à elles pour qu'elles contribuent à améliorer le service ;
- La coproduction *transformationnelle* considère que les personnes qui utilisent un service, même celles qui n'ont aucune compétence à offrir, sont impliquées dans sa conception, sa mise en service, et son utilisation.

Une imprécision demeure dans cette troisième catégorie quant à l'équilibre entre la responsabilité des professionnels et celle des usagers. En 2009, Boyle et Harris font une distinction dans le domaine des services publics entre ces différents types de coproduction. Ce qu'ils désignent comme *Full Coproduction* (fig. 11), représente une double implication des professionnels et des usagers ou des communautés et interroge leurs responsabilités partagées. Comment préciser et comment répartir ces dernières et surtout quels problèmes juridiques peut poser cette possible dilution ?

		Responsibility for design of services		
		Professionals as sole service planner	Professionals and service users/ community as co-planners	No professional input into service planning
Responsibility for delivery of services	Professionals as sole service deliverers	Traditional professional service provision	Professional service provision but users/communities involved in planning and design	Professionals as sole service deliverers
	Professionals and users/communities as co-deliverers	User co-delivery of professionally designed services	Full co-production	User/community delivery of services with little formal/ professional
	Users/communities as sole deliverers	User/community delivery of professionally planned services	User/community delivery of co-planned or co-designed services	Self-organised community provision

Fig. 11: User and professional roles in the design of delivery of services (Boyle et Harris, 2009, p. 16)

Coproduire avec qui, quel est le rôle de chacun ?

« Co-production [...] offers to transform the dynamic between the public and public service workers, putting an end to 'them' and 'us'. Instead, people pool different types of knowledge and skills, based on lived experience and professional learning. » Boyle et Harris, 2009, p.12

⁴⁸ <https://lx.iriss.org.uk/sites/default/files/resources/Co-production.pdf>

⁴⁹ <https://www.thinklocalactpersonal.org.uk/co-production-in-commissioning-tool/co-production/In-more-detail/what-is-co-production/>

Le schème de la triple hélice de Loet Leydesdorff et Henry Etzkowitz (1998) implique trois parties prenantes dans un projet : 1) les usagers ; 2) les facilitateurs politiques, économiques et financiers ; 3) les pourvoyeurs de connaissance, universitaires, étudiants, scolaires, sachants et experts locaux. Chacun de ces groupes fournit des connaissances qui lui sont propres, et intervient selon des logiques qui lui sont spécifiques. Alice Mazeaud (2013) évoque « *le tryptique élus/ citoyens/ techniciens* » précisant toutefois combien les élus y sont « *jusqu'ici parents pauvres* » de ces échanges. En effet, on connaît la méfiance des citoyens vis-à-vis des institutions représentatives, et on constate de ce fait la difficulté que rencontrent ces derniers pour les mobiliser⁵⁰, et assurer leur représentativité au sein des instances participatives. Ces résistances suggèrent l'émergence d'un nouvel acteur dont le rôle est d'assurer une médiation entre les institutions et les citoyens.

Q2 => Dans ce jeu d'acteurs, des travaux soulignent le rôle clé d'un négociateur/ animateur/ médiateur/ pour favoriser la dynamique participative. Mais qui est-il ? Une des questions majeures que pose la coproduction provient de l'introduction problématique de ce nouvel acteur qui se trouve face aux habitants. Quelle est sa formation, son implication, ses responsabilités, et singulièrement ses responsabilités morales (Valtonen, 2005) ? Est-ce un des acteurs traditionnels qui adopte ce rôle, ou qui change de statut ? Est-ce un nouvel acteur issu du jeu d'acteurs traditionnel, ou extérieur à celui-ci ?

Selon les travaux de John Forester (1989, 1999, 2006), les planificateurs agissent déjà comme des négociateurs, des facilitateurs et des médiateurs. « *Ils développent des stratégies pour faciliter le dialogue et résoudre les conflits ; ils anticipent les préoccupations des acteurs avant l'émergence des conflits ; ils adoptent une attitude neutre entre les parties en conflits ; ils attirent l'attention sur un problème spécifique, proposent une solution, un point de vue et des arguments ; ils cherchent à établir la confiance entre les parties et à concilier les intérêts divergents* » (Bacqué et Gauthier, 2011).

Le rôle du designer dépend de la sphère où il se trouve (Lee, 2008) : sphère abstraite (le designer est entouré d'experts du design et réfléchit aux avancées à mettre en place dans le domaine de la conception, il est générateur), sphère collaborative (d'une part, il doit mettre à disposition des participants des outils d'externalisation par l'exemple et d'autre part, jouer son rôle d'expert), et sphère concrète (il transfère ses connaissances pour l'émancipation des participants).

Selon Elizabeth Sanders et Pieter Stappers (2008), pour instaurer un processus de co-conception, il faut associer un designer et un chercheur. Le chercheur sert de traducteur entre les participants et le designer, c'est un facilitateur. Il doit s'assurer que les usagers/ habitants comprennent le designer et les outils qu'il a développés. Son rôle varie selon la créativité des participants :

_ Niveau 1 : « *Lead people who are on the 'doing' level of creativity* » ;

⁵⁰ <http://www.courrierdesmairies.fr/74318/la-democratie-participative-cherche-sa-place-au-milieu-des-institutions/>

_ Niveau 2 : « *Guide those who are at the 'adapting' level* » ;

_ Niveau 3 : « *Provide scaffolds that support and serve people's need for creative expression at the 'making' level* » ;

_ Niveau 4 : « *Offer a clean slate for those at the 'creating' level* ».

Pour l'agence de concertation et de sociologie appliquée à l'urbanisme et aux territoires *Repérage Urbain*, c'est un tiers modérateur (sociologue, urbaniste) qui vient former un triptyque, un cercle de la parole ainsi qu'ils le nomment, entre une maîtrise d'usage d'une part, et une maîtrise d'œuvre et une maîtrise d'ouvrage de l'autre.

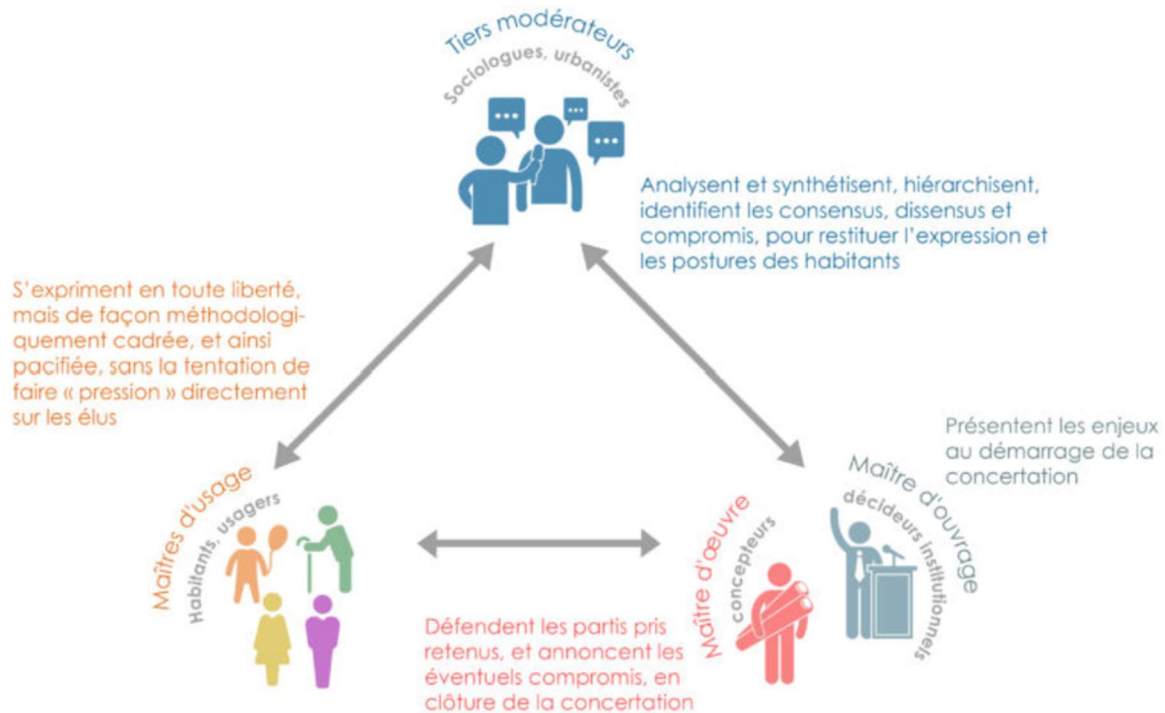


Fig. 12 : La fonction de « tiers modérateur » des intervenants sociologues dans le circuit de la parole [Repérage urbain⁵¹].

Plus innovant, et plutôt expérimental, est la « Création de personnages ». Dans le cas de La Jardinière à Riverdale, en banlieue parisienne, le personnage du jardinier-voyageur constitue un des éléments clé du protocole testé. Alter Archi, les investigateurs du projet de rénovation urbaine ont eu pour objectif pendant trois ans de concevoir et mettre en œuvre une démarche qu'ils qualifient eux-mêmes d'expérimentale. Le jardinier-voyageur occupe une place centrale dans le processus.

« Pensé comme un médiateur de la rencontre avec les habitants, il a pour mission de collecter des informations sur le quartier, d'attirer et de constituer un groupe d'habitants qui participeront ensuite à des ateliers organisés par le collectif (comme une chasse aux trésors, la construction de mobilier urbain, la conception d'un guide touristique, etc.). Ce projet a conduit à la conception et la réalisation d'un jardin partagé avec un groupe d'habitants qui en assume depuis l'animation, en lien avec la municipalité et le centre social. » Arab et Vivant, 2018

⁵¹ <https://reperageurbain.com/outils-methodes/>

Dans son travail sur la cohabitation des humains avec les loups, Baptiste Morizot (2016) évoque le rôle de diplomate, une appellation adoptée précédemment par Bruno Latour (2012) dans son *Enquête sur les modes d'existence*. Pour Morizot, qui se réfère à la philosophie non-anthropologique de Gilbert Simondon, la diplomatie se différencie de la médiation en ce qu'elle sert les interdépendances. Pour lui, le diplomate, bien que souvent issu d'une des parties prenantes, défend avant tout la relation entre les acteurs.

Q3 => Ce nouvel intermédiaire, à la fois animateur, médiateur, négociateur, peut être ethnologue, anthropologue, psychologue, architecte-urbaniste-paysagiste. Mais comment mobilise-t-il, coordonne-t-il, garantit-il le travail collaboratif ? Quelle est sa mission, quelle est sa responsabilité sur le bon déroulement du processus, quelles sont ses stratégies d'acteur du projet, quels sont ses méthodes, ses outils, etc. ?

Questions de pouvoir et de compétences

Ainsi que Marie-Hélène Bacqué et Mario Gauthier (2011) le rappellent, le travail de Sherry R. Arnstein « est rédigé dans un contexte de contestations, marqué par mai 68 en France, et il soutient l'idée que la participation sans redistribution du pouvoir est un processus vide de sens et frustrant pour les plus démunis ».

Q4 => Les questions de responsabilité et de pouvoir posent les questions de compétence et d'organisation. Quelles compétences les usagers/ citoyens doivent-ils avoir ou acquérir pour participer à un processus de coproduction ? Sont-elles spécifiques, transversales, partagées ? Inversement, quelles sont les compétences qu'ils apportent ? Comment former les parties prenantes et quel contenu de cette formation ? Et quel système organisationnel permet de confronter des compétences de différentes essences ?

La question du pouvoir se pose et se décline en trois termes, les pouvoirs d'initiative, de décision, et de réalisation.

Le pouvoir d'initiative, est le plus souvent exercé par les associations ou les communautés, car elles sont bien placées pour enclencher des projets. Elles ont parfois besoin de compétences externes pour les aider à formuler leurs intentions, à défendre leurs points de vue, mettre en œuvre des dispositifs participatifs. C'est ce que font des associations en France comme *Appuii* (Alternatives pour des projets urbains ici et à l'international)⁵², *Association Pas sans nous*⁵³ ou *Collectif Pouvoir d'agir*⁵⁴.

⁵² <https://appuii.wordpress.com/appuii/>

⁵³ <https://passansnous.org/qui-sommes-nous/>

⁵⁴ <http://pouvoirdagir.fr>

« L'association Appuii est composée d'enseignants-chercheurs, de professionnels des métiers de la ville, d'étudiants, de membres d'associations locales et d'habitants de quartiers populaires. Elle intervient en soutien à des demandes de collectifs informels ou associations reconnues qui se mobilisent pour que la ville se fasse avec eux et non contre eux. »

Les *Laboratorios ciudadanos*, qui ont émergé dans la ville de Madrid représentent un des projets emblématiques de ce type d'initiative, enclenché par un groupement hybride de citoyens, d'associations, de collectifs d'architectes-urbanistes, de chercheurs, d'étudiants, d'éditeurs, d'institutions culturelles d'avant-garde, etc. « Les citoyens se sont progressivement réappropriés ces espaces vacants et en ont fait des supports d'expérimentation de nouveaux modes de fabrique de la ville, fondés sur le collaboratif, la participation citoyenne et la co-production des espaces et des services publics. » (Besson, 2016). Une trentaine de laboratoires urbains ont été mis en œuvre, la *Tabacalera*, *Esta es una plaza*, *Patio Maravillas*, *El Campo de la Cebada*, étant parmi les plus connus. Chaque laboratoire tend à se spécialiser dans un domaine : intégration sociale et culturelle, agriculture et écologie urbaine, art collaboratif ou économie numérique.

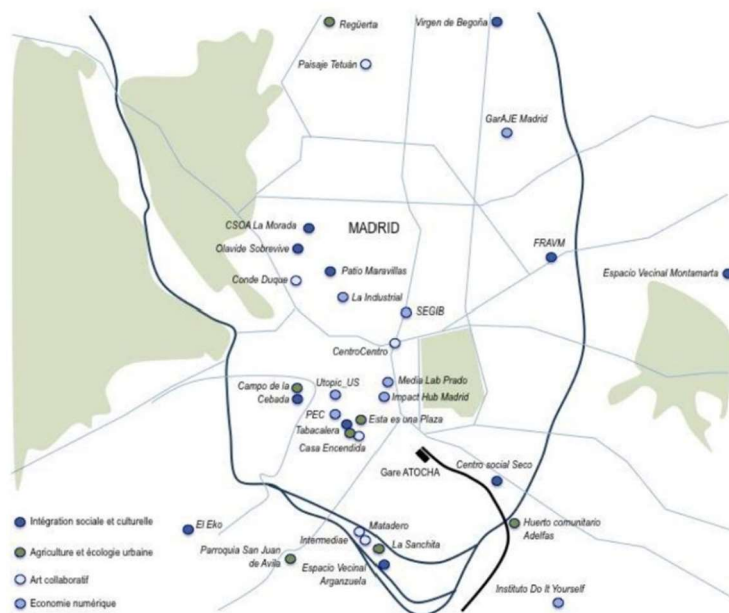


Fig. 13 : Typologie et localisation des *Laboratorios ciudadanos* dans Madrid, 2016 [Raphaël Besson, 2016].



Fig. 14 : Ambiances à *Esta es una plaza*, Madrid.

Bien que les associations ou les communautés en soient généralement les instigatrices, d'autres acteurs peuvent être à l'initiative de projets. C'est le cas du projet d'espace public Superkilen (Réalisé en 2011) à Copenhague, *a public space promoting integration across lines of ethnicity, religion and culture*, à l'initiative de l'agence d'architectes BIG qui ne voulait pas voir son quartier basculer dans l'insécurité. Ce projet, qui a reçu le prix *Aga Khan Award for Architecture* en 2014-2016, proposait la participation publique comme une *driving force of the design*.

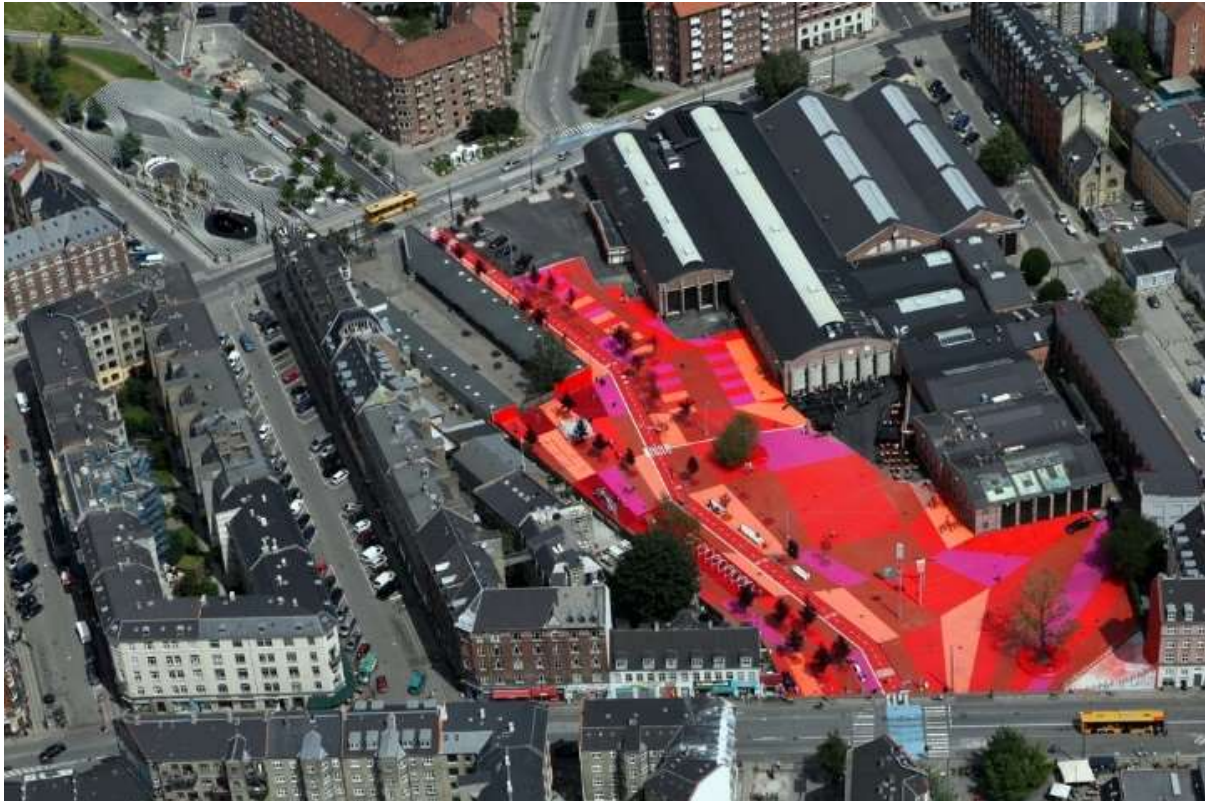


Fig. 15 : Vue aérienne du projet Superkilen, Copenhague [Site Aga Khan⁵⁵].

Le pouvoir de décision est lié au développement de la démocratie participative et à ses relations parfois complexes avec la démocratie électorale. Depuis les conférences de consensus initiées aux États-Unis en 1976, et au Danemark dans les années 80, de nombreuses initiatives ont vu le jour, en Europe et à travers le monde : des jurys-citoyens berlinois statuent sur les problèmes locaux (Röcke et Sintomer, 2005), des conférences de citoyens entreprennent des démarches similaires en France et en Suisse (Bourg et Boy, 2009), et des budgets participatifs sont mis en place dès 1988 à Porto Alegre, Brésil.

« Le modèle le plus intéressant, dans notre perspective de démocratisation de la gouvernance urbaine, est celui dit du 'budget participatif', qui s'est largement développé dans le monde depuis son élaboration à Porto Alegre au Brésil en 1988⁵⁶. Ce modèle, très abondamment commenté, a instauré une nouveauté radicale en comparaison des initiatives existantes de participation dans la gestion urbaine. D'une part en effet, la population concernée dispose d'un pouvoir réel d'influence sur les décisions d'affectation d'une partie du budget communal ; d'autre part, le processus de démocratie participative est organisé de façon très rigoureuse, afin d'élargir le plus possible les possibilités d'intervention des citoyens sur les projets qui les concernent ». Wühl, 2009-b

⁵⁵ <https://www.akdn.org/fr/architecture/project/superkilen>

⁵⁶ <https://participedia.net/case/5524>

Le projet de logements sociaux Saal (servicio de Apoio Ambulatorio Local) Bouça d'Alvaro Siza (prix Pritzker en 1992) constitue la référence pionnière internationale en termes de co-conception. Le projet, construit en 2 phases, de 1973 à 1977, et de 2001 à 2006, a pour objectif de permettre une appropriation des lieux par ses habitants selon une vision communautaire. La participation directe des citoyens dans ce processus de conception a, selon l'architecte, contribué à une nouvelle perspective pour l'architecture d'*habitation de masse*.



Fig. 16 : Vues sur Bouça [haut⁵⁷, bas⁵⁸].



En France, le Village vertical de La Courneuve à Lyon, initié en 2005 et livré en 2013, est un exemple pionnier d'habitat social et écologique conçu par ses habitants. Le village vertical correspond à « *un habitat social et écologique initié et conçu par ses habitants, dont ils sont, collectivement, l'unique propriétaire, et qu'ils gèrent démocratiquement, sans spéculation ni but lucratif* »⁵⁹. 14 ménages sont ainsi collectivement propriétaires et chacun loue son logement. Tous les ménages, sauf un, se situent sous les plafonds du logement social. Par leur approche, ils disposent chacun d'un logement et mutualisent certains espaces et moyens.

Fig. 17 : Quelques villageoises et villageois verticaux de la Courneuve, [Eléonore Henry de Frahan⁶⁰].

⁵⁷ <https://www.archilovers.com/projects/32199/saal-bouca.html>

⁵⁸ <https://www.dezeen.com/2018/03/29/photography-alvaro-siza-saal-bouca-social-housing-porto/>

⁵⁹ <http://www.village-vertical.org/>

⁶⁰ <https://www.village-vertical.org/>

Le pouvoir de réalisation, de gestion et d'entretien fait appel aux pratiques d'autoconstruction. Au-delà de la co-conception, il s'agit surtout d'interventions sur du mobilier urbain, des fresques, ou les opérations de végétalisation, qui constituent dans ce domaine des initiatives de plus en plus fréquentes qui se démocratisent.

À Paris, par exemple, deux modes de réalisation des appels à projet de végétalisation sont proposés par la ville. « *Lorsque l'aménagement concerne un espace public, la Mairie peut prendre en charge la réalisation et l'entretien de jardinières de pleine terre, de murs végétalisés ou de plantations d'arbres. La démarche participative permet alors une définition de la politique publique au plus près des citoyens. Par ailleurs, la Ville peut aussi réaliser l'aménagement ou fournir le mobilier avant que les riverains prennent en charge l'entretien de ces espaces, à l'image des 96 jardins partagés de Paris (Demailly, 2014). Les habitants s'engagent ici à entretenir ces espaces collectifs végétalisés en coordination avec les services de la Ville.* » (Douay et Prévot, 2016). Il est à noter qu'à Paris, un permis de végétaliser est autorisé depuis 2015.



Fig. 18 : Un habitant participe à l'élaboration de mobilier urbain en bois de réemploi avec Bellastock, dans le cadre de l'accompagnement à la co-conception et à la co-construction du projet de bâtiment de ferme urbaine⁶¹ à Malakoff, Paris.

Patrick Bouchain, grand prix d'Urbanisme 2019, a conçu des références architecturales significatives, notamment sur la Friche de la Belle de Mai à Marseille et sur quartier Stephenson à Tourcoing. À Tourcoing, deux phases se succèdent. Un premier volet collectif concerne l'animation et l'implication des habitants – et futurs habitants – pour la rénovation de l'îlot Stephenson. Cette co-conception se poursuit par un volet individualisé au cours duquel les architectes accompagnent les futurs habitants dans la réalisation de leurs projets. La mise en place de cette démarche de coproduction consiste à distinguer la notion de meuble de celle d'immeuble. La séquence immobilière, constituée de la structure primaire, de l'enveloppe et des infrastructures collectives, est ainsi différenciée de tous les composants secondaires qui peuvent être réalisés par le locataire.

⁶¹ <https://www.bellastock.com/projets/ferme-urbaine-a-malakoff/>

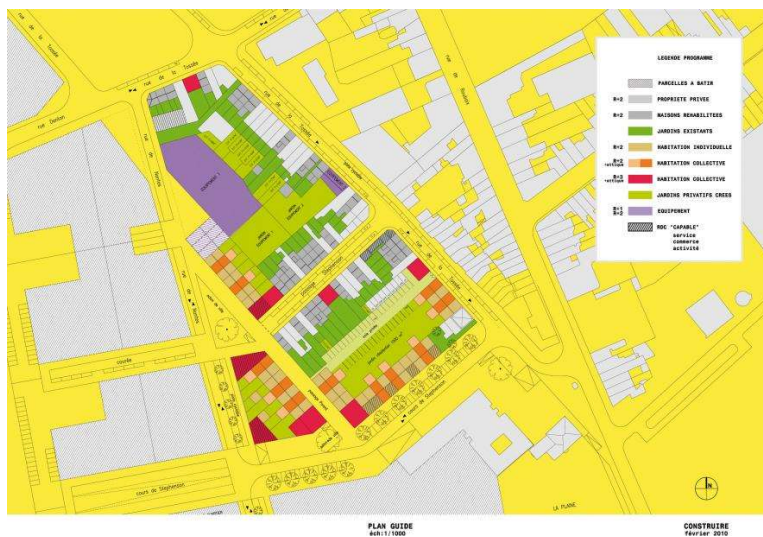


Fig. 19 : Plan du programme de renouvellement urbain de l'îlot Stephenson à Tourcoing [Bureau Notre Atelier Commun].

Cette stratégie de co-conception se développe sur de nombreux projets à travers le monde : Concept d'*Incremental Housing* du chilien Alejandro Aravena (Agence Elemental, prix Pritzker 2016), le travail de Wang Shu et Lu Wenyu (Agence Amateur Studio, également prix Pritzker en 2012) à Wencun en Chine.



Fig. 20 : Photographie de l'îlot Las Anacuas/ Monterrey, Mexique [Agence Elemental⁶²].

À Monterrey au Mexique, Elemental met en œuvre une collaboration étroite entre l'architecte, le public et l'utilisateur final en proposant des espaces libres que les résidents peuvent s'approprier au fur et à mesure de leurs moyens.

⁶² <http://www.elementalchile.cl/en/>

À Wencun, Amateur Studio propose une co-reconstruction du village avec ses habitants en utilisant la grammaire, le vocabulaire et les matériaux locaux et en impliquant les habitants comme constructeurs locaux.



Fig. 21 : Photographie du village de Wencun, Chine [Agence Amateur Studio].

Entre consensus et dissensus, quelle place donner au conflit ?

Ces projets sont des processus complexes, que certains assimilent à des *wicked problems*. Le concept de *wicked problem* a été développé en 1973 par Horst Rittel et Melvin Webber, des théoriciens de la conception pour qui il est difficile d'établir un référentiel « scientifique » d'évaluation des résultats lorsque les critères de cette évaluation sont de l'ordre du social.

« The search for scientific bases for confronting problems of social policy is bound to fail... They are 'wicked' problems, whereas science has developed to deal with 'tame' problems... Moreover, in a pluralistic society there is nothing like the indisputable public good ; there is no objective definition of equality ; policies that respond to social problems cannot be meaningfully correct or false ; and it makes no sense to talk about 'optimal' solutions to social problems... Even worse, there are no 'solutions' in the sense of definitive and objective answers. » Rittel et Webber, 1973, p.155

Certains auteurs affirment que la recherche d'un consensus n'est pas nécessaire, ni même utile à la recherche d'une solution. Jürgen Habermas (1999) pense même que « *le consensus est ce qu'une élite doit se donner comme objectif* ». Dans consensus, il y a la notion de consentement, d'abandon, de soumission, tandis que pour Emmanuel Levinas, « *l'expression dissensuelle de la minorité disparaît toujours dans le consensus : on ne sait pas penser les contradictions alors on élimine la plus faible ! Le dissensus est une garantie de pensée démocratique et éthique* » (1990). À l'occasion de ses travaux sur les soins

infirmiers, le philosophe Christophe Pacific (2013) souligne la nécessité du conflit face à *l'angélisme du consensus*, qu'il considère « *comme une forme d'anesthésie des logiques au profit d'une pensée unique, molle et finalement éloignée d'une sincère ouverture à autrui* ». Selon lui, il y a davantage de possibles dans un conflit que dans un consensus, ce dernier invitant à choisir entre un mal et un pire, entre Charybde et Scylla, et non entre un mal et un bien. Michel Callon et Bruno Latour (1991) préfèrent parler de controverses qui sont, d'après eux, sources de créativité et facilitent les choix. Il est vrai qu'en milieu urbain, les controverses sont nombreuses et que leur gestion est d'autant plus délicate que les villes sont à la fois des problèmes et des solutions.

Q5 => Quelle place prend le conflit dans la résolution de problèmes ? S'il n'y a pas de solution définitive et objective à un *wicked problem*, comment opérer le bon choix face à un dissensus ? Et comment les notions de consensus et de dissensus peuvent-elles contribuer à préciser les processus participatifs ou de coproduction (Corroyer, 2013) ? Le dissensus est-il alors par nature plus créatif que le consensus ?

D'autres auteurs (Moore et Shearer, 2004 ; Pinnell, 1999) considèrent que la coproduction constitue une méthode efficace et une philosophie pour prévenir les conflits. Elle a en effet, selon certains, de nombreuses conséquences sur la conduite d'un projet et la résolution de problèmes. Selon Gerald S. Clay et al. (2004), elle favorise le travail en équipe, réduit le nombre de conflits, permet d'identifier de nouvelles opportunités, facilite l'adoption d'un projet par les parties prenantes, positive les relations entre parties prenantes, rapproche les individus et les organisations dont les points de vue et les compétences sont parfois divergents, et clarifie les circuits de communication et les processus de décision.

2.4. Bottom Up ou Top Down, ou les deux...

Une des questions que posent à la coproduction est celle de sa légitimité et de sa place dans une démocratie représentative, et par rapport à elle. « *Le plus grand ennemi de la liberté individuelle, c'est l'individu lui-même. Les gens ne peuvent être libres que s'ils sont prêts à sacrifier leurs intérêts personnels pour garantir la liberté des autres* », écrit Saul Alinsky (1971) en rappelant qu'il y a 150 ans, Tocqueville nous donnait ce « grave avertissement : *si les citoyens ne s'engagent pas régulièrement dans la marche de leurs propres affaires, le gouvernement du peuple par le peuple disparaîtra. La participation des citoyens constitue l'esprit et la force qui animent une société fondée sur le volontariat* ».

Carole Pateman a développé le concept de *Participative Democracy* dans les années 70. Selon elle, « *it is about democratizing democracy* » (1970). Un de ses arguments, cher à Jean-Jacques Rousseau⁶³ et à John S. Mill⁶⁴, c'est l'effet éducatif de la démocratie participative : « *the more individuals participate the better able they become to do so* » (Pateman, 1970).

⁶³ Voir Rousseau, *Du contrat social* (1762)

⁶⁴ Voir Mill, *On Liberty* (1859)

Deux arguments sont portant fréquemment soulevés à l'encontre de la démocratie participative. Premièrement, les citoyens manqueraient de compétences face aux responsabilités liées à la participation (Michels, 1961). Deuxièmement, les promoteurs de la démocratie participative, « *an unfortunate compromise between an ideal of direct democracy and messy realities* (Plotke, 1997) », auraient une mauvaise opinion de la démocratie représentative et la dénigreraient.

Les initiateurs de l'écosystème urbain Darwin à Bordeaux objectent à ces arguments dans un article intitulé *Du hacking territorial à un nouveau modèle de coproduction de la ville* (Gancille et Barre, 2016) : « *Nous n'avons objectivement aucune raison de réussir le projet Darwin. Totalement profanes en architecture et en urbanisme, loin de disposer des ressources suffisantes à un tel investissement immobilier, inconscients de la dimension politique qu'allait incarner notre projet, nous avons au moins l'audace acquise par la certitude qu'il n'y avait rien de plus fort qu'une idée dont l'heure était venue* (Victor Hugo). »

Thomas Kirszbaum (2014) distingue deux modèles de relations entre la sphère politique et la société civile : *dynamiques* : « *celui de l'interpellation des politiques publiques, soit la formulation de revendications et de critiques de l'action publique dans une visée transformatrice ; celui de la reconnaissance publique des mobilisations de la société civile que la puissance publique ne peut assumer directement* ». Il différencie le *Community Organizing* du *Community Building*. Le *Community Organizing* cherche à provoquer l'irruption des « sans-voix » dans la sphère publique, par un travail de repérage, il se focalise sur les inégalités de pouvoir et de ressources entre les « *have* » et les « *have-not* », pour reprendre la célèbre catégorisation de Saul Alinsky. Les acteurs du *Community Building* sont invités à ne pas exprimer leurs seuls intérêts propres, mais à considérer la « communauté » comme un bien commun et à représenter la diversité de la communauté en termes de genre, ethno-racial, géographique ou économique.

Q6 => La vraie question est de savoir qui doit mettre en œuvre un processus de démocratie participative. Est-ce que les citoyens doivent se contenter d'y être invité ? Ou au contraire, l'empowerment des citoyens mène-t-il à du design informel, ou à du hacking territorial ? Susan Fainstein (2010) affirme qu'une ville démocratique et saine doit cultiver ce qu'elle appelle des contre-institutions, « *counter institutions* ». Mais s'agit-il d'institutions qui favorisent la participation invitée et son institutionnalisation, ou est-ce que ce sont de réelles plateformes bottom up ? Et comment garantir la rencontre et la mise en cohérence de directives top down et d'initiatives bottom up ?

Aujourd'hui, de nombreux concepts appellent à l'appropriation citoyenne depuis la conception jusqu'à la gestion : « Guerilla urbaine » (Hou, 2010), « Urbanisme *Do-it-Yourself* » (Finn, 2014 ; Douglas, 2014 ; Iveson, 2013 ; Shawney et al., 2015) ; « Activisme urbain » (Douay et Prévot, 2012), « Acupuncture urbaine » (Lerner, 2007 ; Casagrande, 2019), « urbanisme *popup* », « *Urban Hacking* » (Friesinger et al., 2014) ou encore « Urbanisme tactique » (Lydon [éd], 2011 ; Lydon et Garcia 2015). Limitons-nous à ce dernier.

Expression d'origine	Traduction
Open Streets	La piétonisation temporaire de rue
Play Steets	L'animation de rue
Build a better Block	Promouvoir un meilleur quartier
Guerilla Gardening	Végétaliser
Pop-up Retail	Commerce temporaire
Pavement to Plazas	La reconquête de place
Pavement to Parks	La création de parcs
Pop-up Cafés	Café temporaire
Depave	Retirer l'asphalte
Chair Bombing	Installer du mobilier
Food Carts/Trucks	Installer des camions servant de la nourriture
Site Pre-Vitalization	Revitalisation temporaire d'un espace
Pop-up Town Hall	Espace de discussion temporaire
Informal Bike Parking	Espace de stationnement pour vélos
Intersection Repair	Aménagement des intersections routières
Ad-Busting	Retirer les espaces publicitaires
Reclaimed Setbacks	Aménagement des trottoirs et des jardinets des maisons sur rue
Park Mobile	Parcs et bancs temporaires
Weed Bombing	Attirer l'attention sur l'entretien des espaces publics
Mobile Vendors	Offrir des espaces commerciaux mobiles
Micro-Mixing	Offrir des espaces commerciaux en colocation
Park-Making	Aménager de nouveaux parcs
Camps	Camp temporaire
Park(ing) Day	Transformer les espaces de stationnement

Fig. 22 : Typologie des interventions de l'urbanisme tactique [Lydon et Garcia, 2015, repris par Douay et Prévot, 2016]

L'urbanisme tactique tend en effet à faire rimer les revendications ou plus simplement les demandes de la société civile avec les exigences des institutions. Deux exemples parisiens illustrent ce point. Les bouquinistes sur les quais de Seine remontent au XVI^e siècle et sont parfois présentés comme la plus vieille expérience d'urbanisme tactique à Paris (installation réversible de boîtes). L'aménagement des quais de Seine correspond également à une tactique urbaine du *place-making*. La piétonisation des berges a été tout d'abord temporaire : événements ponctuels pendant un weekend (Fête de la Seine), régularisés chaque dimanche, transformés en événements temporaires, prolongés l'été avec « Paris-Plages », et à présent pérennisés.

Il reste à souligner que « l'urbanisme tactique ne change pas substantiellement la nature des politiques urbaines et des rapports de pouvoirs » (Douay et Prévot, 2016). Il s'agit plutôt d'une attention portée aux espaces publics et à ses appropriations citoyennes en temps de crise et d'austérité budgétaire. L'urbanisme tactique est un élément essentiel de la ville néo-libérale qui se veut créative et participative. Mais il peut aussi être envisagé comme le levier ou le vecteur d'une démocratie⁶⁵ dans laquelle les habitants ne se penseraient pas « *comme des sujets-soumis consommateurs de l'action publique mais des sujets-acteurs co-producteurs de l'intérêt général.* »

Puissance de calcul ou intelligence relationnelle, où se situe la Smart City ?

L'urbanisme contemporain associe fréquemment l'intelligence urbaine à une donnée produite et commercialisée par le monde du numérique. La Smart City a envahi toutes les fonctionnalités et les services de la ville pour gérer les flux, les réseaux, l'information, la

⁶⁵ Voir la mission de réflexion sur « l'aménagement du territoire en France : refonder les relations entre l'État et les collectivités territoriales » confiée à Claudy Lebreton par le Premier ministre : <https://parlement-et-citoyens.fr/project/comment-refonder-la-democratie-locale/presentation/presentation-1> ou une expérience locale dans le Nord de la France : « A Loos en Gohelle, la démocratie impliquante », La Voix du Nord, 1/3/2016.

communication, les plateformes d'échange et de partage. La puissance de calcul atteint aujourd'hui des performances telles qu'elle autorise, en principe, une maîtrise, une intégration et un contrôle de toutes les données de la vie urbaine, qu'elles soient publiques, privées ou individuelles. Mais de nombreuses critiques s'élèvent contre ce qui est de plus en plus fréquemment considéré comme une prédation numérique. Selon Evgeny Morozov et Francesca Bria (2018), la Smart City est un phénomène d'uberisation qui renforce le pouvoir central, comme en témoigne le projet de Sidewalk, promu par Google à Toronto et récemment abandonné sous la pression de mouvements citoyens. Ce modèle de ville, proposé par les GAFA (Google, Apple, Facebook, Amazon), à juste titre assimilé à du *capitalisme de surveillance*, est basé sur la gestion et la marchandisation de données issues des propres habitants d'un quartier ou d'une ville. Ces données permettent de proposer un nombre important de services dits urbains grâce à des programmes sophistiqués d'intelligence artificielle, mais aussi de commercialiser ces données sur des marchés financiers ou commerciaux.

Le partage d'informations devrait pourtant constituer l'essence même du débat démocratique. L'implication citoyenne et le concept d'*empowerment* doivent être alimentés par ces données urbaines dont l'accessibilité est donc indispensable. Celles-ci, généralement pléthoriques, sont produites et émises par les villes et leurs services techniques. À titre d'exemple, le système d'information du territoire de Genève contient huit cents couches d'information géographiques regroupées dans dix-huit domaines aussi différents que la géologie, l'hydrographie, les limites politiques et administratives, la population, la culture, la protection de l'environnement, la santé ou les transports⁶⁶. Mais il existe aussi des données issues de l'expérience vécue et de l'imaginaire des acteurs locaux, de l'ordre de la connaissance tacite et de la description narrative, et de ce fait difficilement communicables. Leur émergence constitue les prémices de nouvelles pratiques qui anticipent peut-être la dissolution des organisations pyramidales, et le brouillage des frontières entre concepteurs et usagers.

L'intelligence urbaine devrait être surtout relationnelle. Comme l'explique le réseau Teddif (2002, p.10), « l'intelligence collective représente la connaissance, la compétence, l'expertise, les initiatives, les propositions des acteurs. Elle est mise au service de la coproduction d'un projet, d'un mode de développement plus cohérent, plus partagé, plus solidaire. Plus que les savoirs experts, c'est cette intelligence relationnelle qui détient la connaissance implicite de la ville, qui la révèle et la produit, qui la fait converger et la partage. Elle nécessite de mobiliser, sans exclure aucune catégorie de citoyens, autour d'une dynamique participative. Elle incite à la créativité et à la coproduction de visions partagées et prospectives d'un territoire urbain et de son avenir. Elle permet d'en identifier les bonnes échelles d'autonomie. En produisant et en explorant des choix collectifs, avant de décider de solutions, elle introduit une éthique nouvelle dans les processus de planification urbaine ».

Les plateformes collaboratives peuvent constituer des centres de créativité, physiques ou virtuels, incubateurs d'idées, laboratoires d'idées, qui favorisent l'émergence, la rencontre et la transmission de connaissances expertes et tacites. Au-delà de ces lieux créatifs, se profile le principe de laboratoires d'innovation urbaine. Ces « embrayeurs de débats », en associant intelligence digitale et relationnelle, mobilisent hors institutions le personnel politique et technique des villes, les citoyens, les entreprises et les milieux académiques

⁶⁶ Système d'information du territoire genevois : <https://ge.ch/sitg/>

concernés. En se focalisant sur la résolution d'actions précises, ils développent les capacités d'adaptation et de résilience des communautés urbaines, favorisent leur auto-organisation et l'auto-apprentissage de leurs membres, et en entretiennent la diversité. Là se situe la véritable intelligence urbaine, sans laquelle la puissance du numérique risque de ne mener qu'à un *Big Brother* inquiétant et stérile.

« In one hand, urban sustainability is proposing a new conceptual, methodological and instrumental framework for building more sustainable urban models. But in the other hand, we need to articulate a new strategy based on information and knowledge development. Both urban models are needed and, indeed, they need each other. This is what Smart Cities really are: information and sustainability » Salvador Rueda (1995)⁶⁷

Comme le dit Edouard Glissant (2009) : « Agis dans ton lieu, pense avec ton monde ». Certaines formes d'activisme se servent de réseaux mondialisés pour résoudre des problèmes locaux. Ainsi, les *laboratorios* de Madrid se servent des réseaux sociaux pour diffuser leurs actions, communiquer, appeler à la mobilisation. Il en est de même des nombreux living labs d'Amsterdam dont il sera question plus loin.

Le numérique et les plateformes jouent un rôle marquant pour le développement d'outils participatifs. C'est le cas par exemple de l'outil participatif en ligne *Debatomap*⁶⁸ conçu par l'équipe de Repérage Urbain pour favoriser les démarches de concertation sur des projets urbains ou des documents d'urbanisme (PLU, Scot, etc.). « *Debatomap est une plateforme cartographique participative modulable, conçue par des sociologues et des géographes urbanistes pour favoriser les débats citoyens et la concertation sur une ville ou un territoire. Pensé de façon ergonomique et ludique, conçu pour faciliter l'analyse et le traitement de contributions massives, l'outil allie ainsi les sciences humaines aux attraits des cartes interactives et des réseaux sociaux* ».

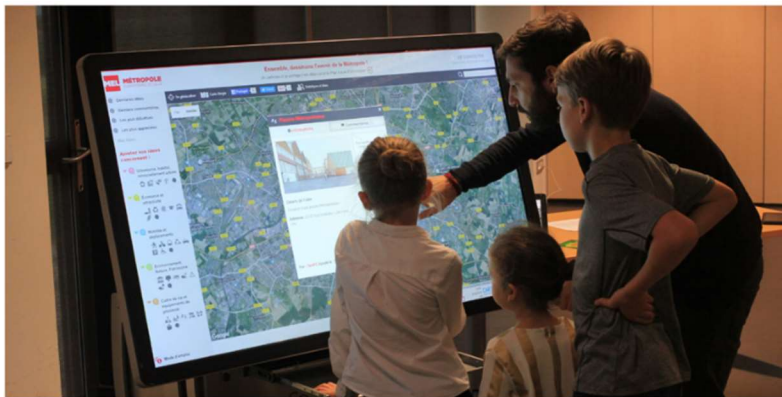


Fig. 23 : Photographie de l'outil Debatomap en action [Repérage Urbain⁶⁹].

Ces outils permettent de toucher un plus grand nombre de participants. Ils favorisent également une ouverture à des populations maîtrisant mal une langue. En contrepartie, ils ont le désavantage majeur d'exclure tout un pan de la société qui n'a pas accès au numérique, ou qui a du mal à se l'approprier.

Nicolas Douay et Maryvonne Prévot (2016) questionnent le lien entre institution, *big data* et urbanisme tactique. « *La ville intelligente, ou Smart City', serait ainsi devenue l'alliée 'naturelle' de l'urbanisme tactique, une nouvelle façon de penser la ville, le service urbain et l'interaction de ses différents acteurs (administration, habitants, entreprises).*

⁶⁷ <http://citysciences.com/en/activities/blog-news/Salvador-Rueda-at-COAM>

⁶⁸ <https://debatomap.reperageurbain.com/>

⁶⁹ <https://reperageurbain.com/>

Métropolisation, complexité croissante du fait urbain, place accrue du numérique et des données, nécessité de contenir la dérive des dépenses publiques locales, la Smart City alliée à/de l'urbanisme tactique serait-elle à la fois le lieu et le moyen de relever les défis de l'urbanisation et des opportunités et d'y faire face de manière ici plutôt descendante de la part des pouvoirs publics ? »

Q7 => Les villes peuvent-elles conserver le contrôle non seulement de la technologie et des infrastructures de données, mais aussi des services liés aux Smart Technologies comme les transports publics et la mobilité, l'éducation ou la santé ? Comment peuvent-elles mettre en œuvre et gérer des systèmes respectueux de la protection des données, de l'intimité, et de la citoyenneté. Comment peuvent-elles offrir des services basés sur des principes de solidarité, de respects des droits et de l'environnement ? Quelles formes alternatives de propriété ou de copropriété pour ces plateformes de données et leurs services, pour aller vers une économie plus démocratique et coopérative, offrant plus de droits aux citoyens, et transcendant une logique de court-termisme et de spéculation ? »

3. Cadre méthodologique pour la coproduction d'une vision partagée du territoire

Proposition non directive et illustrée d'une méthodologie agile et adaptable

« The future of democratic planning, as proposed by Jeb Brugmann in Welcome to the Urban Revolution [2009], is to allow all parties to be involved so that they co-design, co-build and co-govern to their shared advantage. He calls this a 'citysystem' where residents, community leaders, investors, developers and professionals co-create the city. » Australian Design Review, 2009⁷⁰

Les démarches de coproduction territoriale imposent d'importants changements dans le mode de gouvernance d'une ville, ainsi que dans l'organisation du jeu des acteurs. Nous proposons de regrouper ceux-ci en sept points :

- 1) Englober l'ensemble du territoire, en recherchant les *bonnes* échelles de proximité et d'autonomie, au-delà des frontières administratives et des limites foncières, et en renforçant ainsi les bases d'une mobilisation citoyenne ;
- 2) Identifier des thèmes mobilisateurs à partir d'un diagnostic territorial approfondi, collaboratif et partagé, et formuler clairement les enjeux d'une stratégie ;
- 3) Mobiliser les forces vives en instaurant avec elles un dialogue centré sur des thèmes identifiés avec elles comme prioritaires ;
- 4) Coproduire une vision collective de l'avenir du territoire avec l'ensemble des parties prenantes, en n'oubliant aucune catégorie d'habitants.
- 5) Stimuler la créativité des habitants en utilisant des modes de représentation inspirants, simples et peu coûteux, pour éviter les réponses stéréotypées et les postures habituelles.
- 6) Cartographier les réponses en esquissant progressivement des scénarios au sein desquels chaque participant représente une part de son imaginaire, de son expérience, et de sa propre vision d'avenir ;
- 7) Poursuivre, et pérenniser le travail de coproduction, et capitaliser les connaissances rassemblées au sein d'organisations ad hoc⁷¹.

Ces sept points constituent un cadre méthodologique suffisamment agile pour s'adapter au contexte de chaque territoire, et permettre d'élaborer, grâce à un protocole spécifique à chaque configuration d'acteurs, une vision collective, à la fois « depuis le haut » et « à partir du bas ».

⁷⁰ ADR (2009). « Shifts in planning culture? ». <https://www.australiandesignreview.com/architecture/shifts-in-planning-culture/>

⁷¹ www.efficacy.com

Nous proposons de détailler ces sept points en les mobilisant de façon transversale au travers des quatre actions suivantes.

1. Mobiliser à travers un pacte démocratique ;
2. Réaliser un diagnostic territorial partagé ;
3. Développer collectivement une vision de l'avenir du territoire ;
4. Pérenniser et capitaliser les connaissances.

3.1. Mobiliser à travers un pacte démocratique

Afin de réduire les dissensions entre les citoyens et les pouvoirs publics, et éviter toute forme d'incompréhension, il s'agit de définir clairement la démarche (par exemple le champ lexical, l'engagement des pouvoirs publics, etc.) et les règles du jeu par la mise en place d'un cadre structurel commun. « *La participation citoyenne se heurte à des difficultés de compréhension entre les pouvoirs publics et les citoyens. Ainsi, les pratiques participatives gagnent à être définies clairement par des documents socles précisant les différents enjeux et objectifs* » (Barlet et al., 2019, p.15).

La notion de pacte démocratique

Elle recouvre trois facteurs : un engagement politique, une mobilisation des parties prenantes, et la mise en œuvre d'outils adaptés.

Cette notion a été illustrée en 1998 par les *Pactes Locaux* proposés par un collectif de personnes et d'organisations à la suite d'un manifeste⁷² qu'elles avaient adressé aux parlementaires pour améliorer la cohésion sociale et l'emploi. Depuis, transformé en association en 2005, les Pactes Locaux se donne pour objectif d'« *illustrer, débattre et proposer une approche plus globale et positive du territoire conçu comme un système de relations ouvert, à même de renouveler les formes de la démocratie et d'apporter des réponses à des problèmes clés aujourd'hui.* » (Theveniaut, 2010). L'idée de « pacte local » s'est ensuite étoffée et transformée en P'ACTE : « le local c'est le territoire, le pacte c'est coopérer »⁷³, avec la volonté de passer aux actes : « *faire pacte c'est coopérer, c'est aussi passer du dire au faire et agir* »⁷⁴.

« Un pacte local est une dynamique collective territoriale, un processus construit dans la durée, avec un système de relations qui porte une action pour répondre à des problèmes identifiés. Il permet à tous les acteurs concernés, unis par des valeurs humanistes, de construire, de façon contractuelle, des réponses adaptées aux spécificités de chaque société locale, en particulier ses spécificités culturelles » Muller et Prébois, 2001

« A bien des égards, les pactes locaux sont d'abord des 'dialogues sociaux'⁷⁵, que leurs promoteurs ont hésité quelque temps à nommer et à caractériser. Au début de tout pacte local, il y a le besoin et l'envie de se mettre autour d'une table et de discuter. [...] Les

⁷² https://www.pactes-locaux.org/bdf/docs/bip-3619-1_manifeste_pactes_locaux.pdf

⁷³ http://aloe.socioeco.org/IMG/pdf/4pages_vf.pdf

⁷⁴ <http://encyclopedie-dd.org/encyclopedie/neige-neige-territoires-neige/les-pactes-locaux-pour-la-cohesion.html>

⁷⁵ Expression empruntée à l'association AVERTIR, issue de l'Union Régionale CFDT Poitou-Charentes et organisatrice du colloque « Dialogue social, état des pratiques et perspectives », Poitiers, 16 avril 1999.

pactes locaux sont des lieux de reconnaissance et d'appui aux initiatives créatrices d'activité et de citoyenneté. » (Ibid., p7).

Le fonctionnement d'un pacte local repose sur trois piliers.

1. Une approche contractuelle : *« Il importe de définir les intentions collectives et particulières, de pouvoir aborder globalement les financements publics et de se doter d'outils de mesure adaptés aux objectifs et aux valeurs. » (ibid., p.11)*

2. Une coopération conflictuelle : *« Fonder un pacte, n'est pas une entreprise de consensus mou, c'est poser l'idée de coopérer au fondement même de l'action, de se colleter avec le désaccord, d'apprendre à coopérer. Un pacte privilégie la confrontation d'expériences et l'élaboration de convictions collectives à partir de la diversité des situations. » (ibid., p.12)*

3. La conduite d'un processus et non la mise au point d'une procédure : *« Les pactes locaux ne sont pas des produits mais des processus. Le partenariat est le fruit d'un apprentissage social qui requiert la durée. L'objectif d'un pacte ne peut donc être de définir un guide d'action normalisé ou une procédure administrative mais bien d'atteindre un résultat fixé par les participants, une 'solution satisfaisante' pour tous. » (ibid., p.12)*

Le réseau Pactes locaux de 1998 s'est largement développé depuis 20 ans. Aujourd'hui, les Pactes locaux sont territoriaux et européens. Les P'ACTES Européens rassemblent des personnes et des organisations de 6 pays européens : Allemagne, France, Irlande, Italie, Luxembourg, Portugal, mais aussi d'Afrique, Asie, Amérique latine, et du Canada.

Quelques exemples de chartes et pactes démocratiques

Une Charte pour un aménagement territorial durable du Pays Basque à l'horizon 2020, a été élaborée lors de la démarche prospective du Contrat territorial Pays Basque 2007-2013. Dans la continuité d'un exercice mené depuis 1992 : *« Pays Basque 2010 constitue à travers la définition d'une vision, « le guide des principes et bonnes pratiques pour les élus et les acteurs »⁷⁶.*

« Le processus d'élaboration de cette charte devra permettre de : faire monter en compétences et en culture commune l'ensemble des acteurs locaux, autour des grandes questions de prospective et d'aménagement ; construire une 'vision partagée' de l'aménagement de demain, à partir de scénarios prospectifs ; engager les décideurs locaux autour de la 'charte' » Ibid.

La Charte de la participation du Grand Lyon (2003)⁷⁷ repose sur 5 principes : Principe de finalité / Principe d'efficacité / Principe de subsidiarité / Principe d'adaptabilité / Principe de progressivité.

Elle se donne six objectifs :

1. Engager une concertation dynamique ;
2. Respecter les temps et les niveaux de concertation ;

⁷⁶ http://www.societecivile-paysbasque.com/images/pdf/amenagement/Amenageons_Construire_une_vision_partagee.pdf

⁷⁷ https://www.cnle.gouv.fr/IMG/pdf/charte_part.pdf
https://www.grandlyon.com/fileadmin/user_upload/media/pdf/institution/20110717_gl_charteparticipation_projetsrenouvellementurbain.pdf

3. Assurer la participation du plus grand nombre ;
4. Assurer une information claire et régulière ;
5. Mettre en place un comité de suivi participatif (CSP) ;
6. Etablir un bilan annuel.

La Charte angevine de la participation témoigne de la volonté de la municipalité d'Angers d'inscrire dans sa culture administrative un intérêt pour la participation citoyenne tout en enrichissant et en renouvelant ses pratiques.

La participation vue par... Angers

À Angers, la participation citoyenne s'inscrit dans une réelle volonté d'instauration d'un rapport de confiance entre les différentes parties prenantes. Du côté des élus et des services, l'objectif est de reconnaître l'expertise d'usage du citoyen afin de légitimer sa capacité d'action sur son environnement. En parallèle, il s'agit pour les citoyens d'apprécier la compétence technique des services.

Ainsi, pour rendre effective la collaboration de l'ensemble de la société, il a été décidé d'élaborer la charte angevine de la démocratie locale en juillet 2016. Celle-ci clarifie les règles de la participation en définissant précisément les différents types de participation que sont l'information, la consultation, la concertation et la co-construction. Par ailleurs, cette charte énonce les engagements pris par la collectivité afin de garantir une transparence des débats ainsi qu'une possibilité pour les citoyens d'évaluer les démarches mises en œuvre a posteriori.

Enfin, il apparaît fondamental pour Angers que la participation citoyenne doit relever d'une volonté réelle des élus, donnant un réel pouvoir d'action au citoyen.

DÉMARCHES DE LA COLLECTIVITÉ

- **Le budget participatif**
Permettre au citoyen d'agir directement sur la répartition du budget d'investissement en proposant des projets de leur propre initiative.
- **Le comptoir citoyen**
Permettre aux Angevins aidés par le CCAS de s'engager, sur la base du volontariat, dans la vie de la ville.
- **Penser les séniors de demain**
Mobiliser près de 100 acteurs institutionnels, associatifs ou habitants pour faire émerger une feuille de route gérontologique qui mobilise toutes les politiques publiques.
- **La journée citoyenne**
Donner du temps pour sa ville : Sur une journée, toutes les générations se retrouvent pour donner de leur temps pour leur ville, le bien commun et aux autres.

Jacques Boudaud, DGA chargé de la proximité, des solidarités et du renouvellement urbain / Jacques.Boudaud@ville.angers.fr

Marc Faugeres, Directeur de la mission participation citoyenne / marc.faugeres@angersloiremetropole.fr

Fig. 24 : La charte angevine de la participation⁷⁸

La Charte de la participation citoyenne de Bruxelles (2019)⁷⁹ souhaite « réinventer sa démocratie locale ». « La présente charte engage la ville de Bruxelles à l'écoute, au dialogue et à la transparence. Par cette démarche, la Ville affirme sa volonté d'offrir un nouvel élan à la participation citoyenne en la dotant de nouveaux outils, de stimuler une culture interne de participation et de favoriser l'innovation sociale pour co-construire une ville internationale, apaisée et solidaire »⁸⁰ (p.1).

Trois objectifs sont retenus dans cette charte : 1/ Co-construire la Ville ; 2/ Impliquer les citoyens ; 3/ Favoriser l'innovation sociale et citoyenne.

Le Pacte pour la démocratie à Strasbourg⁸¹, élaboré en 2017 commence par un impressionnant « Nul n'est censé ignorer le pacte ».

« Le présent pacte pour la démocratie à Strasbourg s'inscrit dans la continuité d'une dynamique de participation citoyenne engagée de longue date. [...] Un dialogue fondé

⁷⁸ http://franceurbaine.org/fichiers/documents/franceurbaine_org/etude_participation_citoyenne.pdf

⁷⁹ <https://www.bruxelles.be/charte-de-la-participation-citoyenne>

⁸⁰ https://www.bruxelles.be/sites/default/files/bxl/20190912_Charte_participative.pdf

⁸¹ <https://participer.strasbourg.eu/pacte>

sur la reconnaissance, la bienveillance et l'écoute réciproques [...] Le pacte garantit le dialogue entre élus-es, agents-es et citoyens-nes ; principe fondamental de la démocratie locale qui seul permet d'aboutir à la prise de décision commune. [...] Ce dialogue repose sur la reconnaissance, la bienveillance et l'écoute réciproques ainsi que sur la reconnaissance de valeurs communes. »

Strasbourg.eu

PACTE POUR LA DÉMOCRATIE

»» Préambule

Le pacte pour la démocratie est un engagement réciproque entre les élus, les agents et les citoyens de la commune de Strasbourg. Il vise à renforcer la confiance, la bienveillance et l'écoute mutuelle, ainsi qu'à promouvoir la reconnaissance des valeurs communes. Ce pacte est le fruit d'un dialogue ouvert et transparent, qui vise à améliorer la qualité de la vie démocratique locale.

Valeurs
Les Valeurs : Équité, Proximité, Bienveillance, Transparence, Reconnaissance, Responsabilité, Engagement, Participation, Dialogue, Écoute, Bien-être, Solidarité, Équité, Proximité, Bienveillance, Transparence, Reconnaissance, Responsabilité, Engagement, Participation, Dialogue, Écoute, Bien-être, Solidarité.

Principes
Les Principes : Équité, Proximité, Bienveillance, Transparence, Reconnaissance, Responsabilité, Engagement, Participation, Dialogue, Écoute, Bien-être, Solidarité.

Engagements
Les Engagements : Équité, Proximité, Bienveillance, Transparence, Reconnaissance, Responsabilité, Engagement, Participation, Dialogue, Écoute, Bien-être, Solidarité.

Effectivité
Les Effectivités : Équité, Proximité, Bienveillance, Transparence, Reconnaissance, Responsabilité, Engagement, Participation, Dialogue, Écoute, Bien-être, Solidarité.

»» ARTICLE 1 : le droit de participer

Le droit de participer est un droit fondamental de tous les citoyens. Il vise à garantir que chaque citoyen puisse participer à la vie démocratique locale de manière effective et transparente.

»» ARTICLE 2 : le droit d'agir

Le droit d'agir est un droit fondamental de tous les citoyens. Il vise à garantir que chaque citoyen puisse agir de manière effective et transparente pour améliorer la vie démocratique locale.

»» ARTICLE 3 : le droit d'initiative citoyenne

Le droit d'initiative citoyenne est un droit fondamental de tous les citoyens. Il vise à garantir que les citoyens puissent proposer et mettre en œuvre des initiatives locales de manière effective et transparente.

»» ARTICLE 4 : le droit à l'accès au numérique

Le droit à l'accès au numérique est un droit fondamental de tous les citoyens. Il vise à garantir que chaque citoyen puisse accéder de manière effective et transparente aux services numériques locaux.

»» ARTICLE 5 : l'Europe de Strasbourg

L'Europe de Strasbourg est un espace de dialogue et de coopération entre les élus, les agents et les citoyens. Elle vise à promouvoir la reconnaissance des valeurs communes et à améliorer la qualité de la vie démocratique locale.

»» ARTICLE 6 : les acteurs et les actrices du pacte

Les acteurs et les actrices du pacte sont les élus, les agents et les citoyens. Ils ont tous un rôle à jouer dans la mise en œuvre du pacte pour la démocratie.

»» ARTICLE 7 : exécution du pacte

L'exécution du pacte est une responsabilité partagée entre les élus, les agents et les citoyens. Elle vise à garantir que le pacte soit mis en œuvre de manière effective et transparente.

Les signataires :

ARBA... [List of signatures]

Fig. 25 : Pacte pour la démocratie, Strasbourg⁸²

⁸² <https://participer.strasbourg.eu/pacte>

3.2. Réaliser un diagnostic territorial partagé

Le territoire, quel territoire ?

Evoquant le nécessité d'un pacte social, Martine Theveniaut (2017) insiste sur l'importance d'un « *diagnostic partagé constamment ré-apprécié* », ancré sur un territoire, ouvert, relié et connu. Mais de quel territoire parle-t-elle ? Le terme de territoire est utilisé de façon diverse et souvent contradictoire. Selon Alain Faure (2012) « *le territoire est une notion particulièrement polysémique dans ses usages savants au sein des sciences sociales et il semble quasiment impossible de trouver des points de convergence entre les définitions proposées par les ethnologues, les géographes, les juristes, les économistes et les politistes.* »

Pour Theveniaut (2013), le territoire est un système d'action à base géographique où s'organisent des relations sociales, culturelles, économiques, politiques : entre des habitants qui partagent des patrimoines, un vécu et les destinées d'un même espace hérité et en devenir : natifs, adoptifs, migrants, visiteurs, etc. – entre des organisations aux fonctionnalités multiples : entreprises, collectivités, états, réseaux d'entraide, filières etc. – entre ces personnes et ces organisations avec un environnement biogéographique donné. – entre toutes ces composantes et des ensembles plus vastes ou plus petits.

Retenons également la définition d'Alberto Magnaghi et David Fanfani (2010) du territoire, qu'il nomme *biorégion*, comme « *un ensemble de systèmes territoriaux locaux fortement transformés par l'homme, ... reliés entre eux par des rapports environnementaux qui tendent à réaliser un bouclage des cycles de l'eau, des déchets, de l'alimentation et de l'énergie.* »

La notion de territoire ne recouvre pas toujours les mêmes réalités géographiques ni les mêmes découpages administratifs. Bassins de vie, quartiers, départements, régions... sont autant de lieux où se développent des initiatives sociétales spécifiques qui font sens. Le territoire peut être de différente nature et de différente taille. Les métropoles, les territoires urbains, les zones urbaines sensibles, les territoires ruraux, les territoires frontaliers... n'ont pas seulement des enjeux et des priorités de nature spécifique, mais aussi une culture du partenariat historiquement différente.

Dans sa note stratégique sur la co-construction territoriale, le réseau Rameau (2015, p.4) précise que « *le terme 'territoire' peut revêtir différentes réalités. Il désigne une zone géographique pouvant être délimitée selon différents critères : culturels, historiques, administratifs, lieux de vie... Le territoire s'entend comme une 'zone de projets' cohérente en fonction du sujet traité et de la couverture géographique attendue.* » Dans son référentiel sur la co-construction (2016), Rameau utilise « *3 prismes pour qualifier les enjeux des territoires* » : l'interaction sectorielle, la cohérence territoriale et les alliances entre acteurs différents.

La notion de « *pôle-territoire*⁸³ » qui se développe au Sénégal est également intéressante car elle vise à corriger les incohérences et les inégalités de l'architecture territoriale du pays. Pour le gouvernement, un pôle-territoire constitue un « *espace homogène au plan éco-géographique, historique, socioculturel et économique* », c'est « *un cadre pertinent*

⁸³ <http://decentralisation.gouv.sn/actualites/le-p%C3%B4le-%E2%80%93territoire-outil-d%E2%80%99int%C3%A9gration-nationale-et-internationale>

de définition d'une vision partagée du développement, de construction et de mise en œuvre d'un projet de territoire et de coproduction des familles d'acteurs territoriaux. »

Qu'est-ce qu'un diagnostic territorial partagé ?

Un diagnostic territorial partagé est, selon Guy Lévêque (2014), un outil de connaissance du fonctionnement du territoire ; de légitimation d'une démarche globale de territoire ; d'aide à la décision ; et de médiation et de dialogue entre ses divers acteurs. C'est également, un outil de mise en lumière d'enjeux (Hommage, 2007) ainsi qu'« *une opportunité d'apprentissage et de qualification des acteurs* » (CGET, 2014). Il constitue à la fois « *une phase incontournable d'identification précise des besoins [...] et des moyens mobilisables pour y répondre* » (Ibid.). C'est de que Salvador Rueda appelle *recensement des données*, et Laurent Fraisse (2018) *coproduction des savoirs*.

Le terme qui revient le plus fréquemment dans les pratiques de co-construction est celui de « diagnostic partagé ». Au-delà d'une analyse descriptive, cette méthode permet de problématiser collectivement des informations et de mettre en discussion des résultats. Un diagnostic partagé rassemble les savoirs des parties prenantes, en sollicitant leurs vécus, leurs expériences et leurs actions. C'est le premier pas vers une coproduction de connaissances.

Au Québec, le diagnostic territorial remplit trois fonctions (Provost, 2011) : orienter les prises de décision, constituer un référentiel pour le suivi d'un plan d'action et favoriser la cohésion sociale et l'éducation au développement durable. Ce triple objectif mobilise les parties prenantes pour connaître l'état des composantes de la collectivité et comprendre les enjeux locaux. Selon Alain Caron et Roger Martel (2005, p.19), « *il s'agit de réaliser un 'diagnostic' des grandes tendances de développement de la communauté, et de déterminer les traits marquants de l'évolution récente des divers secteurs d'activité spécifiques à la communauté (forces et faiblesses) afin de discerner les perspectives et d'identifier les grands enjeux du futur.* »

Le diagnostic devient un repère collectif.

Les trois temps du diagnostic territorial partagé

Les méthodes proposées pour réaliser un diagnostic partagé se déroulent en trois temps.

Il est à noter que chaque temps bénéficiera d'un espace de synthèse permettant de mettre en lumière les convergences, les éléments de tension ou controverses. Cet espace permettra de communiquer mais aussi de valider collectivement les résultats.

Temps 1 : le bilan partagé des besoins et des ressources

La DATAR différencie le diagnostic technique, *basé sur un travail de recueil de données objectives et de leurs analyses (statistiques, approches cartographiques...)* ; et le diagnostic partagé qui *permet une approche plus nuancée du territoire*. Selon Alexandre Provost (2011), les réflexions menant au diagnostic partagé reposent également d'une part sur un pilier technique qui s'appuie sur des faits tirés de sources objectives et, d'autre part, sur un pilier participatif qui lui repose plutôt sur des perceptions tirées de l'expérience des intervenants locaux. Des observations de terrain et des « diagnostics en marchant » ou « marches exploratoires » peuvent être mis en place, pour confronter les points de vue sur ces données.

Pour rassembler les données subjectives d'un bilan, la cartographie sensible est de plus en plus utilisée. Selon Quentin Lefevre, « *la cartographie sensible (ou cartographie subjective) peut se définir comme un média de restitution de l'expérience du territoire ou encore comme la 'spatialisation sensible de données sensibles'. En tant que champ de recherche ou phénomène transdisciplinaire (E. Olmedo, 2015), elle interroge et propose des formes de représentations pertinentes de l'espace vécu. Celles-ci tendent à relater la complexité socio-cognitive du territoire considéré à partir du réel qu'il soit physique, symbolique ou imaginaire* »⁸⁴.

« Ces pratiques cartographiques sont de plus en plus mobilisées pour renouveler les méthodologies qualitatives de constitution du savoir. Les cartographies collaboratives, participatives, ainsi que de nombreuses pratiques alternatives de la cartographie, se multiplient. Ces approches, qui empruntent à la géographie, mais aussi à l'art ou encore à la psychologie, rejoignent les travaux sur les méthodes d'élicitation visuelle. La photographie, la vidéo, mais aussi la cartographie, co-élaborées par participant-e-s et chercheur-se-s ou seulement par l'un ou l'autre, sont utilisées pour susciter (to elicitate en anglais) des récits. » Mekdijan et Olmedo, 2016

- Les cartes subversives (fig. 26) détournent une représentation cartographique « normale » pour des raisons politiques.



Fig. 26 : Méditerranée sans frontières [Sabine Réthoré⁸⁵]

Fig. 27 : Paris Linocut Print [Mark Andrew Webber⁸⁶]

_ Les cartes typographiques (fig. 27) font un usage graphique de la typographie.

_ Les cartes affectives rendent compte d'un vécu territorial : « Ces cartes sont le fruit d'une expérience vécue du territoire. Marche, balade, visite, repérages. Cartes subjectives et/ou intersubjectives (ces cartes sont souvent faites à plusieurs), elles assument une vision partielle, et située d'un territoire. Elles essaient de rendre aussi les sensations de l'individu qui parcourt les lieux. »

⁸⁴ <http://quentinlefevre.com/cartographie-sensible/>

⁸⁵ <http://sabine-rethore.net/projetmediterran.html>

⁸⁶ <https://markandrewwebber.com/>

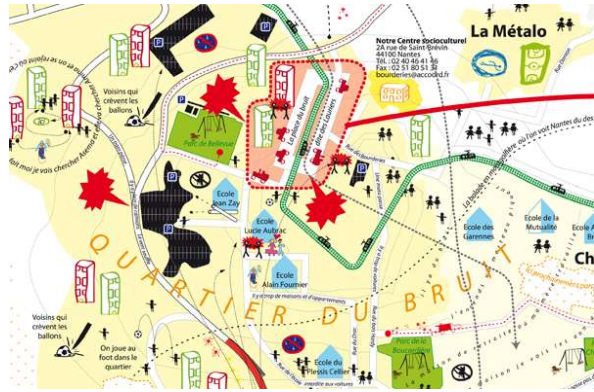
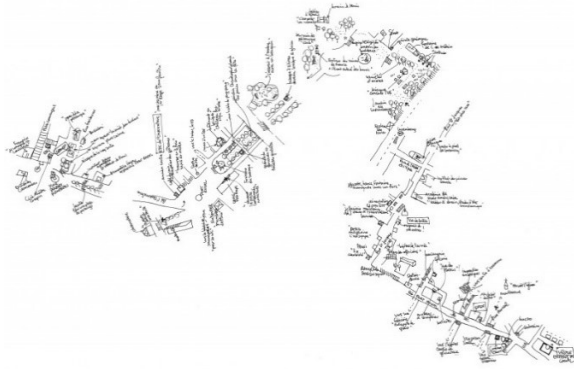


Fig. 28 : Carte sensible du Quartier St Jacques, par Jacques, ancien sans-abri [Merril Sinéus pour le PÉROU, pôle d'exploration des ressources urbaines⁸⁷]

Fig. 29 : Nantes vue par les enfants de la Méta et des Bourderies [Géographie subjective, Catherine Jourdan⁸⁸]

– Les cartes sonores, tactiles, olfactives, gustatives montrent la diversité sensorielle du vécu territorial.



Fig. 30 : Carte tactile [Elise Olmedo⁸⁹]

Fig. 31 : Couture et gestes cartographiques à Sidi Yusuf, Naïma S. et Hanane Hafid. (Photographie Elise Olmedo, 2014).⁹⁰ Les gestes de couture et de broderie ont été partagés : les chercheuses ont été en position d'apprenantes auprès des participant-e-s. Expérimenter ces pratiques de cartographie ensemble (Bingley, 2012 ; Crampton 2009) déplace la question du *recueil* de récits de vie individuels vers une *co-production* collective de savoirs et de savoir-faire.

– Les cartes d'imaginaires « *représentent des réalités imaginaires collectives sur un territoire. Il y a des visions symboliques et imaginaires sur les territoires qui se déposent sur les récits, dans l'histoire, dans les conversations...* »

⁸⁷ http://www.perou-paris.org/Galerie_actions_hebergement-nomade.html

⁸⁸ <http://www.geographiesubjective.org>

⁸⁹ <https://blog.mondediplo.net/>

⁹⁰ <http://mappemonde.mgm.fr/118as2/>

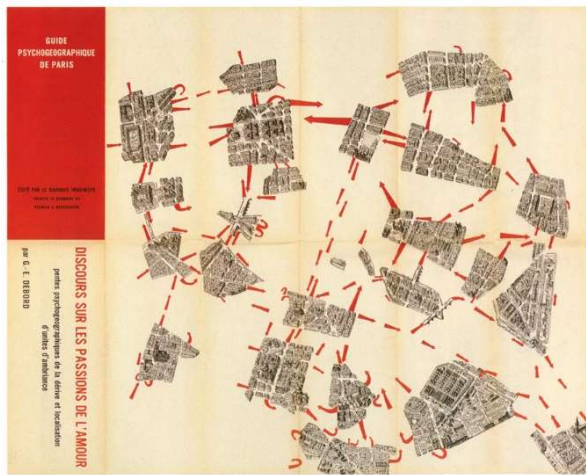


Fig 32. : Guide psychogéographique de Paris [Guy Debord, Guide psychogéographique de Paris, Discours sur les passions de l'amour, pentes psychogéographiques de la dérive et localisation d'unités d'ambiance, dépliant édité par le Bauhaus Situationniste, imprimé chez Permild & Rosengreen, Copenhague, mai 1957 ; « Debord(er) la carte »,]⁹¹

Le Web peut être très utile comme outil d'information, de consultation et de suivi au cours d'une telle démarche (Caron, 2004). « *Quel que soit le processus privilégié, il est essentiel de créer un ou des événements mobilisateurs permettant à toutes les personnes engagées dans la démarche de prendre connaissance du diagnostic réalisé pour chaque secteur d'activité (de mettre l'information en commun) et de commenter les données. Ce genre d'événement favorise le partage de l'information et le décroisement des divers secteurs d'activité* » (Caron et Martel, 2005, p.21).

Temps 2/ l'évaluation thématique

L'évaluation des thématiques prioritaires et mobilisateurs permet de s'appropriier les informations accumulées durant l'état des lieux, de les approfondir et d'en dégager des pistes et des enjeux. Un double mouvement d'acculturation, au processus participatif et au projet urbain, déjà valable au cours des échanges lors du bilan, s'opère à ce stade.

Pour bien réaliser cette étape, la CNSA et l'Ancreai (2016) propose les dispositions méthodologiques suivantes : 1) respecter la diversité des différentes catégories d'acteurs ; 2) être attentif à « *la problématisation des séances de travail* » et à « *la prise en compte de références conceptuelles, différentes selon les acteurs alors que les débats nécessitent de s'entendre sur un 'langage commun'* » ; 3) sensibiliser les acteurs au projet urbain et expliquer clairement le projet ; 4) éviter un corpus trop technique ou trop abstrait et trouver un équilibre de vulgarisation des mots/ concepts/ méthodes, etc. 5) bien préparer les séances ; 6) donner des références, exemples, etc. liés au thème pour sortir de l'entresoi ou de la focale sur soi avec une mise en perspective sur ce qui se passe sur d'autres territoires.

Cadre d'une évaluation thématique

Provost (2011) propose deux types d'évaluation thématique : celles qui sont structurées en « composantes » et celles qui sont divisées en « objectifs ». La division par composantes présente l'avantage d'établir une référence claire et objective de la situation. Elle est également facile à utiliser en début de diagnostic car plus traditionnelle et donc plus aisément comprise. Un exemple de division par composantes est donné par l'agence régionale pour l'Environnement (Arpe) Provence-Alpes-Côte d'Azur (Paca) en

⁹¹ <http://strabic.fr/>

2011⁹² à l'occasion de la réalisation d'un diagnostic territorial partagé de développement durable de l'agenda 21 local. Douze thèmes sont regroupés en cinq sections : 1/ aménagement du territoire, 2/ environnement, 3/ vie sociale, 4/ économie locale, 5/ éco-responsabilité.

Les Nations-Unies proposent 17 objectifs de développement durable à atteindre d'ici 2030⁹³ : 1/ pas de pauvreté ; 2/ faim « zéro » ; 3/ bonne santé et bien-être ; 4/ éducation de qualité ; 5/ égalité entre les sexes ; 6/ eau propre et assainissement ; 7/ énergie propre et d'un coût abordable ; 8/ travail décent et croissance économique ; 9/ industrie, innovation et infrastructure ; 10/ inégalités réduites ; 11/ villes et communautés durables ; 12/ consommation et production responsables ; 13/ mesures relatives à la lutte contre les changements climatiques ; 14/ vie aquatique ; 15/ vie terrestre ; 16/ paix, justice et institutions efficaces ; 17/ partenariats pour la réalisation des objectifs.



Fig. 33 : Les 17 objectifs de développement durable des Nations Unies⁹⁴

Traitement des thèmes

Il existe différentes techniques pour caractériser des thèmes. La traditionnelle technique Afom est basée sur l'identification des atouts, faiblesses, opportunités et menaces du territoire. Elle permet d'évaluer ses points forts et ses faiblesses tout en les situant dans une perspective temporelle (passé, présent, futur). Le traitement géographique des thèmes est de plus en plus utilisé, il facilite les liens avec des systèmes d'informations géoréférencées, et permet de mettre en évidence des déséquilibres. Le traitement narratif offre une grande liberté mais présente la difficulté de ne pas être systématique.

Les indicateurs constituent un autre mode de traitement des thèmes. Provost propose trois types d'indicateurs fréquemment utilisés : les indicateurs de développement durable, de suivi, et de performance. Cette technique permet d'analyser très finement chaque thème. C'est ce que réalise Salvador Rueda avec l'Atelier d'écologie urbaine de Barcelone

⁹² http://www.territoires-durables-paca.org/files/20110504_FicheTechniqueARPEDiagnosticpartag.pdf

⁹³ <https://www.un.org/sustainabledevelopment/fr/objectifs-de-developpement-durable/>

⁹⁴ <https://www.un.org/sustainabledevelopment/fr/news/communications-material/>

(AEUB). L'agence a développé un outil efficace pour l'évaluation de la durabilité des villes : un modèle intentionnel de durabilité. Structuré par 4 principes (compacité ; complexité ; efficacité ; stabilité) décomposés en 7 enjeux (densité & morphologie ; espace public & confort ; mobilité & services ; organisation urbaine ; biodiversité ; métabolisme ; cohésion sociale), ce modèle se décline ensuite en indicateurs choisis en fonction du contexte. Le modèle est commun aux projets de l'atelier et pour chaque projet, des indicateurs sont sélectionnés. Cette méthode présente l'intérêt d'être à la fois structurante et adaptable au contexte.



Fig. 34 : Synthèse des principes, enjeux et indicateurs sélectionnés pour le projet de la ville espagnole de Séville [Mertenat, 2012]

Temps 3/ Analyse et priorisation des enjeux

Un travail sur les enjeux permet à ce stade de dépasser le cadre analytique des bilans et d'en comprendre les dynamiques négatives et positives, puis de les schématiser pour obtenir une vue d'ensemble. Pour Alexandre Provost (2011), « un enjeu est un élément que l'on constate et dont on souhaite comprendre la dynamique élargie. » Il explique qu'un moyen pour passer d'un objectif à ce type de « dynamique » est de se poser la question « pourquoi ferait-on ça ? » jusqu'à ce que la réponse apparaisse dans l'état des lieux.

Libellé d'enjeu de type objectif	Libellé d'enjeu de type « dynamique »
Garder les personnes âgées	Exode des aînés
Conservation des milieux humides	Détérioration des milieux humides
Agrandissement du réseau cyclable	Recours indispensable à l'automobile
...	Émergence d'un dynamisme culturel

Fig. 35 : Comparaison de libellés d'enjeux [Provost, 2011].

Une cartographie des enjeux, qu'elle soit sémantique ou géographique, présente l'intérêt de mettre en relation ces enjeux pour identifier (collectivement) les maillons faibles du système, ses invariants et ses priorités. Selon Provost, (Ibid., p.87) « *la priorisation repose sur l'analyse des enjeux, mais aussi sur un jugement de valeur puisqu'elle consiste à sélectionner les éléments qui devront constituer les priorités de vision et d'engagement dans l'action.* »

L'OCDE propose quelques critères de priorisation des enjeux : 1) impact sur la qualité de vie des personnes défavorisées ; 2) impact sur des secteurs économiques clés ; 3) impact sur des écosystèmes clés ; 4) pouvoir d'action sans financement supplémentaire ; 5) opportunité d'apprentissage ; 6) visibilité ; 7) effet d'entraînement sur d'autres enjeux ; 8) obligations extérieures ; 9) relation avec des décisions, programmes ou actions en cours de réalisation ; 10) lien avec des engagements politiques en vigueur. (Dalal-Clayton et Bass, 2002)

3.3. Développer collectivement une vision de l'avenir du territoire

Différencier le protocole de coproduction du processus de décision

Clément Demers, directeur de la Sté du Quartier International de Montréal et professeur à l'Université de Montréal, affirme que toute approche collaborative devrait être basée sur des principes d'appropriation dès l'amont du processus de coproduction d'un projet, plutôt que sur une simple acceptation sociale. L'urbanisme reste trop souvent dominé par des cadres institutionnels « directifs et contrôlants » alors que la culture collaborative est par essence ouverte et flexible. Travailler de façon collaborative, c'est donc briser ce que Horst Rittel intitule « *la symétrie de l'ignorance* » (1984) qui ne permet pas de croiser les connaissances des différents acteurs pour formuler une proposition. L'enjeu, selon C. Demers, c'est de partager « *à la fois ses méthodes et ses hypothèses* » et de le faire le plus en amont possible. Car l'objectif est de travailler en même temps sur la définition du problème et sur sa solution (Demers, 2015, p. 158).

La proposition que formule C. Demers consiste à fonder une organisation « agile », basée sur cette culture collaborative, « *une organisation centrée sur l'humain et le respect mutuel, dont la raison d'être est la production de valeurs pour l'ensemble des parties prenantes* » (Demers, 2015, p. 121). Pour mettre en œuvre cette organisation, il propose une méthode intitulée *visioning*.

« L'exercice de visioning consiste à réunir une sélection des parties prenantes représentatives des enjeux géographiques et thématiques d'un projet ou d'une situation urbaine. Les personnes participant à l'exercice sont regroupées en ateliers de cinq à sept personnes, le rapporteur de chaque groupe étant un des participants. L'objectif des ateliers n'est pas de formuler un projet ni d'adopter un parti pris. Il s'agit de formuler une vision collective de la situation, partagée par le plus grand nombre, sans aucun engagement de leur part. Ils peuvent pour ce faire, s'inspirer de références du passé, de leurs connaissances du contexte, de leur expertise du quotidien et surtout développer leur imaginaire en le partageant avec les autres participants » (Terrin, 2014, p. 220).

Le premier objectif d'une démarche de coproduction est de faire comprendre et partager les enjeux de la gouvernance territoriale et d'accroître la conscience collective citoyenne, et de construire des savoirs contextuels, experts ou localisés. Sa finalité n'est donc pas de produire une information exhaustive, ni de proposer des solutions à un problème complexe et souvent épineux (*wicked problems*), mais de mobiliser des énergies, et de faire émerger une vision partagée. Il ne s'agit donc pas à ce stade de prendre des décisions collectivement, tâche souvent difficile compte-tenu de la complexité et de la pluridisciplinarité et du caractère éminemment politique d'un projet de territoire, mais de coproduire « *un certain nombre de choix* » (Wagner 2015, p. 88), basés sur des diagnostics partagés, parmi lesquels pourra être sélectionné une solution, décidée par des instances responsables, qui seront chargées de la réaliser.

Qu'est-ce qu'une vision stratégique ?

Nous appellerons *visioning* dans cette étude, le processus d'élaboration d'une vision stratégique partagée.

Selon Céline Mertenat (2012), la modélisation d'un écosystème urbain en écologie et en sciences de l'environnement s'effectue dans une logique de modèle prévisionnel tandis qu'en géographie, urbanisme ou dans les sciences de l'aménagement, la logique est celle du modèle décisionnel. Les processus sociaux dans les milieux urbanisés sont en effet particulièrement complexes et incertains, et ils s'avèrent difficilement modélisables.

Il s'agit donc plutôt « *de la construction d'une représentation d'un contexte porteur d'un dessein, servant à guider les décisions à prendre pour l'atteindre. L'approche prévisionnelle est écartée au profit de l'imagination d'un futur souhaité, basé non pas tant sur des données scientifiques et historiques, mais sur une volonté et des valeurs collectives. Cette approche 'visionnaire' de l'environnement urbain reprend l'idée des micro-interactions et microdécisions pour réfléchir à des objectifs communs et mettre en place des stratégies d'aménagement qui transforment les dynamiques écosystémiques.* »

Une vision correspond à une image mentale, une représentation d'un futur désirable/ une désirabilité de futur, une perception de l'environnement souhaité, « *une sorte d'idéal à atteindre* » (Simard et Gagnon, 2007). Fruit d'une réflexion collective, c'est plus qu'un objectif, c'est l'explication plus large de pourquoi un écosystème, une organisation ou une communauté existe, et où elle essaie d'aller, où elle veut aboutir. C'est une image globale de ce qu'elle voudrait devenir, de ce qu'elle entend accomplir dans l'optique d'un horizon de planification à long terme. Toute vision porte des aspirations, des valeurs et des priorités. Elle spécifie une destination et non la route pour l'atteindre, une finalité donc, plutôt que des moyens. Elle explore le champ des possibles et celui des impossibles, sans limite ni censure. Elle travaille tant sur les rêves les plus inaccessibles que sur les conséquences de l'inaction. Elle peut être l'occasion de remises en cause et de changements organisationnels importants. Un bon *Vision Statement* devrait être inclusif, partagé, inspirant, motivant, *challenging*...

« Visions are generated through a participatory process: Planners use a variety of techniques to engage stakeholders in imagining a desirable future. The objective of a visioning process is to identify a set of goals and strategies to guide a planning effort. Through a visioning process, stakeholders collectively imagine possible futures rather than exploring what might occur. » Alberti, 2009, p.240

Une fois la destination, la trajectoire et l'ambition commune définie, une vision peut être traduite en stratégie. Nommée vision stratégique, elle met alors « *en évidence les principes et orientations qui sous-tendront les actions par la suite* » (Simard et Gagnon, 2007). Pour Alain Caron et Roger Martel (2005, p.6) « *la vision stratégique n'est pas de même nature que les autres éléments des documents de planification. Elle se situe en amont du processus de planification de l'aménagement du territoire et de l'urbanisme. C'est la première étape dans l'expression du changement souhaité, une matrice de base qui donne un élan et une direction au développement d'une communauté en général : développement économique, environnemental et social.* »

« *L'attribut 'stratégique' réfère à l'art de conjuguer et de faire converger les efforts de tous pour réaliser la finalité ou les finalités de la vision* » (Ibid.). Une vision stratégique est intuitive et rationnelle, englobante et prospective. Intuitive car « *le produit de l'imagination et de la combinaison des valeurs clé de toutes les parties prenantes* » et rationnelle puisque le produit d'une analyse. Englobante car elle « *permet d'aborder les grands défis touchant un ensemble de secteurs d'activité du milieu* » et prospective en ce qu'elle « *constitue un appel à l'action pour un futur pressenti et voulu [...] par opposition à un futur incertain qui serait laissé au gré des événements, ou à un futur composé de la simple prolongation des tendances actuelles* ».

En impliquant les forces vives d'une communauté, elle fait converger leurs efforts dans la mise en œuvre d'une ambition commune. Elle doit donc « *être mobilisatrice (donner le goût d'y participer, d'y adhérer) et donner de l'espoir* », refléter au mieux les aspirations « *afin que [la société civile] se l'approprie et se pose en gardienne de son application* ».

Enfin, elle « permet de déterminer quels sont les énoncés qui répondent davantage aux préoccupations du plus grand nombre ainsi que les orientations multisectorielles et les actions pertinentes qui serviront de guide aux divers plans élaborés en aval : plan stratégique, schéma d'aménagement et de développement, plan d'action local pour l'économie et l'emploi, politique culturelle, politique familiale, etc. ».

« Les citoyens n'aiment pas participer à des exercices inutiles ; ils veulent que leur vision stratégique serve de fondement à d'autres étapes de planification (plan stratégique, plan d'urbanisme, politique familiale, plans d'action divers, etc.), de façon à assurer une cohérence aux autres actions menées dans le milieu » (Simard et Gagnon, 2007). Élaborer une vision stratégique est donc un exercice de convergence et de cohérence.

Les trois temps du visioning ou comment élaborer une vision stratégique

« Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise vision a priori. Il revient à ses artisans d'en définir la forme et la portée, mais la communauté doit 'se retrouver' dans l'énoncé de cette vision. » Caron et Martel, 2005

Tout comme pour le diagnostic partagé, nous faisons une proposition méthodologique en 3 temps, et recommandons l'aménagement d'espaces de synthèse.

Temps 1 : Élaboration de scénarios, coproduction de choix

La réalisation de scénarios permet de distinguer la coproduction de choix de la prise de décision, d'explorer les champs des possibles et des impossibles, et d'illustrer le spectre des imaginaires et de la conscience collective avant de chercher des solutions.

« *Co-producing different options seems to be an essential phase in the decision-making process to a common vision. For real co-production the making of the options is the essential activity. Together making a common product creates shared experiences, a shared language and shared insights, condensed in a shared concept with the related story line.* » Vogelij, 2015, p.98

Une vision partagée peut être une représentation émotionnelle, rêvée. Elle n'est pas rationnelle, et son processus importe autant que le résultat. Elle ne représente pas un futur découlant de raisonnements logiques, elle cherche à concrétiser des aspirations collectives à travers un processus qui s'assimile à un voyage apprenant, un cheminement rêvé. Le terme de scénario traduit cette intention de parcourir ensemble des chemins qui peuvent déboucher sur un futur. L'Unep (2002) définit les scénarios comme des « *descriptions of [...] possible futures* ». C'est « *the cement of coalitions* » selon Jan Vogelij (2015). C'est pourquoi les scénarios « impossibles » sont des sources de discussion aussi intéressants que les « possibles ». L'évocation de « *chutes du Niagara à la porte de la Chapelle* » peut provoquer un débat foisonnant. Les scénarios de la continuité ou de l'inaction, le sont tout autant : que se passerait-il si rien ne changeait ?

Lena Börjeson et al. (2006) distinguent trois catégories de scénario : prédictif, exploratoire et normatif, selon la question que les utilisateurs se posent sur leur futur : « *what will, what can or what should happen ?* ». Ces scénarios ne favorisent pas les mêmes relations entre les parties prenantes. Vogelij (2015, p. 95) propose un tableau des relations entre les types de scénarios et leur pertinence pour les participants.

TYPE OF SCENARIO	Qual/Quant	Sector Experts	Stakeholders	Civic Society	Politicians
Predictive	Quant	X	X	x	x
	Qual	x	x	x	x
Explorative	Quant	X			
	Qual	x	X	X	x
Normative	Qual		X	X	X

X: strong relation; x: relation. Fig. 36 : Relation between types of scenario and relevance for participants [Vogelij, 2015, p.95, d'après Van Vliet, 2011].

Quel que soit le type de scénario privilégié, son but est d'inviter les parties prenantes à partager leurs valeurs et aspirations qui expriment « *le mode de vie des citoyens de la communauté* » (Caron et Martel, 2005). L'intérêt de l'usage de scénarios est de tester des hypothèses qui « *servent d'outil d'échange, de communication et d'information entre les différents acteurs* » (Mertenat, 2012). Puisqu'elle est liée aux imaginaires et aux émotions, l'exploration de scénarios doit reposer sur une éthique solide, d'où à nouveau l'importance de l'élaboration d'un pacte démocratique.

En 2019, la Chambre de commerce et d'industrie des Pays de la Loire, lance « *la construction d'une vision de prospective territoriale et économique à l'horizon de 2050,*

autour des défis que rencontrera le territoire selon différents contextes possibles » (p.4)⁹⁵. Les scénarios proposés sont prospectifs, exploratoires et contrastés, ils sont « différenciés et partiellement complémentaires » et « aucun d'eux ne sera à choisir seul ».

Scénario 1. Hyper-modernité métropolitaine : course à la métropolisation à l'échelle mondiale et européenne (création de valeur, compétitivité, concurrence) des métropoles de Nantes et Rennes, locomotives de l'Ouest et intensification des flux mondiaux de marchandises par voie maritime.

Scénario 2. Transitions durables et polarisation urbaine : face à la saturation métropolitaine (cherté des logements, encombrements, pollutions, insécurité, ...), recherche de la qualité de vie dans des villes à taille humaine.

Scénario 3. Mutation globale et résiliences territoriales : bassins de vie organisés autour de pôles urbains et d'espaces agricoles et ruraux, dans une optique de résilience climatique, économique, énergétique et environnementale.

Scénario 4. Ruptures expérientielles et fragmentation sociétale

La construction d'une vision peut s'effectuer selon de diverses méthodes : le récit, a projection d'images, la construction de scénettes de théâtre, etc. Ces méthodes se veulent ludiques, basées sur la créativité et le travail relationnel. La dynamique du voyage apprenant y est valorisée plutôt que la recherche de solutions. Parfois, la scénarisation passe par l'accumulation, l'agrégation et la mise en cohérence d'histoires ou de récits scénarisés. C'est le cas du projet Amsterdam Wikicity qui se saisit l'opportunité de la *Mass Amateurization of Urban Planning*⁹⁶. Durant 6 semaines, 5.000 personnes réparties en 29 sessions ont été invitées à raconter une histoire sur l'avenir d'Amsterdam. Basé sur le principe de « Wikipédia », ces groupes d'habitants ont écrit les chapitres d'une histoire qui s'est progressivement étoffée, transformée et personnalisée en fonction des apports. Il est intéressant de relever le terme d'amateur qui est valorisé ici, comme chez Wang Shu et Lu Wenyu dont l'agence est s'intitule Amateur studio.

Il est à noter que les meilleures visions sont polyphoniques et le processus d'un cheminement collectif prend du temps. La question du temps de construction d'une vision est d'importance, tout comme la temporalité dans laquelle elle se projette. Travailler des scénarios sur du long (10, 15 ou 20 ans) voire du très long terme (30 ans dans le cas des Pays de la Loire) se justifie par le fait que ces visions servent généralement des projets de territoire qui nécessitent un long délai de mise en œuvre.

Temps 2 : Prise de décisions

La coproduction ne se résume pas à la mise en œuvre d'une seule vision co-conçue. Elle permet de produire des choix, de les évaluer, de les améliorer, les corriger, les rejeter, etc. Elle propose divers scénarios qui peuvent être considérés en fonction de valeurs, d'ambitions et d'intérêts partagés. L'élaboration d'une vision partagée consitue le cœur d'une démarche de coproduction, mais celle-ci ne se termine pas là, les échanges se

⁹⁵ https://www.paysdelaloire.cci.fr/sites/default/files/rapport_visions_territoriales_pdl_2050_-_parlement_02-07-2019.pdf

⁹⁶ Voir à ce sujet les présentations de Zef Hemel, Grand Amsterdam
<https://www.youtube.com/watch?v=ht9V32zjHTo>
<https://prezi.com/nekf55pjo8dn/wikicity-gemeente-amsterdam/>

poursuivent. Le processus de prise de décisions constitue une séquence à part entière. Il consiste à définir les orientations, les actions et moyens nécessaires pour concrétiser la solution choisie et la faire aboutir. Selon Caron et Martel (2005), c'est le moment de :

- Déterminer « *les responsables de la mise en œuvre, l'échéancier des activités et des produits à livrer* » ;
- Veiller « *à leur intégration dans le contenu des divers plans et politiques* » ;
- Élaborer « *des indicateurs (et des moyens d'évaluation) afin d'assurer le suivi de la démarche, son évaluation et son recadrage dans le temps.* »

La transcription de la vision en terme stratégique questionne les moyens d'y parvenir, le calendrier, le rôle de chacun, les capacités de réalisation, et les priorités.

Certains auteurs considèrent que la transformation de la vision partagée en stratégie est particulièrement importante car elle correspond au passage de la co-conception à la coproduction. « *The difference between co-production and co-designing can be related to the output. Co-production is basically together making a well-defined (earlier designed and specified) product, whereas co-designing regards together creating a not earlier existing concept.* » (Vogelij, 2015, p.99).

	CO-DESIGNING	CO-PRODUCING
product	Freely imagined	Predetermined conditions
Plan	Imagined concept	Elaborated concept
Strategy	New unforeseen vision	Presenting a strategy

Fig. 37 : Difference between co-designing and co-producing [Vogelij, 2015, p.100]

Un certain nombre de chercheurs stipulent que les décisions peuvent être prises collectivement en ateliers participatifs, même si celles-ci nécessitent un cadrage réalisé par des experts, et une bonne formation des participants de la société civile. De plus, le cadrage politique de la prise de décision est essentiel. Dans tout régime fondé sur une démocratie représentative, c'est le politique élu qui décide. Les ateliers participatifs questionnent sur leur représentativité. À moins de procéder à un tirage au sort, arbitraire certes mais se justifiant dans certaines situations, les ateliers participatifs sont basés sur le principe du volontariat. Ils peinent à mobiliser des citoyens représentatifs de tous les âges et de toutes les catégories socio-professionnelles. De plus, certains participants peuvent être motivés par des intérêts particuliers, allant parfois à l'encontre de l'intérêt commun. En définitive, en démocratie représentative, c'est l'élu qui tranche⁹⁷.

Caron et Martel (2005) notent d'ailleurs que « *les décisions qui prennent appui sur une vision ne sont pas pour autant plus faciles à prendre. Il faut faire les arbitrages entre les priorités, rallier les troupes autour de celles qui sont retenues et réconcilier les points de vue en faveur d'une vision organisationnelle. Ce qui est clair, c'est que la vision stratégique doit orienter les partenaires dans une même direction* ».

⁹⁷ Lire à ce sujet Özdirlık et Terrin (2015)

Exemples de visions stratégiques partagées

L'Université Virtuelle Environnement et Développement durable (UVED) a développé une méthodologie dite « Jeu de territoire » dans le cadre du cours « Outils interactifs pour l'enseignement de la gestion concertée des ressources et des territoires ». Destiné à ses étudiants, ce jeu « aide à construire une vision stratégique partagée entre acteurs pour la conception de leur projet de territoire (Lardon et al., 2007). »

La démarche repose sur trois étapes :

- _ 1/ Représentation collective du territoire, pouvant être assimilée à un diagnostic, basé sur l'identification d'enjeux et de synthèse sous forme de « maquettes » ;
- _ 2/ Proposition de scénarios décrivant l'évolution possible du territoire et les actions à mener pour les réaliser dans le cadre d'une stratégie de développement ;
- _ 3/ Mise en perspective des différents scénarios, avec recherche de synergies, arbitrages, choix et portage.

La promotion 2009-10 a travaillé sur une vision stratégique pour 2025 du territoire du « Pays du Grand Clermont, PNR⁹⁸ du Livradois-Forez, PNR des Volcans d'Auvergne »⁹⁹. Un document de synthèse une maquette du territoire en première phase, puis une série de scénarios qui ont été explorés en seconde phase.

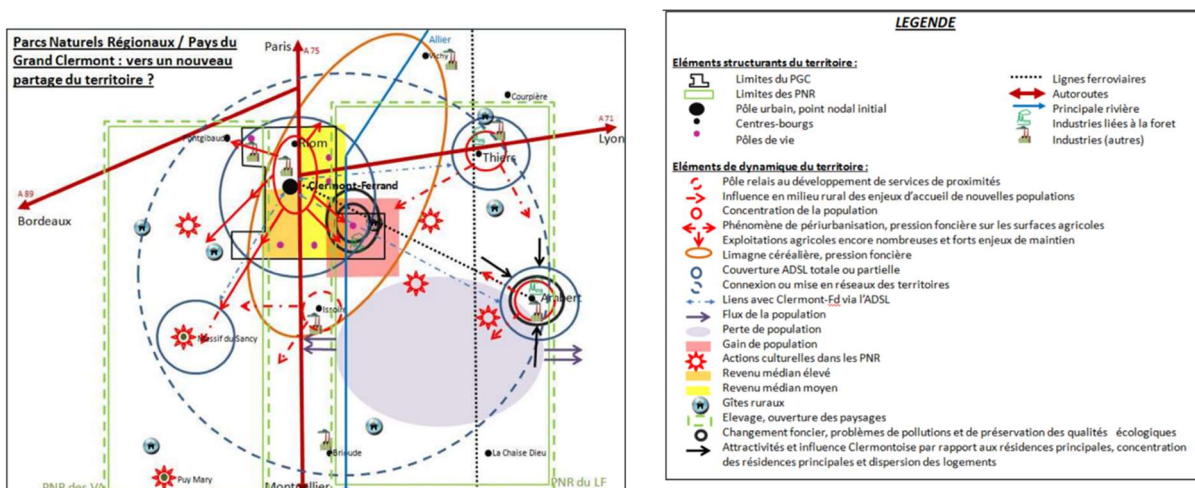


Fig. 38 : Maquette du territoire produite lors de la première phase [Master 2 TAM, p.2¹⁰⁰]

⁹⁸ Parc Naturel Régional

⁹⁹ <http://uved-concertation.cirad.fr/res/m2tam.pdf>

¹⁰⁰ <http://uved-concertation.cirad.fr/res/m2tam.pdf>

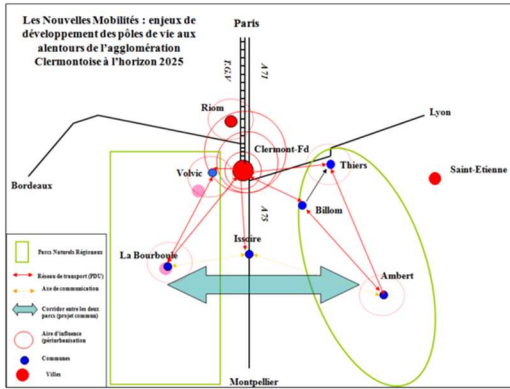


Fig. 39 : Scénario « Les nouvelles mobilités : enjeux de développement des pôles de vie aux alentours de l'agglomération clermontoise à l'horizon 2025 » [Master 2 TAM, p.4]

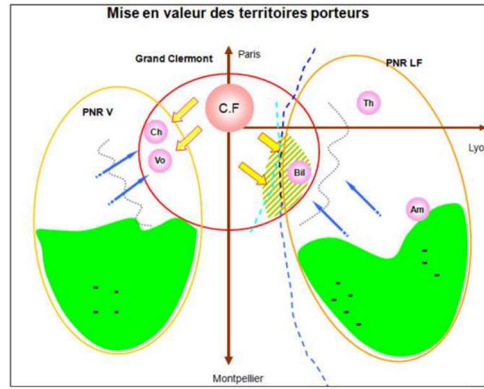


Fig. 40 : Scénario « Mise en valeur des territoires porteurs » [Master 2 TAM, p.6]

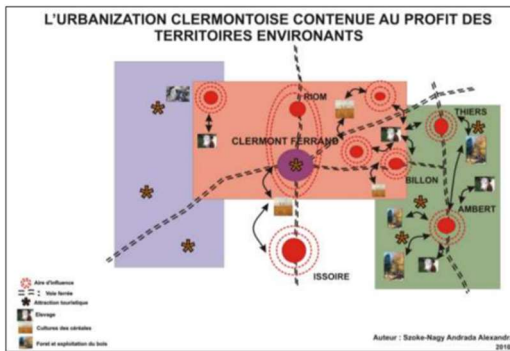


Fig. 41 : Scénario « L'urbanisation clermontoise contenue au profit des territoires environnants » [Master 2 TAM, p.7]

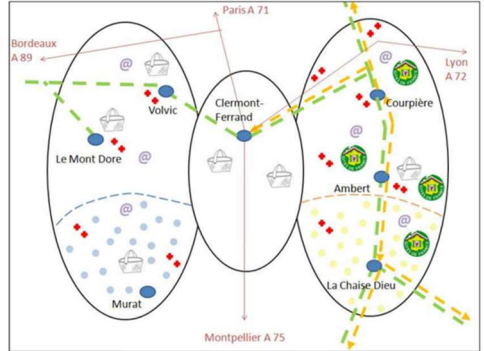


Fig. 42 : Scénario « Butterfly : prospective de développement de l'ensemble PNR Volcans d'Auvergne – PNR Livradois-Foréz – Pays du Grand Clermont » [Master 2 TAM, p.9]

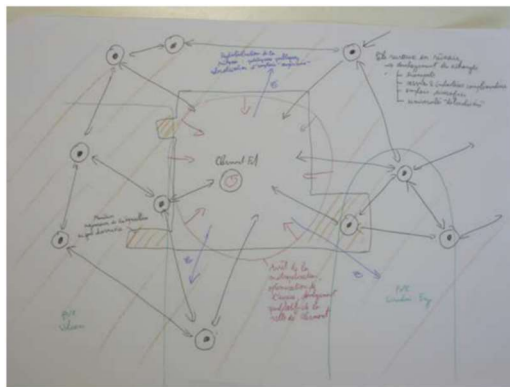


Fig. 43 : Scénario « Rééquilibrage ville/campagne : comment favoriser un développement endogène dans un cadre d'aménagement concerté ? » [Master 2 TAM, p.11]

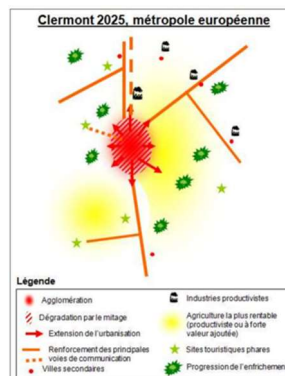


Fig. 44 : Scénario « Clermont 2025, métropole européenne » [Master 2 TAM, p.13]

D'autres approches méthodologiques permettent de construire des visions stratégiques partagées, par exemple la « théorie de l'action » et la « fantaisie guidée ». La première s'appuie sur le caractère itératif du processus, le voyage apprenant ou chemin faisant, et

la nécessité de synthétiser régulièrement et valider collectivement les étapes du processus d'élaboration d'une vision. La seconde met l'accent sur le caractère imaginaire, sans limites ni censure du processus, du moins dans un premier temps.

La fantaisie guidée

Cette démarche, plus ludique, est très utilisée pour le montage de projets de Villes et de Villages en santé au Québec. C'est une sorte de voyage organisé dans le monde de l'imaginaire qui permet de découvrir les composantes de ce que serait le quartier, la ville ou le territoire souhaité par la population.

Pour identifier des moyens d'action appropriés à la réalité locale, en regard de ce que l'on souhaite atteindre, les limites et les censures sont abolies. Ce principe de remue-méninges permet la création d'une banque d'idées à la fois originales et réalisables.

Une fantaisie guidée se déroule en trois temps :

_ 1/ Fantaisie guidée ou description de la situation idéale, avec :

- Lecture et expression d'idées ;
- Cueillette des idées ;
- Classification des idées.

_ 2/ Identification des moyens à développer

Cette étape consiste à identifier les moyens pour réaliser les idées ressorties et ainsi atteindre l'objectif d'un territoire en santé. Il est important, lors de l'opération du pairage avec les moyens, qu'il y ait un accord dans le groupe. Tenir compte d'un seul moyen peut sembler irréaliste, mais lorsqu'il est associé à d'autres, il peut prendre un sens nouveau.

_ 3/ Synthèse de l'atelier

- Transmission des résultats de l'atelier sous forme de vision stratégique au groupe responsable de la réalisation du portrait ;
- Rencontres pour demander aux participants ce qu'ils sont prêts à faire pour avoir une ville ou un quartier en santé.

Source : Simard, P. et C., Gagnon (2007) « La vision stratégique. Se donner une vision commune de notre avenir ». Dans Gagnon, C. (éd) et E., Arth (en collab. Avec). Guide québécois pour des Agendas 21^e siècle locaux : applications territoriales de développement durable viable. [En ligne]

<http://demarchesterritorialesdedeveloppementdurable.org/la-vision-strategique/>

Temps 3/ Evaluation

Le processus de *visioning*, depuis le diagnostic partagé jusqu'à l'élaboration d'une vision stratégique partagée constitue un parcours qui est « aussi » important que le résultat obtenu, en ce qu'il acculture les parties prenantes au travail collectif.

Au vu de la complexité du processus, du nombre de parties prenantes et du temps long que la démarche peut prendre, mais aussi du caractère expérimental de la démarche, il est nécessaire de revenir sur ce qui a été coproduit, sur le progrès réalisé. Chacun doit pouvoir mesurer le chemin parcouru individuellement, mais également celui qui a été parcouru collectivement par le groupe de travail, les participants ont-ils accepté la confrontation de points de vue par exemple ? Ce que Maarten Hajer (1995, 2009) nomme *competing realities*. Il s'agit aussi de proposer un retour d'expérience et surtout de valider le travail collectivement.

David Ross (2008) souligne l'importance de ce dernier temps en indiquant que des activités de suivi (fig. 45) font partie du processus et prennent place après la fin d'une session de *partnering*.

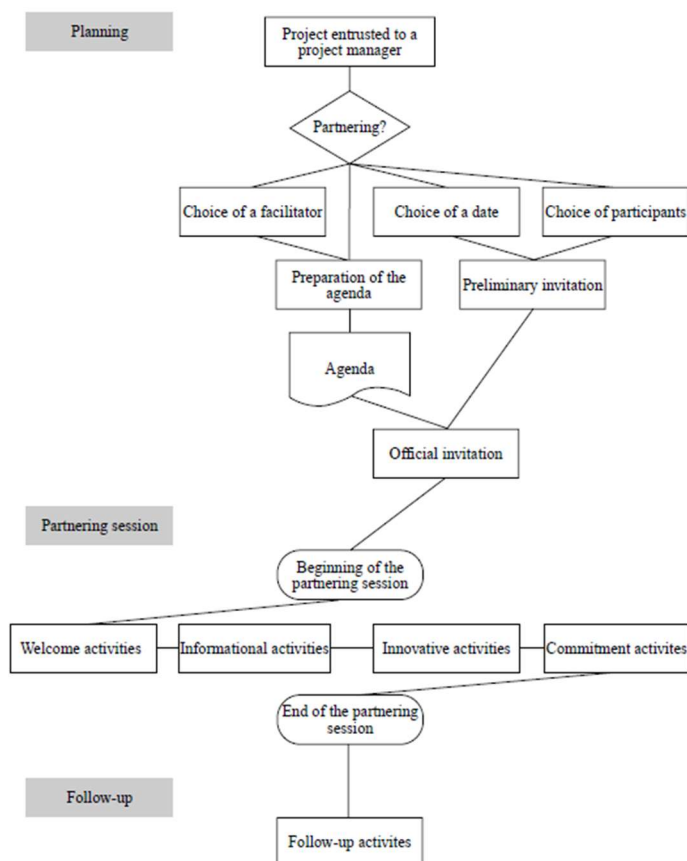


Fig. 45 : Logical sequence of the application of the partnering method [Ross, 2008, p. 410]

Dans un souci de transparence, l'évaluation (ou *monitoring*) permet d'expliquer comment et pourquoi telle ou telle stratégie a été retenue et approfondie. C'est le temps de l'explicitation des résultats mais aussi de leur évaluation plutôt que celle des orientations

définies lors de l'élaboration du pacte démocratique puis de la vision partagée. Le temps de l'évaluation est également celui de l'annonce du chemin qui reste à parcourir.

« *Les participants à la démarche ne veulent pas voir leur vision stratégique aboutir sur une tablette, subir l'indifférence du milieu politique, la non-appropriation par l'appareil administratif, l'absence de suivi ou demeurer un discours qui ne se traduit pas par des actions.* » Caron et Martel (2005, p.24). Afin de palier à cet écueil, ils ont besoin d'un « porteur de vision ».

« Un comité de suivi devrait être chargé de créer une dynamique auprès des principaux acteurs afin de favoriser la réalisation des projets mis de l'avant ; de veiller à l'intégration de la vision stratégique dans les divers plans et politiques de la communauté ; de faire connaître l'énoncé de vision ; de tenir à jour un tableau de bord ; de mesurer régulièrement les résultats atteints ainsi que leurs impacts sur le milieu, c'est-à-dire d'évaluer si les actions prévues ont été réalisées et si elles ont atteint les effets escomptés – la ou les finalités de la vision ; de communiquer les progrès avec l'obligation, par exemple, de faire rapport au conseil municipal une fois l'an et de proposer des ajustements sur une base régulière pour chacune des actions à réaliser. » Caron et Martel, ibid.

L'approche « Jeu de territoire » (cf. encadré ci-dessous) permet de recenser les questions qui se posent couramment lors de l'évaluation d'une démarche de coproduction, et de son appropriation par les participants à un groupe de travail.

Exemple de l'évaluation du jeu de territoire

1. Acquérir une connaissance rapide du territoire

Qu'avez-vous compris de ce territoire ? Avez-vous l'impression de connaître le territoire ? Savoir ce qui le caractérise, identifier ses spécificités ? Pouvez-vous le comparer à d'autres territoires connus ?

Exprimez de manière synthétique les traits majeurs du territoire

2. S'approprier la méthode de diagnostic prospectif

Quelles étapes reprenez-vous du diagnostic ? Comment avez-vous appréhendé le déroulement du jeu ? Quelles sont les étapes qui ont été les plus aisées, les plus difficiles pour vous ? Pensez-vous intéressant de reproduire le jeu de territoire sur un autre territoire ? Pourquoi ?

Qu'est-ce qui vous manquerait pour le réaliser ?

3. Acquérir une pratique d'utilisation des représentations spatiales pour le diagnostic du territoire

Capacité à exprimer par le dessin les informations des fiches. Capacité à tenir compte des informations déjà existantes (mettre en lien, énoncer des contradictions).

Capacité à synthétiser la production intermédiaire (étape 1) et à dégager les enjeux du territoire. Capacité à exprimer des scénarios par des représentations spatiales.

Comment vous y êtes pris pour dessiner vos scénarios ?

Capacité à différencier les scénarios produits.

4. Transmettre une méthode d'animation de démarche participative (le jeu de territoire)

Pourriez-vous animer un jeu de territoire ? Quels sont les points qui vous semblent aisés ? Plus difficiles ? Quelles sont les qualités essentielles pour un animateur de jeu de territoire ?

Comment présenteriez-vous la méthode de jeu de territoire à une personne qui ne la connaît pas pour lui donner envie de jouer ?

5. Construire une vision partagée du territoire

Pensez-vous que la maquette rend bien compte des principales structures et dynamiques du territoire (au vu des informations fournies dans les fiches) ? est-elle partagée par l'ensemble des participants ? Êtes-vous tous d'accord sur les principaux enjeux ? Sinon, êtes-vous capables d'argumenter pourquoi ? Est-ce que les scénarios présentés vous semblent donner la diversité des évolutions possibles de ce territoire ?

Comment résumeriez-vous la vision partagée du territoire ?

Source : http://uved-concertation.cirad.fr/co/outils_interactifs.html

Des outils spécifiques pour la coproduction d'une vision partagée

À l'occasion du projet *Design with social impacts*, dont l'objectif consiste à approfondir la coopération entre des personnes affectées par des questions économiques et sociales, Khron s'interroge sur les outils de co-conception qui renforcent les liens sociaux, et favorisent l'inspiration, la créativité et l'échange de connaissances (Khron, 2018, p.130).

« *Rather than seeking comprehensive solutions, the parties involved tried to develop and implement new procedures in collaboration with stakeholder groups, integrating ethnographic and exploratory methods, on-site work, human-centered design, and participatory design.* » (Ibid., p.131).

Dans la visée du développement de la relation productive, du dialogue créatif, etc. entre les parties prenantes, *the act of making*, que nous traduisons par « le processus de coproduction », devient stratégique. « *Where we once primarily saw designers using making to give shape to the future, today we can see designers and non-designers working together, using making as a way to make sense of the future* » (Sanders et Stappers, 2014, p.5). Elizabeth Sanders et Pieter Stappers notent aussi que « *the act of making here is not just a performative act of reproduction, but a creative act which involves construction and transformation of meaning* » (Ibid., p.6).

En co-conception, *making*, *telling* et *enacting* fonctionnent de façon itérative (Brandt, Binder et Sanders, 2012).

L'élaboration d'un diagnostic partagé fait appel à des outils d'ordre surtout analytique pour comprendre un contexte et les dynamiques multisectorielles qui le soutendent, pour collecter et mettre en relation des données objectives et subjectives, et pour identifier des priorités et formuler des enjeux. Par contre, la coproduction d'une vision partagée fait appel à des outils qui stimulent la créativité d'un groupe, développe ses imaginaires, favorise l'expression de récits, d'histoires, d'émotions, met en valeur leurs interactions, facilite leur visualisation, et s'appuie sur des supports d'expression adaptés. Explorer collectivement, exprimer et tester des hypothèses sur de futures façons de vivre permet de faire sens, *to make sense of the future*. Coproduire une vision partagée nécessite donc des outils très spécifiques, qui se situent entre sciences cognitives et techniques de représentation, qui permettent à un groupe de développer une intelligence relationnelle et de l'exprimer collectivement.

Ces outils sont nombreux et font appel à des techniques variées. Une vaste littérature et de nombreuses études de cas témoignent de cette profusion. Nous avons identifié trois types d'outils qui nous semblent particulièrement bien adaptés au travail de coproduction d'une vision partagée, et qui, nous semble-t-il, sortent un peu des sentiers battus.

1/ Les Cultural Probes

William Gaver et al. (1999, p.22) définissent les *Cultural Probes* comme des matériaux conçus pour provoquer un interlocuteur et obtenir de lui une réponse inspirante. Plus précisément, les *cultural probes* sont des ensembles d'objets évocateurs qui n'apportent aucune information précise mais offrent à cet interlocuteur des pistes de réflexion fragmentaires mais inspirantes pour réfléchir, par exemple, à son cadre de vie (Gaver et al., 2004, p.53). Elles peuvent prendre de nombreuses formes (cartes postales, cartes géographiques, appareils photos, journaux de bord, etc.) que les utilisateurs commentent et complètent. Les designers peuvent s'inspirer de ces réactions pour alimenter la vision partagée dont ils animent la coproduction (Sanders et Stappers, 2014, p.9).

Il s'agit de dispositifs permettant de faire émerger des pistes de collaboration à partir d'expériences de vie, de la culture, d'aspirations exprimées par des participants à une démarche de projet, mais aussi par des activités créatives stimulant les échanges à partir d'objets insolites, en s'appuyant sur l'ironie, la provocation, le détournement d'objets du quotidien. L'objectif de cette démarche est de provoquer un foisonnement d'idées et de produire un matériau d'inspiration, riche et généralement inattendu, à partir duquel on peut extraire des pistes prometteuses pour les développements ultérieurs. Les « *cultural probes* » ne constituent pas des « résultats » qui pourraient être analysés et interprétés en tant que tels, mais plutôt des sortes de « déclencheurs d'idées ».

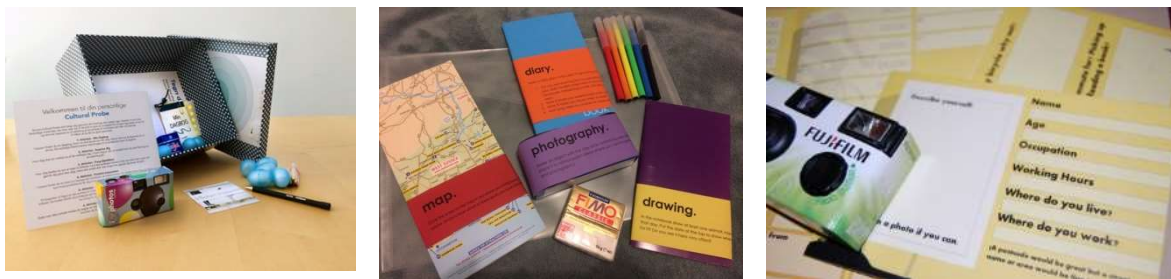


Fig. 46 : Exemples de *cultural probes package*¹⁰¹

Les collages¹⁰² peuvent aussi être utilisés pour exprimer des émotions ou des souhaits. Par leur nature abstraite, ils peuvent aider les participants à communiquer sans donner à leurs réponses des orientations trop figées.



Fig.47 : Exemple de collage [Sanders and the ID StudioLab at Delft University¹⁰³]

¹⁰¹ <https://sproid.wordpress.com/tag/cultural-probes/>

¹⁰² Les exemples des collages, storyboards, cartes inspirantes, modélisation et prototypes de papier sont empruntés à l'article en ligne de Catalina Naranjo-Bock, « Creativity-based research : the process of co-designing with users », 2012.

<https://uxmag.com/articles/creativity-based-research-the-process-of-co-designing-with-users>

¹⁰³ <https://uxmag.com/articles/creativity-based-research-the-process-of-co-designing-with-users>

2/ Les Generative Toolkits

Ces outils regroupent une variété de composants conçus pour un projet spécifique. Ils proposent à des « non-designers » des moyens simples à manipuler pour participer à un processus de coproduction (Sanders et Stappers, 2008, p.9).

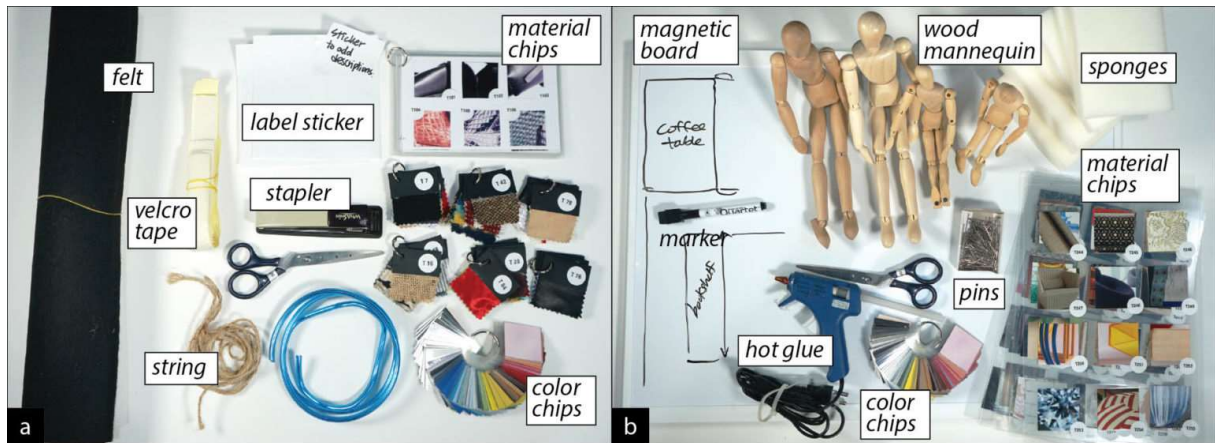


Fig. 48 : Exemple d'un Generative Toolkit¹⁰⁴



Fig. 49 : Exemples de Generative Toolkits¹⁰⁵



Fig. 50 : Exemple d'un Generative Toolkit¹⁰⁶

¹⁰⁴ <https://boleehci.com/portfolio/generative/>

¹⁰⁵ <https://medium.com/@chow0531/co-design-and-generative-tools-9fc2f9c699ff>

¹⁰⁶ <https://www.behance.net/gallery/40697127/Furniture-Connection-System-Generative-Toolkit>

Les storyboards permettent de décrire des événements ou des situations, d'imaginer des expériences futures. Des cartes inspirantes peuvent aussi être utilisées pour la co-conception de futurs scénarios. À partir d'images, de mots ou de phrases complètes, les participants composent des récits.

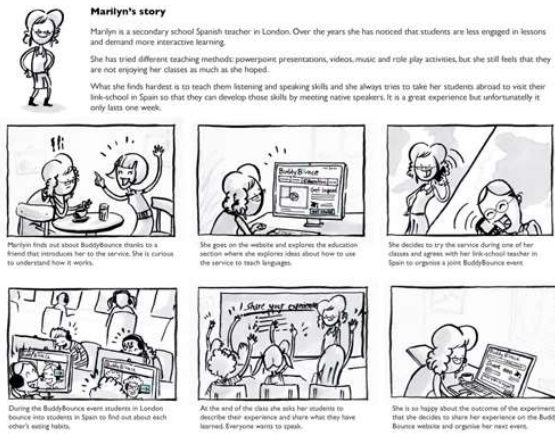


Fig. 51 : Exemple de Storyboard [Business Design Tools¹⁰⁷]

Fig. 52 : Exemple de cartes inspirantes [Catalina Naranj¹⁰⁸]

Des maquettes de produits ou d'espaces peuvent être utilisées pour dynamiser le groupe de co-conception et déconstruire des problèmes complexes. Les outils pour l'élaboration de maquettes incluent toutes sortes de matériaux, des kits de construction comme les Lego ou les Mecano, de la pâte à modeler, etc.



Fig. 53 : Exemple d'un *Generative Toolkit* utilisant des Legos. [Photograph by Danielle Willkens¹⁰⁹]

3/ Les prototypes

Ils donnent forme à une idée ou à un concept et permettent d'en tester et d'en explorer la faisabilité. L'utilisateur peut s'en saisir pour donner un retour d'expérience et évaluer la proposition. Les prototypes « de papier » et *sketches of wireframes* peut servir de media à une activité de co-conception lorsque les designers ont déjà produit quelques concepts initiaux mais qu'il reste encore de l'espace pour l'exploration, Les « prototypes » sont

¹⁰⁷ <https://www.businessdesigntools.com/tools/>

¹⁰⁸ <https://uxmag.com/articles/creativity-based-research-the-process-of-co-designing-with-users>

¹⁰⁹ <https://core.ac.uk/reader/276549221>

alors imprimés sur de larges feuilles de papier laissant de la place au dessin et aux commentaires. Le média du papier est intéressant car il peut être découpé pour recomposer une interface différente de la proposition initiale.



Fig. 54 : Example of co-design sessions in software interface design¹¹⁰

Coproduire, mais aussi jouer ensemble

Lorsqu'ils évoquent la méthode de la « Fantaisie guidée », Paule Simard et Christiane Gagnon précisent qu'il est important d'installer un climat d'ouverture et de respect dès le démarrage d'un exercice de coproduction d'une vision partagée, et qu'il faut pour cela recourir à des techniques d'animation originales (théâtres, cafés, etc.) permettant à tous de s'exprimer, notamment aux personnes peu habituées à prendre la parole (2007). Le *make sense of the future* prend une place prépondérante dans les démarches de coproduction et le thème du jeu, s'il n'est pas nouveau dans le domaine de création architecturale ou urbaine, y joue un rôle important.

« Si tous les architectes sont, au fond, des joueurs, cette qualité apparaît plus nettement dans le moment ludique qui fait suite à l'effondrement du paradigme moderne. Des années 1950 jusqu'à la fin des années 1970, les artistes ont cherché à renouveler leurs pratiques en opposant l'expérience du jeu à l'œuvre d'art qui en est le produit. 'Everywhere as playground'. Le monde entier devait alors devenir une grande aire de jeu, pour reprendre la formule d'Allan Kaprow. Les architectes ont suivi ce mouvement et de nombreux projets de cette période se démarquent par leur caractère explicitement ludique ». Malaud, 2018

Après l'homo sapiens et l'homo faber, l'homo ludens ! Le jeu devient « *une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielles. L'ambiance du jeu est celle du ravissement et de l'enthousiasme, qu'il s'agisse d'un jeu sacré, ou d'une simple fête, d'un mystère ou d'un divertissement. L'action s'accompagne de sentiments de transport et de tension et entraîne avec elle joie et détente.* » (Huizinga, 1988, p.217).

Les techniques ludiques se sont imposées dans les démarches participatives ; ce sont devenues des techniques de créativité à part entière pour innover. *Serious games* (jeux sérieux), *Gamestorming* (jeux de rôle ou brainstorming par le jeu), proposent des solutions originales pour stimuler la créativité et l'innovation. Dans leur ouvrage *Gamestorming*,

¹¹⁰ <https://uxmag.com/articles/creativity-based-research-the-process-of-co-designing-with-users>

jouer pour innover : pour les innovateurs, les visionnaires et les pionniers, Dave Gray et al. (2014) décrivent plus de 80 jeux éprouvés. Tse-Hui Teh titre son article « *Playing for the future : using codesign games to explore alternative sanitation systems in London* » en 2019. Les villes d'Amsterdam¹¹¹ et Grenoble¹¹² tablent sur les jeux sérieux pour établir de nouvelles dynamiques urbaines « *City-Zen serious game, new urban energy* »¹¹³ (2014-2019).

« The reasons for this association between game and codesign are multiple: a game is a universal language; a game is a relevant mediation to address sensitive issues that may not be addressed in a traditional meeting; a game allows us to structure interactions between different actors involved in a design project; a game allows iterative strategies such as trial and error. » Alvarez et al., 2019

IPCity, un exemple de laboratoire de coproduction de vision partagée

La MR-Tent (pour Tente de réalité mixte) est un laboratoire d'innovation urbaine « portable », qui a été réalisé dans le cadre du projet IPCity (2006-2012). La caractéristique de cette tente consiste en un dispositif qui peut être implanté in situ, sur l'emplacement d'un projet urbain par exemple. Celle-ci est ouverte sur l'extérieur tout en accueillant confortablement les participants : « *The MR Tent provides shelter for workshop participants and equipment while its adjustable openings give view to the surrounding side* ». L'ouverture sur l'extérieur est loin d'être anecdotique, elle permet aux participants une mise en perspective de ce qu'ils sont en train de faire. Les participants peuvent vérifier en temps réel les bases de leurs propositions.



Fig. 55 : The MR Tent is a portable lab for using Mixed Reality in urban planning on location [Wagner et al., 2009¹¹⁴]

¹¹¹ http://www.cityzen-smartcity.eu/wp-content/uploads/2019/12/city-zen_d4-6_roadmap-amsterdam-v1-5_181103.pdf

¹¹² http://www.cityzen-smartcity.eu/wp-content/uploads/2019/12/city-zen_d4-7_grenoble-roadmap.pdf

¹¹³ <http://www.cityzen-smartcity.eu/home/reporting/deliverables/#>

¹¹⁴ <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1556460.1556488>

La MR-Tent abrite la *Color Table* et l'*Urban Sketcher*. La Table de couleurs est une table numérique multi-utilisateurs qui permet à des urbanistes et à leurs interlocuteurs d'observer ensemble les changements générés par un projet urbain. Elle permet à ses utilisateurs d'intégrer des éléments virtuels générés par ordinateur (édifices, infrastructures, personnages, végétation, etc.) dans un environnement réel, par projection sur un écran transparent, sur une séquence vidéo, ou sur une projection photographique de type panoramique, et de les manipuler en temps réel. La Table de couleurs est utilisée de façon complémentaire avec l'*Urban Sketcher*, une application qui associe à la prise vidéo d'une scène réelle plusieurs couches d'informations virtuelles pouvant être élaborées en commun par ses utilisateurs. Ceux-ci peuvent insérer des objets dans la scène et les manipuler en changeant leur taille et leur degré de transparence ou bien en leur appliquant des couleurs ou des textures. Un exemple de fonctionnalité introduite suite aux échanges entre les équipes de disciplines différentes est la possibilité de dessiner directement sur la scène réelle, ou l'annoter et ainsi créer des collages entre des éléments réels et virtuels. Des sons peuvent également leur être associés, leur volume pouvant être modulé.

« La MR Tent peut être considérée comme un outil d'aide au débat et à la négociation, préalable à la conception, qui permet d'engager des passerelles entre les maîtres d'ouvrage et maîtres d'œuvre d'une part, et les représentants de l'usage et des gestionnaires des espaces urbains de l'autre » Basile et Terrin, 2009

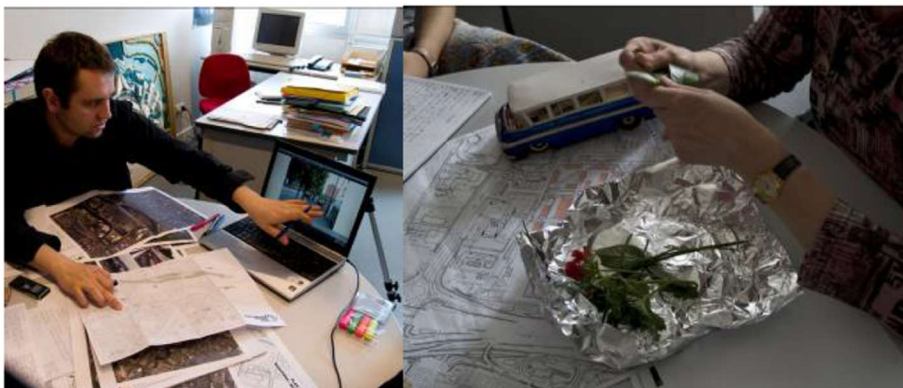
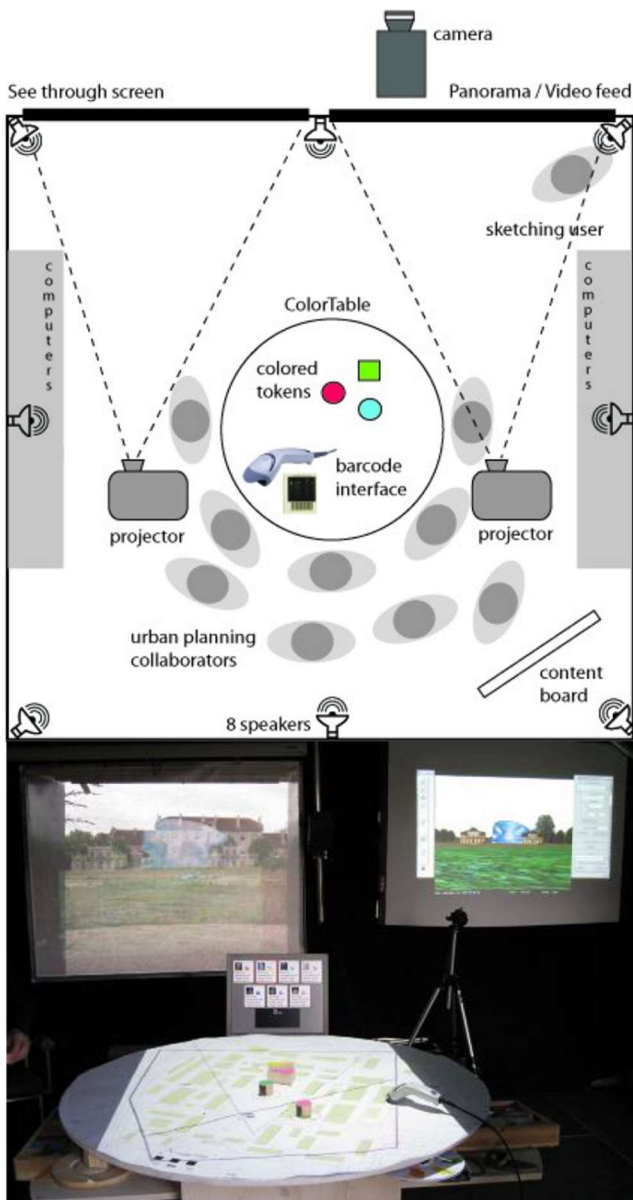


Fig. 56 : L'utilisation de *Cultural probes* pour la coproduction d'une vision du site [Ibid.]

Des séances préliminaires inspirées des « cultural probes » permettent de familiariser les participants au potentiel des outils et aux enjeux du projet urbain. Un travail de défrichage était proposé aux intervenants à partir de plans, d'images et d'ambiances proposés par l'équipe organisatrice ou apportés par les participants eux-mêmes. Cette démarche facilite un premier échange en faisant émerger des enjeux, des thématiques, des considérations personnelles, légitimant ainsi les « expertises du quotidien ». Ce matériau « brut » permet d'enrichir la connaissance des territoires étudiés, de faire émerger certaines priorités, de les exprimer de manière accessible à tous. Elles permettent surtout d'orienter le choix des objets réels et virtuels à produire comme support de l'expérimentation dans un environnement MR, et de concevoir des scénarios pertinents à partir desquels il serait plus facile de faire réagir les participants.



Fig. 57 : La coproduction à travers les gestes et les échanges verbaux [Ibid.]



« Inside the MR Tent, two large screens show perspective views of the urban site. The views are alternatively fed by a live video stream from a remote controlled camera, a panorama image prepared previously, a direct view seen through a half transparent screen.

The ColorTable is set up in the centre of the MR Tent [...] and provides a top view of the site. It presents a collaborative planning and discussion space – users are motivated to share their ideas and visions by moving colored tokens of different shapes and colors on the table. The tangible user interface uses computer vision based tracking from an overhead camera for untethered interaction. Specifically, the system is able to detect the positions, shapes, colors and sizes of the objects on the table. Users can move and turn existing objects, while an overhead video projection onto the table provides interactive feedback. This table view is composed of several layers combining real and virtual elements forming a common interactive space. A physical map representing the urban site is placed on the table to define the scale of the interaction. For the workshop we prepared two maps of different scales that can be exchanged. »

Fig. 58 : The technical setup inside the MR Tent is centered around the two projection walls and the ColorTable [Ibid.]

3.4. Pérenniser et capitaliser les connaissances

La coproduction ne se « limite » pas à une méthode et des outils, elle engendre également de nouveaux sites de dialogue et de connaissances. *Equipped environments, fab labs, living labs, innovative labs, etc.* se développent. Des critiques sont faites sur ces environnements. Ils ne sont pas répartis de façon homogène dans les territoires, leur gestion peut être complexe. Pourtant, « *it can be considered that these 'equipped environments' can contribute to the emergence of new dynamics of conception and innovation in the science-society interface. In these environments we can observe new technical mediations and collective dynamics involving heterogeneous actors (researchers, engineers, non-researchers, citizens...)* » Duarte et al. (2019, p.2).

Dans de nombreux cas, les initiatives citoyennes sont assurées au sein d'organisations intitulées *Urban Living Labs* a été initié à la fin des années 1990 au M.I.T Media Lab, et s'est largement développé aux USA et au Canada. Il a été promu en Europe à partir de 2006 par le réseau ENoLL (<http://www.openlivinglabs.eu>). Tel que défini dans le Livre blanc des Living Labs (Dubé et al., 2014), il s'agit d'une méthode de recherche en innovation ouverte qui vise le développement de nouveaux produits et services, une nouvelle approche dans laquelle les utilisateurs ne sont désormais plus vus comme un objet d'investigation, mais comme des acteurs clefs dans un processus qui se fait dans des conditions réelles, et s'appuie sur un écosystème de partenariats public-privé-citoyen. Le Living Lab de Montréal, par exemple, définit ainsi sa mission¹¹⁵.

« *De concert avec les citoyens, les employés de la Ville et ses partenaires, favoriser l'émergence de solutions innovantes pour répondre aux grands défis urbains* ».

Ces lieux offrent un espace physique au dialogue, ils sont ouverts à l'expérimentation, et considèrent leurs utilisateurs comme des ressources et des sources d'innovation. L'intérêt des *livings labs* dans le cadre d'un processus de coproduction est double. D'une part, ils offrent des espaces d'accueil in situ durant les phases de coproduction, d'autre part, ils facilitent la continuité de la démarche, son évolution dans le temps et son suivi, une sorte de veille sur territoire. Les *urban living labs* se démocratisent en Europe. À Amsterdam, il existe un nombre important d'organisations de ce type : les Smart kids lab¹¹⁶, Amsterdam Smart Citizens Lab¹¹⁷, The Green Living Lab¹¹⁸, Amstelhuis Living Lab¹¹⁹, Plantage Lab¹²⁰, Smart City Experience Lab¹²¹, Residential Living Labs¹²²... montrant à voir à la fois l'intégration de ce genre de pratiques et la diversité des sujets abordés.

C'est ce modèle de *Urban Living Lab* que nous proposons de mettre en œuvre pour permettre aux villes de pérenniser les initiatives participatives ou de coproduction qu'elles mettent en œuvre sur leur territoire. Les principales caractéristiques de ce type d'organisation sont les suivantes (Juujrvi et Pessa, 2013) :

- C'est un espace participatif d'innovation ouverte produisant, partageant et diffusant de la connaissance sur le territoire, en aucun cas un espace de prise de décision ;

¹¹⁵ <https://www.livinglabmontreal.org/accueil/à-propos>

¹¹⁶ <https://amsterdamsmartcity.com/projects/smart-kids-lab>

¹¹⁷ <https://amsterdamsmartcity.com/projects/amsterdam-smart-citizens-lab-3901oh7g>

¹¹⁸ <https://amsterdamsmartcity.com/projects/the-green-living-lab>

¹¹⁹ <https://amsterdamsmartcity.com/projects/amstelhuis--living-lab>

¹²⁰ <https://amsterdamsmartcity.com/projects/plantagelab>

¹²¹ <https://amsterdamsmartcity.com/projects/smart-city-experience-lab>

¹²² <https://amsterdamsmartcity.com/projects/residential-living-labs>

- Son organisation est concentrée sur des objectifs stratégiques précis, elle est donc à la fois flexible et adaptable aux changements rapides, et stable et rigoureuse en termes de production de connaissances ;
- Elle permet un réseautage n'excluant aucune catégorie d'utilisateurs, basé sur une forte volonté d'innovation et conforté par un engagement politique à long terme ;
- Elle est animée par un leadership stratégique indépendant du pouvoir politique et de l'administration, doté de moyens de communication autonomes.

4. Mise en œuvre et observations

Suivi d'une approche opérationnelle, analyse critique et recommandations

4.1. Choix d'un terrain

Le projet : « Une vision partagée pour le renouveau du quartier Villaine à Massy », 2019-2021. Maîtrise d'ouvrage : ville de Massy – Maîtrise d'œuvre : Paris U (mandataire), Urumqi, Capacités, Altostep

Contexte

« La ville de Massy constitue un nœud important à l'échelle régionale. Ne serait-ce qu'en termes de mobilité, la ville de Massy se situe à la croisée de l'axe nord-sud de la métropole francilienne et d'un axe reliant l'aéroport d'Orly au Plateau de Saclay (voir carte 1 ci-après). Cette position stratégique implique un renouvellement (permanent/perpétuel), sur les court, moyen et long termes, afin de répondre de façon dynamique aux enjeux contemporains et futurs.

Face aux enjeux déjà visibles ainsi qu'aux défis qui l'attendent, la ville de Massy met en œuvre depuis plusieurs années de vastes opérations d'aménagement stratégiques (voir carte 2 ci-après).

De nombreux et importants projets sont en effet en cours sur quasiment l'ensemble du territoire massicois. « Quasiment » puisqu'un secteur semble tarder à être interrogé et restructuré : la quartier Villaine, au nord de la ville.

L'étude qui nous rassemble correspond à une initiative de la ville visant à combler cette lacune. Une initiative qui a l'intérêt de répondre à une volonté de la ville donc mais qui présente également celui de répondre à une attente (forte) des habitants. Il est en effet clair, au vu de nos visites sur le site ainsi que nos conversations et entretiens, que les habitants et usagers sont en faveur ou souhaitent un travail sur leur quartier. Une étude pertinente donc puisque à la convergence des intérêts.

Il est aussi à noter que les habitants, acteurs locaux et usagers divers sont largement intéressés par une implication dans la construction de la nouvelle vision du quartier. Un engagement déjà visible par des actions individuelles ou collectives et qui méritent le soutien des autorités publiques. Il est donc à retenir que cette étude est doublement pertinente : convergence des intérêts et partage de la méthode.

Une forme de sagesse donc de la part de la ville d'avoir souhaité mettre en place une approche basée sur le dialogue et la collaboration pour mener cette étude. »

Dossier Cotech 1/2 phase 1, 10 juillet 2019, p.13



Fig. 59 : Gauche, Carte 1. Positionnement stratégique et attractif de la ville de Massy dans la région sud de la métropole francilienne. Droite, Carte 2. De nombreux projets sont en cours sur la ville de Massy. [Urumqi]



Fig. 60 : Photos, à l'échelle du quartier, des traces d'une envie d'agir et d'interagir avec l'espace urbain et paysage [Paris U]

Mission

En février 2019, la ville de Massy (93) a fait appel à une équipe de maîtrise d'œuvre selon une passation de marché en procédure adaptée pour effectuer une étude urbaine sur le quartier Villaine. La mission est claire :

« Il s'agira de définir un ensemble de pistes d'évolution pertinentes et innovantes de court, moyen et long terme en réponse aux dysfonctionnements identifiés sur le quartier Villaine, et visant à révéler ses potentiels. Ces propositions devront également viser à créer et/ou renforcer les liens entre le quartier Vilmorin, en construction depuis une quinzaine d'années, le futur quartier Vilgénis qui sera achevé d'ici 2022, le quartier du centre-ville. Chacune des propositions devra être assortie d'éléments permettant de dresser une faisabilité économique.

Ce diagnostic devra être réalisé de manière partenariale et partagée, en dialogue avec les acteurs représentés dans le quartier et concernés par le projet (habitants, commerçants, propriétaires, associations, etc.) : il conviendra de réserver une place essentielle à la parole des habitants. Pour ce faire, les démarches de concertation participative et d'implication proposées (recueil de la parole des habitants, ateliers, balades urbaines, etc.) devront s'attacher à susciter l'envie auprès des habitants de prendre part à cette étude qui devra être la plus représentative possible (comment impliquer chaque tranche d'âge et notamment les jeunes ?).» Extrait du règlement de la consultation, 2019, p. 4

Intitulée initialement « Étude sur le Renouveau du quartier Villaine à Massy » lors de l'appel d'offre, la mission a rapidement été renommée par l'équipe de Maîtrise d'œuvre : « Une vision partagée pour le renouveau du quartier Villaine à Massy » dans l'ambition de réaliser une étude de prospective et partagée. La mission se décompose en 3 phases : phase 1/ diagnostic partagé ; phase 2/ intentions et pistes d'action ; phase 3/ esquisse.

Débutée en mai 2019, l'étude devait se finir approximativement en décembre 2020. À ce jour (en juillet 2021), la phase 1 est terminée. La phase 2 a commencé mais les ateliers n'ont pas encore eu lieu : d'une part à cause de la pause précédent les élections municipales de mars 2020, imposée par la législation, de l'autre à cause de la pandémie empêchant la tenue d'ateliers participatifs.

Au vu de ce retard important, la Maîtrise d'ouvrage (MOA) a saisi l'opportunité de lancer des études pour l'approfondissement de faisabilités technico-juridico-financière et stratégique sur les pré-scénarios proposés par l'équipe de Maîtrise d'œuvre (MOE). Le résultat de ces premières faisabilités est attendu avant la reprise des ateliers et servira d'outil d'aide à la décision pour établir un cadrage politique affiné pour la suite de l'étude.

Il est à souligner que l'analyse de ce cas d'étude intervient avant les résultats de ces analyses complémentaires et la validation du programme des ateliers. Les éléments décrits ci-dessous concernant les phases 2 et 3 sont donc des pistes de travail à confirmer par la MOA. Seule la phase 1, réalisée, est détaillée dans ce rapport.

Approche méthodologique

L'élaboration d'une vision partagée pour le renouveau du quartier Villaine se structure en trois phases.

Phase 1 : Diagnostic partagé

Le diagnostic partagé, basé sur des données à la fois quantitatives et qualitatives, est discuté collectivement. L'objectif consiste à définir et cartographier des enjeux partagés. Les temps forts de la concertation se situent, outre la restitution publique de fin de phase, dans des conversations de rue et rencontres avec des acteurs locaux, des balades urbaines et surtout, un travail en ateliers thématiques (au nombre de trois : deux avec le groupe citoyen et un avec le groupe jeunes).

Après un premier travail cartographique faisant le bilan des périmètres vécus et ressentis, des éléments appréciés et à valoriser, des éléments dépréciés et à faire évoluer, ainsi que des caractéristiques morpho-socio-spatiales, urbaines, du site, un approfondissement thématique est effectué. Celui-ci s'effectue au cours d'ateliers thématiques organisés avec un groupe citoyen. L'outil utilisé pour travailler ensemble sur les thématiques et faire dégager des enjeux correspond à des « dynamiques contrastées », hypothèses de travail, grands axes et aires d'influence, qui préfigurent le travail par scénarios développé en phase 2. Plusieurs dynamiques contrastées, voire en tension, sont proposées à la discussion pour faire réagir. Le débat engendré par ce travail dégage des points de convergence et de dissensus. Ceux-ci permettent à la fois de faire une synthèse sur des paradoxes et des attentes participants.

Le résultat recherché de la phase 1 est représenté sur une carte synthèse partagée des enjeux.

Phase 2 : Intentions et pistes d'action

La deuxième phase développe des intentions et des pistes d'actions à partir des réflexions soulevées en phase 1, et de la synthèse des enjeux validée collectivement. Il s'agit de développer des scénarios contrastés, supports de discussion accompagnés d'une estimation (pré-chiffrage), afin d'enrichir le débat puis, de faire une synthèse sur une vision souhaitée pour le quartier. L'objectif est de produire une réflexion sur les modalités d'action pour parvenir à mettre en œuvre la vision souhaitée. C'est l'heure du débat sur les possibilités et impossibilités, sur le souhaité et le non désiré.

Les temps forts de cette coproduction se situent dans les ateliers de travail urbain : un atelier de travail regroupant partenaires et services techniques de la ville ; trois ateliers de

travail avec le groupe citoyen ; un atelier de synthèse convivial avec le groupe citoyen, les partenaires et les services techniques de la ville.

A la suite de la phase 1, l'équipe de MOE, en partenariat avec la MOA, développe des familles de pré-scénarios. Deux grandes familles contrastées sont prédéfinies afin d'engager le débat sur le niveau d'ambition souhaitée. La première famille s'attache à améliorer « simplement » l'existant tandis que la seconde restructure plus profondément l'organisation du quartier. Les deux familles regroupent en effet des actions (accompagnées d'une estimation) qui pourront être convoquées ou non dans le cadre du travail en atelier. Les familles sont donc des ensembles de leviers d'actions, pouvant être travaillés séparément ou en réseau, suivant les priorités, les moyens financiers et le temps accordé à la réalisation de la vision. Les actions en elles-mêmes constituent des ensembles de points à débattre, pouvant être modifiés, enrichis, écartés, etc. Les familles de pré-scénarios constituent un travail technique et politique préalable aux scénarios qui seront formalisés pendant les ateliers de travail urbain et à la vision qui sera établie en atelier de synthèse, résultats de la phase 2.

Phase 3 : Esquisse.

La dernière phase de l'étude concerne l'esquisse de la vision partagée. Il ne s'agit pas de développer une esquisse chiffrée et planifiée, pré-opérationnelle, mais plutôt d'ouvrir l'échange sur les travaux réalisés en atelier avec l'ensemble (autant que possible) des habitants du quartier. Les ateliers sont en effet organisés avec les partenaires, les services techniques et un groupe citoyen. Même si ce dernier regroupe plus d'une trentaine de personnes (chiffre phase 1), il présente un caractère restreint. Un retour au contact des habitants par le biais de rencontres de rue sert, à cette étape de l'étude, à soumettre au débat avec le plus grand nombre et mettre en perspective les résultats préliminaires avant leur formalisation « définitive » et le rendu final de l'étude. Les résultats seront donc commentés, enrichis, peut-être transformés.

Les temps forts de cette phase sont des rencontres de rue ainsi qu'une restitution publique. Au fur et à mesure du développement de l'étude, l'accent est mis sur le processus et non sur le produit final.

Planning

Initialement l'étude devait durer 20 mois environ, le calendrier a toutefois été bouleversé par la pandémie. À ce jour, la phase 2 est en cours, les familles de pré-scénarios ont été établies mais le travail en atelier n'a pas encore été lancé.

1/ Diagnostic partagé : mai-décembre 2019 (8 mois)

2/ Intentions et pistes d'action : en attente de reprise des ateliers

3/ Esquisse : 4/5 mois

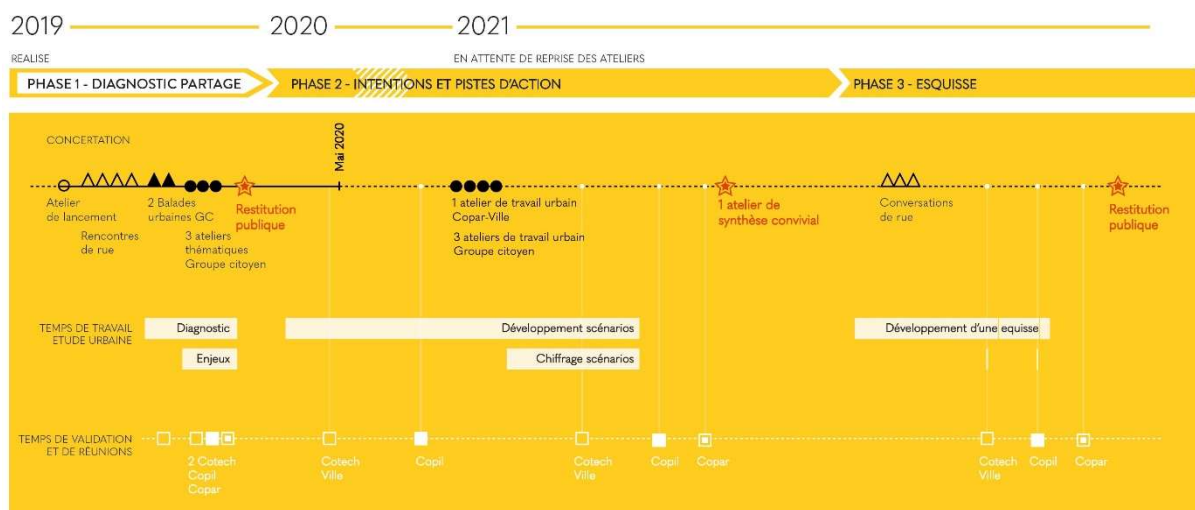


Fig. 61 : Calendrier de la concertation [Urumqi, 2021]

Acteurs

Maîtrise d'ouvrage : Ville de Massy, Maire Nicolas Samsoen.

Plusieurs services techniques et délégations sont impliqués dans cette étude.

_ Délégations : « urbanisme, petite enfance », « développement économique, commerces, emploi, insertion professionnelle ».

_ Services techniques : urbanisme, proximité, relation aux citoyens, vie économique et commerces, hygiène et prévention des risques, développement durable/ agenda 21, logement, politique de la ville, vie de quartier, espace public, espaces verts, police municipale, etc.

Deux services techniques différents sont en relation directe avec les habitants : le service « proximité locale » à l'échelle du quartier Villaine, et le service de la « relation aux citoyens » pour la concertation à l'échelle de Massy.

Maîtrise d'œuvre

_ Paris U (mandataire), architecture – urbanisme – paysage – expertise en commerces et programmation. Pilotage et conception. Il peut être noté que les intervenants au sein de Paris U comprennent un directeur d'étude, un chef de projet ainsi qu'un expert en commerces et programmation. Tous sont architectes-urbanistes, docteurs et enseignants-chercheurs.

_ Urumqi, architecture – urbanisme, associés et production graphique.

_ Capacités, concertation – communication – démarches participatives.

_ AltoStep, BET VRD, expertise technique et environnementale – économiste des espaces publics.

Partenaires (le Copar)

De nombreux partenaires sont identifiés sur le site. Ils sont invités à participer au « Copar », un comité de validation partenarial faisant référence aux traditionnels Cotech et Copil. Ainsi, un Copar est organisé à chaque fin de phase, s'intégrant dans une série

Cotech-Copil-Copar-Restitution publique. Un atelier de travail urbain Copar-services techniques est aussi organisé en phase 2.

_ Bailleurs (OGIF, OSICA, Toit et Joie, Logirep, France Habitation, Opievoy, Logement francilien, Logial)

_ Copropriétés (Godest, Foncia Immobilias, Lamy, Frabat, Gestrim, GTF, Nexity, ID Gestion, Foncia, Foncia Efimo LGI, Conseil Syndical, Atrium gestion, Immobilière du moulin vert, Crédit agricole immobilier)

_ Associations (LAFAM, Amicales, Massystoric, etc.),

_ Autres : Résidence les Pervenches (maison de retraite), médiathèque Hélène Oudoux, centre social, APMV, Espace jeune Mazarik, commerçants des allées Albert Thomas, commerçants du marché forain.

_ Groupes scolaires : école maternelle Dr. Roux, école maternelle Dr. Tenon, élémentaire Dr. Roux-Tenon, école maternelle Emilie du Châtelet, école élémentaire Emilie du Châtelet, école maternelle Joliot Curie, école maternelle Louis Moreau, école élémentaire Louis Moreau, collège Gérard Philippe, lycée Fustel de Coulanges, lycée parc de Vilgénis.

Groupe citoyen

La relation avec les habitants est organisée à deux échelles. Une première a lieu lors de rencontres avec les habitants et usagers au gré de conversations de rue et de réunions publiques. Une seconde est mise en place dans le cadre d'un « groupe citoyen ». Ce groupe, basé sur le volontariat, a pour objectif d'élaborer un outil de dialogue privilégié, approfondi et durable, tout au long de l'étude. Les habitants ou usagers qui souhaitent s'investir dans l'étude sont invités à rejoindre ce groupe qui constitue l'interlocuteur principal de l'équipe de MOE pour le développement partagé du diagnostic et de la vision.

Au début de l'étude, une réunion de lancement est organisée, au cours de laquelle la constitution de ce groupe et son implication sont annoncés. Il est par exemple notifié que les participants doivent suivre les deux balades urbaines et les ateliers (trois en phase 1 et quatre en phase 2). Cet engagement fort se justifie d'une part par l'agenda du suivi de l'étude, et d'autre part, par la nécessité d'une acculturation du groupe au projet urbain et au cheminement à accomplir en commun. Des invitations à se joindre au groupe sont également lancées au gré des conversations de rue.

Au cours de la restitution publique de la phase 1, des habitants ont demandé à intégrer le groupe. Bien qu'ils n'aient pas suivi le développement de la phase 1, cette demande a été validée afin d'inclure le plus d'habitants souhaitant s'engager dans ce parcours citoyen.

Organisation des acteurs

PRESENTATION DE L'ÉQUIPE

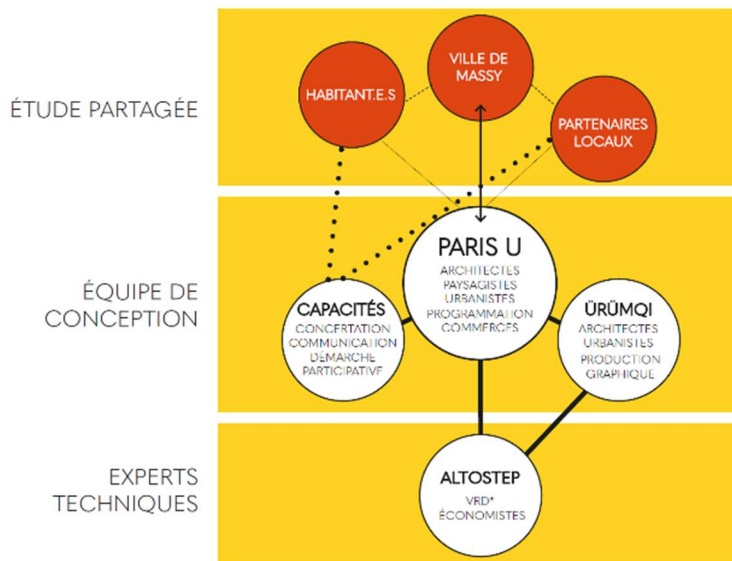


Fig. 62 : Organisation de l'équipe [Paris U/ Urumqi]

L'équipe de MOE fonctionne en étroite relation entre les architectes-urbanistes de l'opération, l'expert en programmation urbaine et commerciale, et les animateurs de la concertation. Ce noyau dur (Paris U, Urumqi et Capacités) est en relation directe avec le bureau d'étude (Altostep), la MOA, les partenaires et les participants.

Thèmes

Trois grands thèmes qui regroupent les enjeux principaux de la mission sont discutés lors de cette étude.

- _ Thème 1 - COMMERCE, ÉQUIPEMENTS, SERVICES & BUREAUX
- _ Thème 2 - ESPACES PUBLICS, ESPACES OUVERTS & ESPACES VERTS
- _ Thème 3 - MOBILITÉS, TRAVERSÉES & ACCESSIBILITÉ

En phase 1, afin de préparer des discussions sur les trois grandes thématiques avec les habitants, et approcher le territoire, des rencontres de rue et lors des balades urbaines sont organisées en préliminaires des ateliers pour investiguer les « limites vécues et ressenties » ainsi que les « caractéristiques appréciées et dépréciées » du territoire.

En phase 2, les trois grandes thématiques sont approfondies en abordant la question de l'attractivité et du réseau de cheminements (mobilités et ambiances).

4.2. Phase 1, diagnostic partagé : approche méthodologique et résultats

La phase 1, intitulée « diagnostic partagé », comprend un diagnostic quantitatif/ objectif, et un diagnostic subjectif/ qualitatif, partagé. La principale finalité de cette phase est d'élaborer une carte synthèse partagée des enjeux.

La méthode utilisée pour dégager des enjeux consiste à travailler par thématiques lors d'ateliers rassemblant la maîtrise d'ouvrage, la maîtrise d'œuvre et le groupe citoyen.

La démarche adoptée pour travailler sur les thématiques est celle des « dynamiques contrastées ». Elle est basée sur la production de cartes préfigurant des « hypothèses de posture ». L'intérêt de cet outil est de travailler sur des masses molles, imprécises, et de discuter d'aires d'influences ou d'axes. Le contraste entre les dynamiques proposées permet de confronter des approches différentes, parfois en tension, et de faire émerger un débat et une prise de position de la part des membres du groupe citoyen.

Une fois les thématiques explorées par la cartographie des dynamiques, une carte synthèse des enjeux est élaborée.

Diagnostic quantitatif

Le diagnostic dit quantitatif ou objectif commence très tôt, en amont de l'étude même, dès la réponse à l'appel d'offre, et donc avant la concertation. Il s'affine au fur et à mesure des visites de site et des recherches et s'enrichit tout au long de la première phase.

Dans cette étude, le résultat du diagnostic objectif comprend une série de relevés urbains représentant des données quantitatives du site. Ces cartes (cf. exemples ci-dessous) sont présentées lors des ateliers. Elles représentent dans une vision d'ensemble à la fois les thématiques, les quantités mais aussi les positionnements géographiques dans le quartier de divers éléments. Le diagnostic quantitatif nourrit le diagnostic qualitatif.

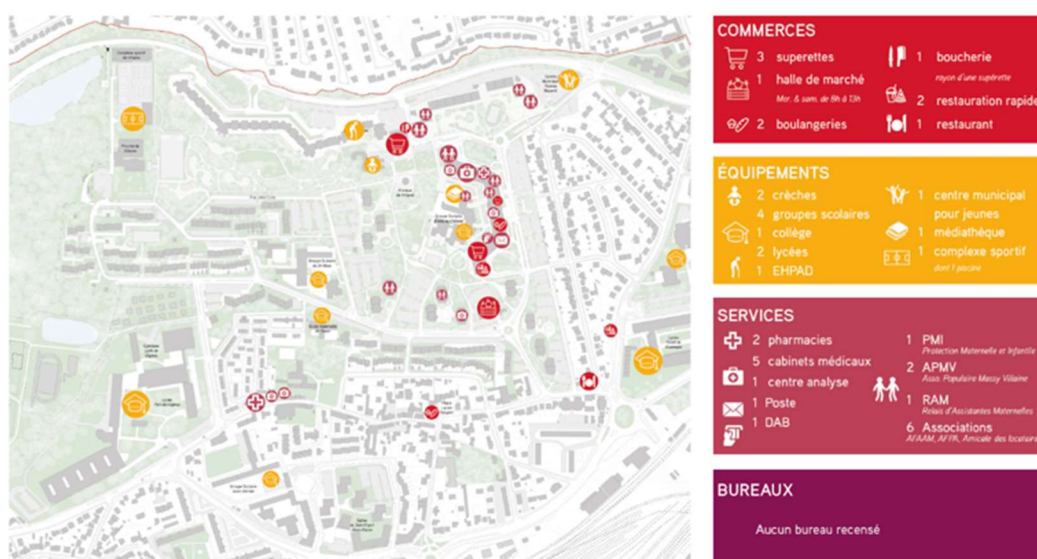


Fig. 63 : Relevé urbain des activités : commerces, équipements, services et bureaux [Urumqi]

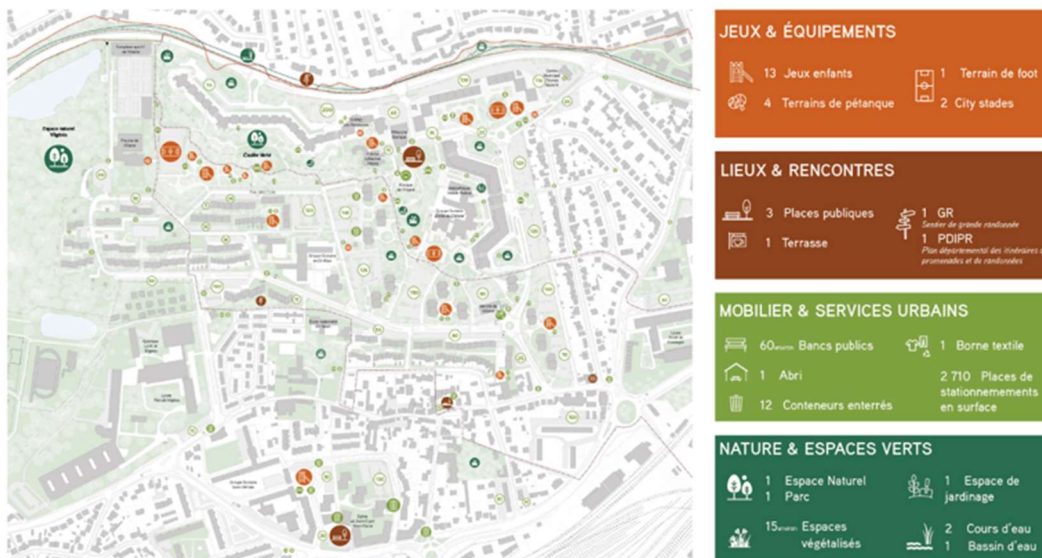


Fig. 64 : Relevé urbain des espaces ouverts : jeux et équipements, lieux et rencontres, mobilier et services urbains, nature et espaces verts [Urumqi]

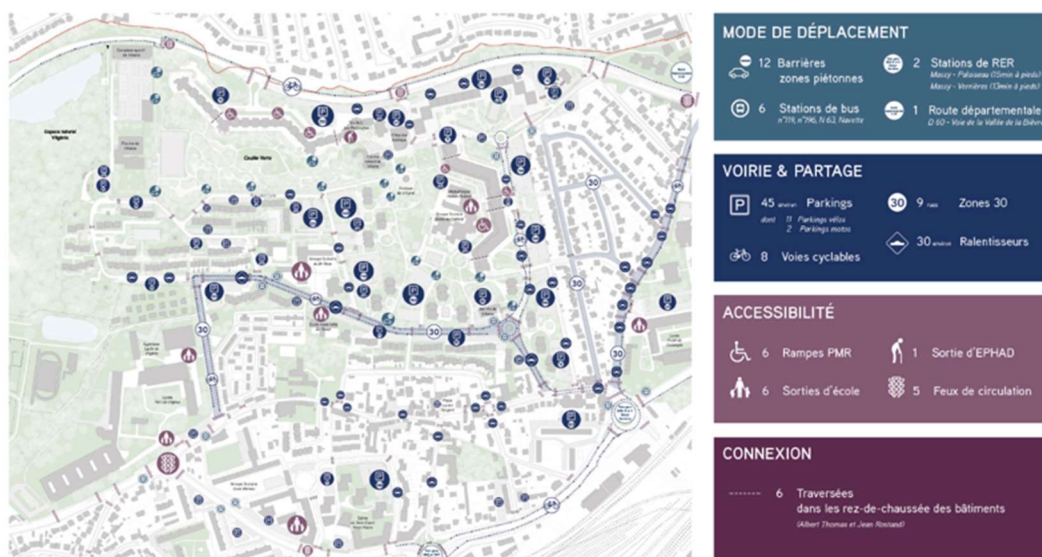


Fig. 65 : Relevé urbain des mobilités : mode de déplacement, voirie et partage, accessibilité, connexion [Urumqi]

Diagnostic subjectif

Le diagnostic dit subjectif ou qualitatif se constitue tout au long de l'étude par le biais d'activités variées et innovantes. Il se termine par l'élaboration d'une carte synthèse des enjeux.

Les activités sont introduites ici et seront détaillées plus loin. Celles-ci commencent par une réunion officielle de lancement, ouverte à tous (6 juin 2019). Cette réunion comprend une présentation de l'étude, puis un premier atelier de travail collectif, donnant le ton de l'étude. Ensuite, des entretiens, plus traditionnels, sont organisés auprès des partenaires, et des rencontres de rue (du 8 juin au 4 juillet) ont lieu lors d'événements ou d'activités rythmant la vie du quartier (marché du samedi, sortie d'école, fête de quartier, etc.).

Après ces premiers contacts avec les habitants, usagers et partenaires, des balades urbaines sont réalisées. Réservées au groupe citoyen, ces marches exploratoires ont pour but de collecter la parole mais aussi de consolider un socle d'analyse collectif et in situ du quartier, et ainsi de préparer aux ateliers thématiques. Deux balades urbaines permettent d'aborder deux problématiques différentes : « les opportunités et les arrières » le 25 septembre ; et « les traversées et les commerces » le 12 octobre.

À la suite des balades urbaines, trois ateliers thématiques réunissent le groupe citoyen : thème 1 commerces, équipements, services et bureaux, le 15 octobre ; thème 2 espaces publics, espaces ouverts et espaces verts, le 5 novembre ; thème 3 mobilités, traversées et accessibilité, le 16 novembre. En plus de ces trois ateliers thématiques, un atelier transversal est organisé le 21 octobre au centre Thomas Mazarik afin d'engager plus spécifiquement le dialogue avec les jeunes.

Les activités autour du diagnostic subjectif se concluent par une série de comités de validation par les Cotech-Copil-Copar, qui débattent de la carte des enjeux réalisée par la MOE à la suite de l'analyse des résultats des ateliers. Enfin, les derniers résultats sont discutés en restitution publique.

Point sur la méthode et l'outil : les ateliers thématiques et les dynamiques contrastées

L'approche méthodologique par un travail thématique est adoptée pour établir le diagnostic partagé. Pour rappel, trois thèmes de travail structurent la phase 1 :

- _ thème 1 : commerces/ équipements/ services/ bureaux ;
- _ thème 2 : espaces publics/ espaces ouverts/ espaces verts ;
- _ thème 3 : mobilités/ traversées/ accessibilité.

Chaque thème est exploré par la méthode des « dynamiques contrastées », des hypothèses de travail pour cartographier des postures contrastées, imprécisément définies par des aires et des axes d'influence.

Cette démarche dite des dynamiques contrastées a quatre intérêts majeurs. Premièrement, elle offre un cadre pour préciser et débattre du diagnostic partagé. Deuxièmement, elles permettent d'observer spatialement les différents usages et pratiques de l'espace selon le type d'activités. Par exemple, des dynamiques différentes peuvent être privilégiées selon différentes thématiques. Troisièmement, elles aident à dégager des enjeux spatialisés. Quatrièmement, elles acculturent les participants au travail de *visioning*.

Les dynamiques contrastées sont relativement proches de la méthode des scénarios contrastés car elles peuvent les préfigurer. Une différence majeure repose toutefois sur leur caractère expressément « flou ». Les dynamiques apparaissent en effet plus ouvertes à la discussion que des scénarios plus dessinés et présentent à ce titre l'avantage d'être plus facilement appropriables en première phase de travail par le groupe citoyen.

La MOE propose un ensemble de dynamiques contrastées au début du premier atelier et celles-ci évoluent au fil des ateliers, une dynamique libre est aussi proposée afin d'insister sur le caractère ouvert de la discussion.

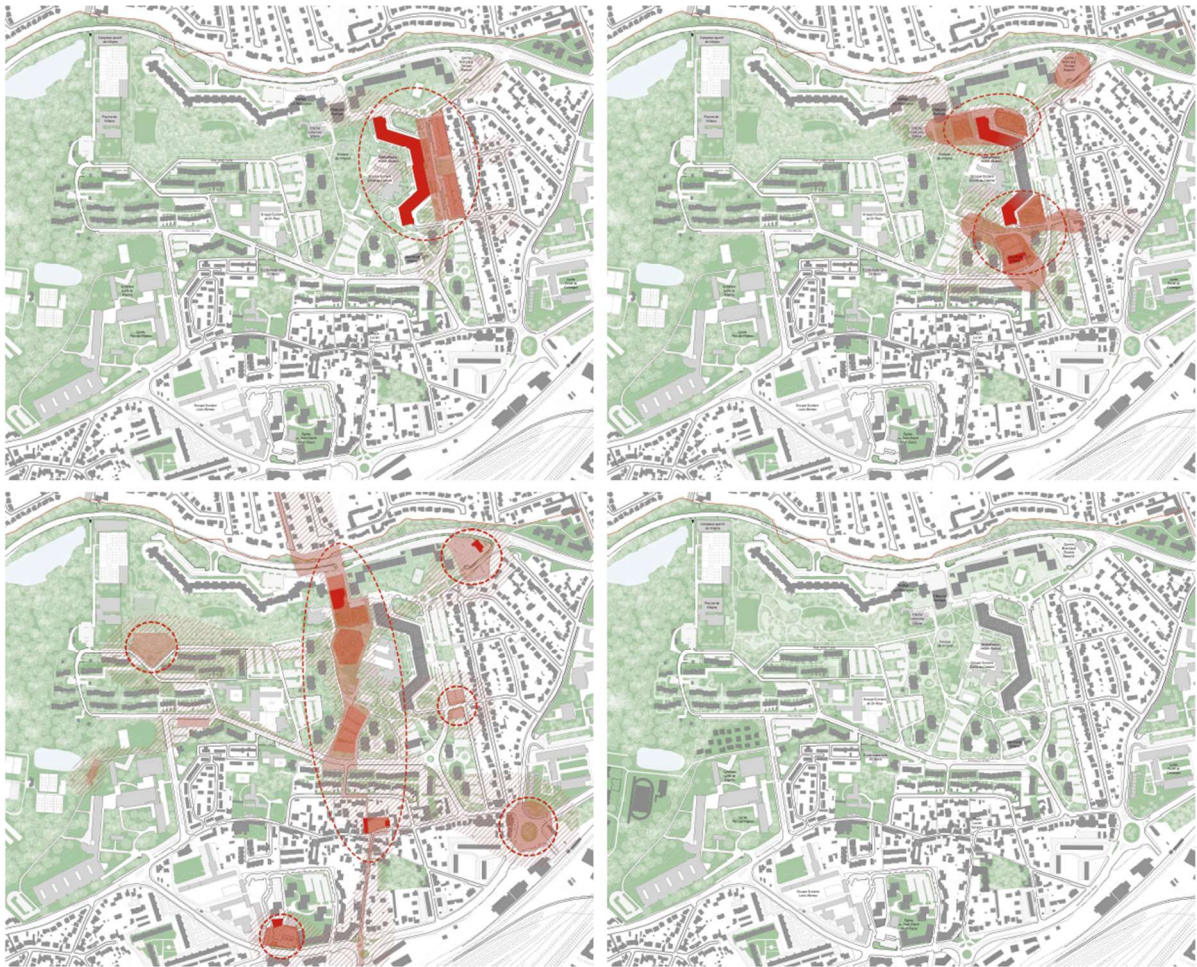


Fig. 66 : Dynamiques d'origine proposées par la MOE [Paris U/ Urumqi]

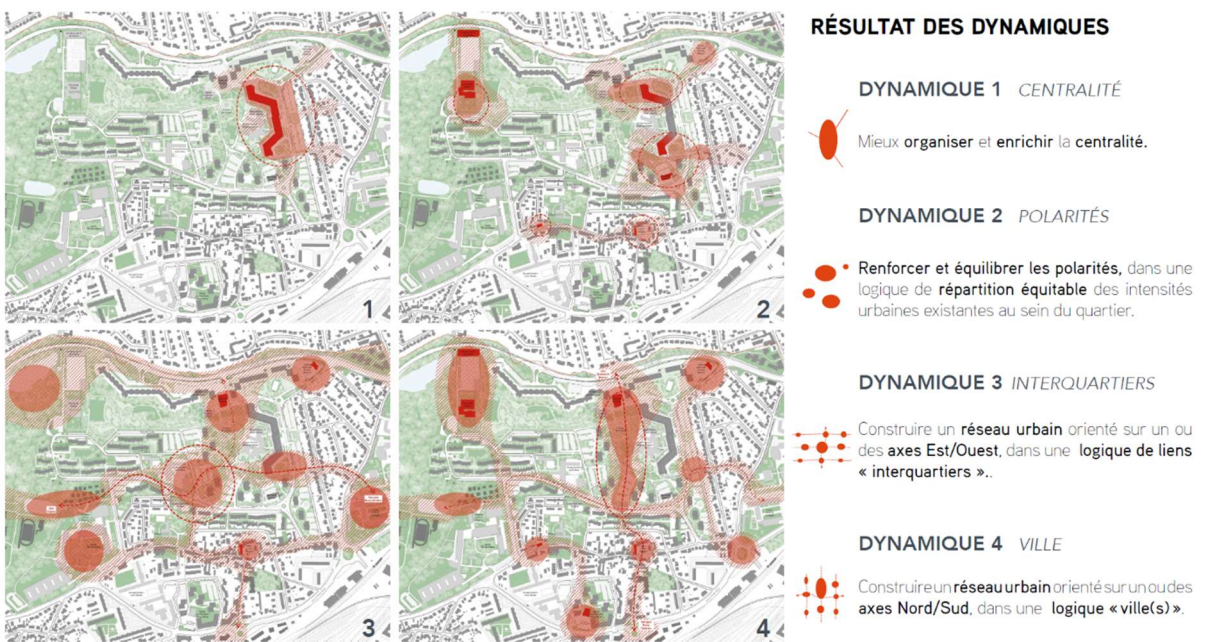


Fig. 67 : Résultat des dynamiques retravaillés au fil des ateliers [Paris U/ Urumqi]

Déroulé du diagnostic subjectif

Afin d'expliciter l'approche méthodologique retenue, le déroulé du diagnostic subjectif est détaillé. Celui-ci relate et illustre les grands temps de la phase 1, les premiers contacts, les balades urbaines et les ateliers thématiques.

1. Premiers contacts avec les habitants, usagers et partenaires

Temps forts : Réunion/ atelier de travail de lancement de l'étude (6 juin 2019) ; rencontres de rue (8 juin au 4 juillet 2019) ; entretiens.

La concertation pour l'élaboration d'un diagnostic partagé commence par une invitation officielle à une réunion de lancement comprenant un premier atelier de travail. Cette réunion est ouverte à tous, habitants, usagers et partenaires confondus.

Au cours de ce premier temps, il est à la fois question d'introduire l'étude mais aussi de commencer le travail. Après une réflexion collective par petits groupes de 6 à 8 personnes, un rapporteur vient présenter les résultats de son groupe à l'ensemble des participants. Il est demandé aux participants de répondre à trois questions :

- _ quels lieux sont les plus appréciés dans le quartier ?
- _ quels lieux sont les moins appréciés dans le quartier ?
- _ quelles sont les limites du quartier Villaine ? (à dessiner sur une vue aérienne)

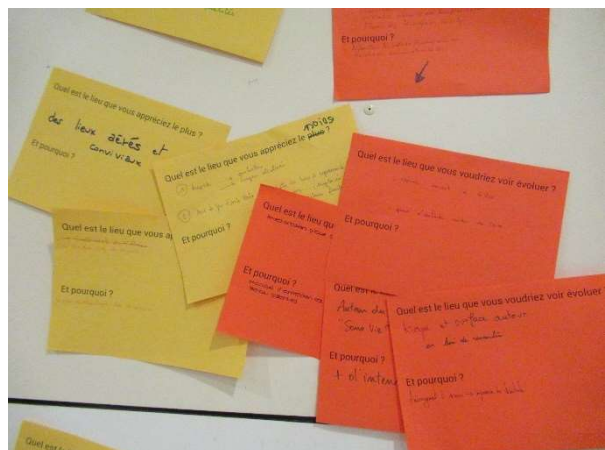


Fig. 68 : Temps fort de la réunion de lancement avec un atelier de travail, 6 juin 2019 [Paris U/ Capacités]

Le premier temps de la réunion de lancement est également celui de l'annonce du groupe citoyen à constituer pour les volontaires intéressés. Environ 70 personnes ont participé à la réunion de lancement et une trentaine s'est engagé dans le groupe citoyen.

Ensuite, une spécification des temps d'échange est mise en place selon le type d'interlocuteur. Les habitants et usagers sont approchés lors de rencontres de rue lors d'événements particuliers ou de moments clés de la vie quotidienne ou hebdomadaire du quartier. Cette variété de temps permet de dialoguer avec des habitants ayant des profils et des pratiques différentes : à la sortie des écoles pour toucher les parents des plus jeunes, lors du marché pour échanger à la fois avec les commerçants et les usagers du marché, lors de la fête de quartier pour collecter la parole du plus grand nombre, dans la coulée verte afin de se rapprocher des usagers de cet équipement paysager, etc.

Alors que les outils mobilisés pour la réunion de lancement correspondent à de « grands post-it » de couleur à afficher sur un mur selon des groupements thématiques, visibles et lisibles d'une certaine distance, ainsi qu'une vue aérienne à annoter, durant les conversations de rue, ce sont de petits « drapeaux » de couleur qu'il faut renseigner et « planter » sur une vue aérienne appliquée sur un support en mousse. Cette technique permet d'assurer une certaine mobilité tout en apportant un côté ludique. Le principe de la vue aérienne reste car c'est un des supports visuels les plus facile à utiliser pour les habitants pour se repérer, peu habitués aux plans.

Au cours des rencontres de rue, il est demandé aux participants de repérer leur lieu d'habitation puis de répondre à deux questions :

- _ qu'est-ce qui est apprécié et doit être préservé ?
- _ qu'est-ce qui ne va pas et doit évoluer ?

Tandis que pour l'atelier de lancement, il s'agit de parler de lieux de façon thématique et collective, au cours des conversations de rue, il s'agit de s'exprimer individuellement sur des activités/ pratiques personnelles en les contextualisant sur le territoire du quartier.



Fig. 69 : Rencontres de rue, du 8 juin au 4 juillet 2019, Fête du quartier [Capacités]



Fig. 70 : Rencontres de rue, du 8 juin au 4 juillet 2019, Marché [Capacités]

Les partenaires (bailleurs, institutions, associations, commerçants, copropriétés, amicales...) sont contactés pour des entretiens individuels, et approchés moins formellement lors des visites de site de la MOE. Leur parole est collectée à la fois en tant que « partenaire » mais également d'usager ou d'habitant.

À la fin du temps de premiers contacts, les paroles collectées permettent de dresser un ensemble cartographique et de tirer des conclusions préliminaires.

Une carte des périmètres du site renseigne sur l'étendue vécue ou ressentie du quartier Villaine. Celui-ci ne se limite pas au périmètre de l'appel d'offre identifié par la MOA. La carte indique également que la limite nord du site fait consensus tandis que les autres alentours sont plus débattus. Elle souligne enfin que malgré la mixité typologique et la sous-division en plusieurs quartiers (Nouveau Villaine, Vieux Villaine, Hameau de Villaine), les habitants ressentent le périmètre d'un « Grand Villaine ».

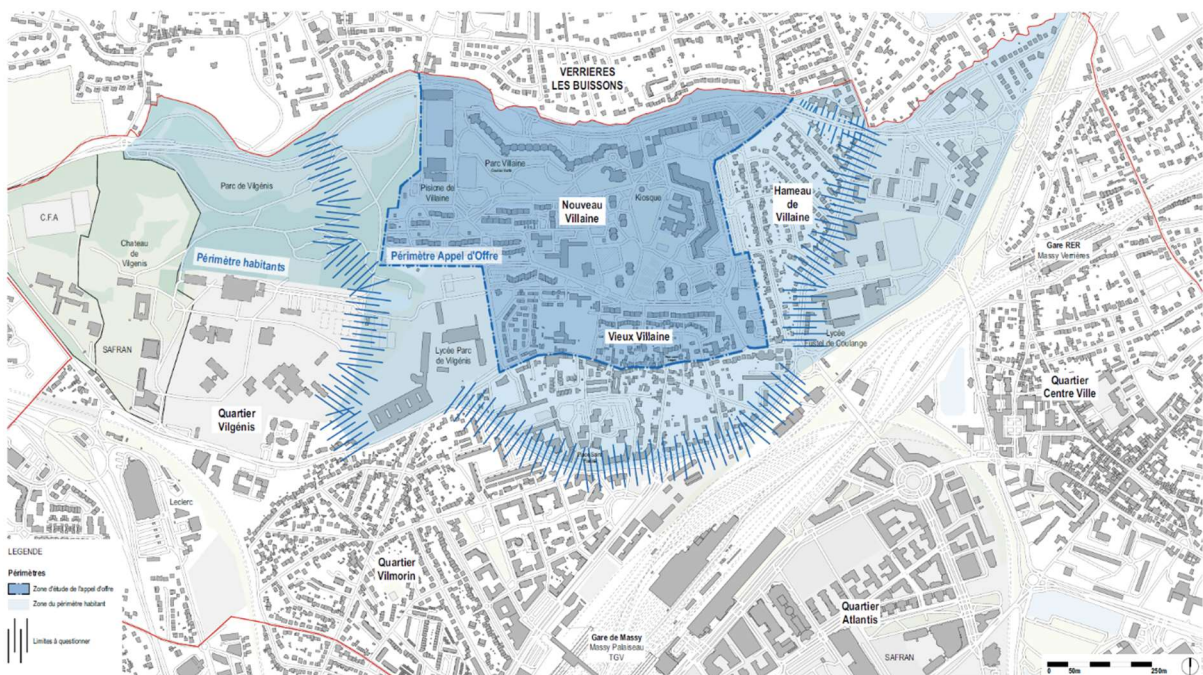
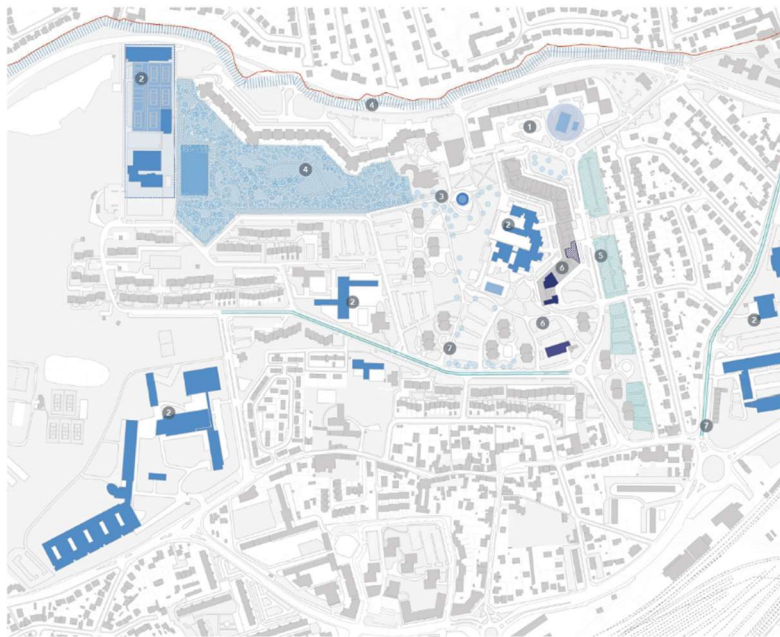


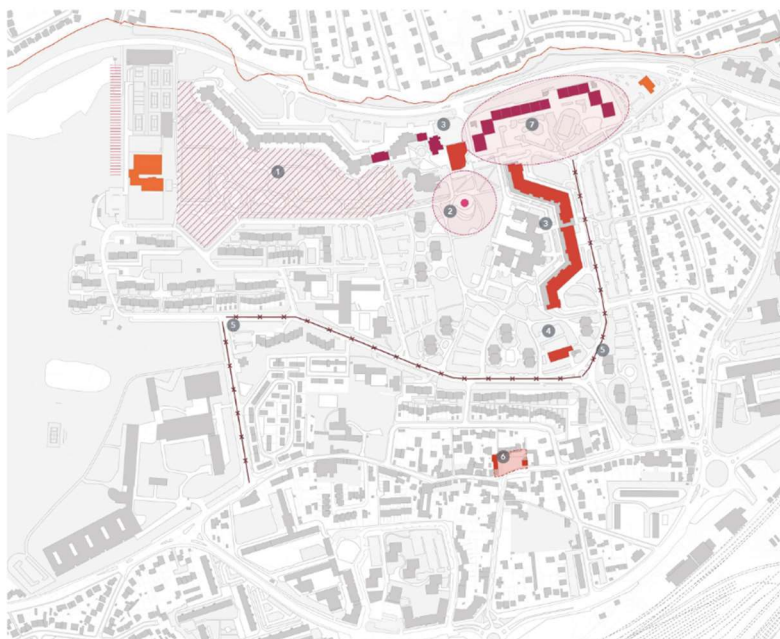
Fig. 71 : Carte des périmètres vécus ou ressentis du quartier Villaine [Urumqi]

Des cartes des lieux à préserver d'une part, et des lieux dépréciés ou à améliorer d'autre part, offrent une lisibilité de prémices d'enjeux contextualisés, repérés par les interlocuteurs. L'illustration de propos recueillis sous la forme de verbatim, ajoutés à la présentation des cartes en légende, obtient un certain succès auprès des interlocuteurs qui se reconnaissent dans les propos. Dans le cas contraire, les propos notés servent de support de discussion pour lancer un débat. Les verbatim des habitants constituent un langage commun compréhensible par tous.



LES LIEUX APPRÉCIÉS À PRÉSERVER

- 1 **Un lieu et une ambiance à conserver**
- 2 **Des équipements appréciés**
« La médiathèque, ça permet de regrouper tout le monde. »
- 3 **Un patrimoine et une convivialité appréciés**
« Le kiosque c'est le centre des rencontres du quartier, où il y a souvent de la bonne humeur. »
- 4 **Des espaces verts de qualité à préserver**
« La coulée verte c'est un bol d'air et un lieu de retrouvailles quotidien des parents et des enfants. »
- 5 **Une offre de stationnements abondante**
« Sur le parking du boulevard de la Paix, il y a toujours de la place pour se garer, et c'est un plaisir. »
- 6 **Des commerces à préserver**
« Heureusement qu'il reste encore les quelques commerces de l'allée Albert Thomas, ça dépanne souvent. »
- 7 **Des pistes cyclables fonctionnelles**
« Pour se déplacer dans le quartier, c'est à pied ou en vélo. »



LES LIEUX DÉPRÉCIÉS À AMÉLIORER

- 1 **Baisse d'entretien des espaces verts**
« La coulée verte ça a toujours été mon jardin mais depuis quelque temps, c'est moins propre, il faut tailler les arbres et mettre plus de poubelles. »
- 2 **Un espace public à améliorer et valoriser**
« La place du kiosque pourrait être plus vivante, pour le moment elle a l'air abandonnée. »
- 3 **Un dysfonctionnement des commerces**
« La galerie commerçante n'est pas agréable et tous les commerçants s'en vont. »
- 4 **Un manque de dynamisme du marché**
« Il faudrait valoriser le marché qui n'est pas très attractif pour le moment. »
- 5 **Mobilités à améliorer conflits entre les différents usagers**
« Le boulevard de la Paix ce n'est pas pratique pour marcher à pied et les voitures où les bus vont vraiment trop vite. »
- 6 **Un manque de commerces**
« Sur la place Lucien Sergent, tout a fermé, mais ça devrait être un endroit chaleureux, avec une guinguette par exemple. »
- 7 **Des problèmes d'incivilités, de propreté et de tranquillité, voire un sentiment d'insécurité**

Fig. 72 : Cartes des lieux appréciés à préserver (haut) et des lieux dépréciés à améliorer (bas) [Paris U/ Urumqi/ Capacités]

Enfin, une carte de diagnostic urbain propose une synthèse entre des caractéristiques urbaines morpho-socio-spatiales et des ressentis.

La cartographie issue du temps des premiers contacts est présentée aux différents acteurs : citoyens lors des ateliers et de la restitution publique, partenaires lors du copar, services techniques et élus lors des cotech et du copil. Elle sert donc à la fois à dégager des premiers résultats mais aussi de support de discussion pour la suite de la phase 1.



Fig. 73 : Carte du diagnostic urbain [Paris U/ Urumqi]

2. Les balades urbaines

Au cours de la réunion de lancement et à l'occasion des rencontres de rue, les citoyens (habitants et usagers confondus) sont invités à participer à un groupe citoyen qui sera le principal représentant de ce type d'acteurs tout au long de l'étude et participera aux ateliers de travail (thématique en phase 1 et urbain en phase 2). Afin de préparer le groupe citoyen aux ateliers thématiques de la suite de la phase 1, deux balades urbaines sont organisées. Elles permettent d'introduire les thèmes de travail et de lancer une réflexion collective in situ.

La première balade, intitulée « Les opportunités et les arrières » (25 septembre 2019), permet d'arpenter le site d'est en ouest et met en lumière la morphologie du site, sa structure organisationnelle ainsi que ses ambiances, tant d'un point de vue des dysfonctionnements que des aménités à valoriser. La seconde, intitulée « Les traversées et les commerces » (12 octobre 2019), explore le site du nord au sud et questionne les mobilités et les services/ activités du site (typologie, accessibilité, visibilité, etc.).



Fig. 74 : Temps fort des deux balades urbaines. Gauche, « Les opportunités et les arrières », 25 septembre 2019. Droite, « Les traversées et les commerces », 12 octobre 2019 [Paris U/ Capacités]

Les deux balades problématisées sont organisées selon un parcours adapté au sujet. Une fiche technique retraçant le parcours ainsi qu'un carnet sont distribués aux participants pour prendre des notes. À chaque arrêt, l'équipe de MOE présente un point spécifique sur la problématique du jour et une discussion s'engage.



Fig. 75 : Parcours de la balade urbaine, « Les opportunités et les arrières », 25 septembre 2019 [Ville de Massy]



Fig. 76 : Parcours de la balade urbaine, « Les traversées et les commerces », 12 octobre 2019 [Ville de Massy]

3. Les ateliers

Le travail amorcé au début de l'étude vise notamment à préparer les ateliers participatifs qui constituent le cœur de la phase 1. La réunion/ atelier de lancement et les rencontres de rue ont trois objectifs : 1/ inviter les habitants et usagers à participer au groupe citoyen ; 2/ proposer une première expérience simplifiée pour donner le goût de ce type de pratique ; 3/ infirmer ou confirmer des thématiques repérées (et en dégager de nouvelles le cas échéant). Pour les marches exploratoires, il s'agit : 1/ d'offrir un temps de rencontre entre les membres du groupe citoyen avant le travail par table et créer une cohésion de groupe ; 2/ d'établir un socle de connaissance, mais aussi de questionnement et de réflexion commun au groupe,

Les ateliers de la phase 1 sont thématiques. Ils ont pour but d'explorer les pratiques et usages du site actuels et souhaités (ou non souhaités). Trois thèmes sont investigués et quatre ateliers mis en place. Un atelier « jeunes » regroupant toutes les thématiques à la fois complète le dispositif du groupe citoyen.

Atelier 1 – thème 1 : commerces, équipements, services & bureaux – 15 octobre 2019

Atelier jeunes – transversal - centre Thomas Mazarik – 21 octobre 2019

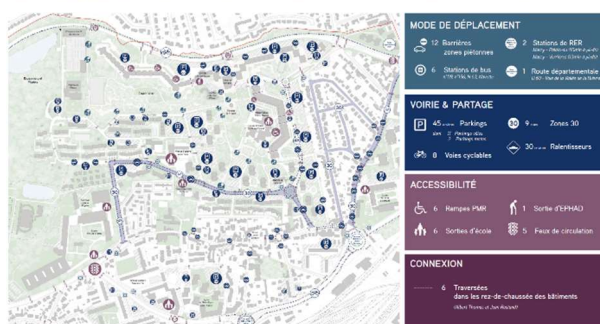
Atelier 2 – thème 2 : espaces publics, espaces ouverts & espaces verts – 05 novembre 2019

Atelier 3 – thème 3 : mobilités, traversées & accessibilité – 16 novembre 2019

Chaque thème est discuté par le biais d'un travail par les dynamiques contrastées. L'analyse des résultats permet de dégager des tendances de pratiques (vécues et souhaitées) spatiales différentes selon les thèmes des activités. Elle permet également in fine, de dégager une carte synthèse des enjeux croisés.

Chaque atelier commence par une présentation par l'équipe de MOE du thème, de la présentation du diagnostic objectif sur le thème, et d'illustrations de ce qui est présent sur le site. L'atelier commence par une introduction à quelques éléments clés du travail de projet urbain.

DIAGNOSTIC AUJOURD'HUI DANS VOTRE QUARTIER



LA MOBILITÉ QU'EST CE QUE ÇA VEUT DIRE ?



LA MOBILITÉ COMMENT C'EST CHEZ VOUS ?



LA MOBILITÉ COMMENT ON FAIT AILLEURS ?

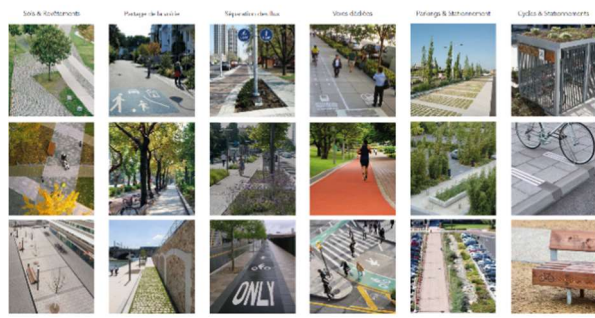


Fig. 77 : Exemple de diapositives présentées lors de l'atelier 3 mobilités, traversées et accessibilité, 16 novembre 2019 [Paris U/ Urumqi/ Capacités]

Les participants sont donc informés de l'ensemble des premiers résultats. Il leur est demandé de commenter les résultats et de les préciser. Le principe est de les acculturer au fur et à mesure des ateliers car ils sont souvent novices aux problématiques et enjeux d'un projet urbain. Ensuite, le déroulé de l'atelier est l'occasion d'explicitier les règles du jeu et l'importance de l'écoute des autres. Ces règles servent à la fois à guider le travail mais aussi à rappeler l'ambition du projet, projeter à long terme par exemple.



L'enjeu de l'atelier est de **proposer une véritable transformation** dans le quartier et de jouer à **bouleverser les usages et les pratiques**. Il s'agit donc d'être ambitieux et créatif. Il est aussi rappelé que pour ce faire, **l'intérêt commun** doit être valorisé plutôt que la somme des intérêts particuliers.

1. Préciser le diagnostic
2. Choisir une des dynamiques comme base de travail de l'atelier
3. Positionner les vignettes-logos sur la vue aérienne selon les nouveaux usages, pratiques et ambiances proposés
4. Remplir la fiche projet
5. Présentation du travail collectif par le rapporteur

Fig. 78 : Les règles du jeu des ateliers thématiques [Paris U/ Urumqi/ Capacités]

Une fois les règles rappelées, les outils sont exposés : les dynamiques, support de la discussion, la vue aérienne, la fiche thématique des logos, ainsi que la fiche-projet.

Les dynamiques permettent de lancer la réflexion collective. Chaque table (de 6 à 8 personnes) doit en effet échanger sur l'orientation stratégique qu'elle souhaite voir développer pour la thématique du jour et choisir une dynamique. Le choix peut se porter

sur une dynamique proposée par l'équipe de MOE ou sur une autre proposition libre. Les dynamiques proposées sont elles mêmes très ouvertes à la reprise voire à la transformation. L'intérêt de cette approche méthodologique repose sur le caractère malléable et appropriable. Nous rappelons, ainsi que déjà mentionné plus haut, que les dynamiques ont évolué au fur et à mesure des ateliers. Une nouvelle dynamique a également été introduite dès le travail du premier atelier.

La dynamique choisie collectivement sert de point de repère mais c'est surtout l'utilisation de logos à positionner sur la vue aérienne qui vient expliciter les aires d'influences, les axes et les activités que les participants souhaitent voir se développer. En utilisant des logos représentant un panel d'activités et de pratiques, les participants sont invités à rentrer dans le détail et raconter des histoires. Les logos servent ainsi d'objets intermédiaires pour illustrer un propos.

Deux types de logos sont mis à disposition : des logos pré-établis par l'équipe de MOE dans une recherche d'équilibre entre diversité de la proposition et facilité d'usage ; des logos avec des chiffres laissant place aux idées spécifiques des habitants. Des fiches thématiques viennent résumer les logos pour chaque atelier. Ces fiches sont le lieu de renseignement des ajouts ou précisions des participants.

Enfin, dernier support de travail : la fiche projet. Cette fiche présente un caractère essentiel pour deux points. Elle vient d'abord induire une justification du propos illustré par les logos. Elle oblige en effet les participants à argumenter leur récit et à valider collectivement les propositions majeures du groupe de travail. Elle permet ensuite de garder une trace résumée des échanges à la table. Bien qu'un observateur issu de la MOE ou de la MOA soit présent à chaque table de travail, cette fiche permet de garder une trace formulée exclusivement par le groupe citoyen.



Fig. 79 : Exemple de la fiche thématique des logos de l'atelier 3 mobilités, traversées et accessibilité, 16 novembre 2019 [Paris U/ Urumqi/ Capacités]

FICHE PROJET ARGUMENTER VOTRE PROPOSITION

N° TABLE

MOBILITÉS - TRAVERSÉES - ACCESSIBILITÉ



MOBILITÉS - TRAVERSÉES - ACCESSIBILITÉ

Dessiner un trajet maximum par question

1. Quel est le **déplacement** majeur au sein du quartier ? A quelle occasion?
Quel est le **déplacement** majeur en dehors du quartier ? A quelle occasion?

.....

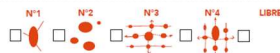
.....

.....

.....

.....

2. DYNAMIQUE CHOISIE



Quels sont les **points positifs** et les **points négatifs** de la dynamique que vous avez choisi de porter ?

.....

.....

.....

.....

.....

Sur la thématique « Mobilités - traversées - accessibilité »

3. Quels **usages, pratiques et accès** sont à déplacer ou à renforcer dans le quartier ?

.....

.....

.....

.....

.....

Sur la thématique « Mobilités - traversées - accessibilité »

Quelles sont les **priorités** pour faire évoluer le quartier ? (3 idées maximum)

.....

.....

.....

.....

.....

Fig. 80 : Exemple de la fiche projet de l'atelier 3 mobilités, traversées et accessibilité, 16 novembre 2019 [Paris U/ Urumqi/ Capacités]



Fig. 81 : Les quatre temps du déroulé d'un atelier thématique en phase 1 : présentation de la MOE, travail aux tables, pause conviviale et restitution du travail [Paris U/ Urumqi/ Capacités]

Suite aux ateliers, un traitement numérique des résultats est effectué facilitant pour la suite l'analyse et la synthèse de ces résultats. In fine l'équipe de MOE obtient un ensemble de fiches techniques illustrant le travail cartographique et résumant la fiche-projet. Une fiche technique par table (fois trois ateliers) est élaborée. Un exemple du passage de la proposition des supports jusqu'à la représentation numérique des résultats est donné à voir à titre illustratif en encadré ci-dessous.

Résultats des ateliers thématiques et de la phase 1

Le travail des ateliers ainsi que leur transcription en fiche technique numérique permettent de dégager plusieurs niveaux de résultats, et donc d'analyse de ces résultats.

_ Les logos disposés sur la vue aérienne constituent le premier niveau avec le détail d'un propos précis à l'échelle d'une table de travail.

_ Les fiches techniques, considérées individuellement, constituent un deuxième niveau en représentant les éléments majeurs dégagés du premier niveau.

_ L'ensemble des fiches techniques considérées par atelier correspond au troisième niveau. La mise en perspective des différents groupes de travail donne à voir les différentes tendances par thème.

_ La synthèse des fiches techniques, soit leur assemblage par thématique, correspond au quatrième niveau, soit non plus des tendances différentes mais une tendance générale par thème.

_ La mise en perspective des synthèses, tous ateliers confondus, constitue le dernier niveau ou une tendance générale toutes thématiques confondues.

Sans entrer dans le détail de leur analyse, les différents niveaux de résultats sont illustrés ci-après en encadrés.

Outre le résultat d'un ensemble cartographique des pratiques et des usages, vécus et souhaités, par thématique et toutes thématiques confondues, un résultat intéressant de l'étude, obtenu grâce au dernier niveau d'analyse, correspond au dégagement de paradoxes. Il est en effet à noter que dans cette étude, un résultat inattendu est l'observation de trois paradoxes : « fonctionnel et commercial », « mobilités » et « perceptions spatiales ».

À titre d'exemple, le groupe citoyen propose un repositionnement géographique du quartier. Or ce « centre géographique » se situe actuellement sur un parking à côté d'un groupe scolaire. Selon les tables et les ateliers ce lieu pourrait être à la fois un lieu pacifié pour les piétons, enfants se rendant seuls à l'école notamment, mais également le nouveau pôle commercial du quartier... tout en conservant la fonction de parking...

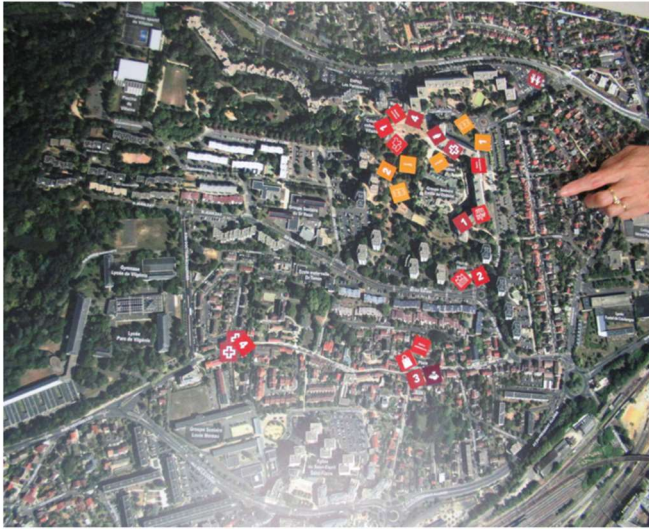
Autre exemple, la parole consensus à la fin de tous les ateliers repose sur une stratégie « interquartiers » est-ouest. Le dessin, par contre, des pratiques vécues et souhaitées, valorise une pensée nord-sud vers la gare de Massy-Palaiseau. La réflexion est donc plutôt un réseau.

Autre exemple encore, l'identité du quartier repose notamment sur un caractère très végétalisé. Ce diagnostic subjectif est différent du diagnostic quantitatif portant sur l'emprise des parkings dans le quartier. Ceux-ci sont en effet nombreux et l'imperméabilisation du sol est conséquente.

La présentation du résultat de paradoxe est délicate, aussi chaque point est présenté selon cinq entrées pédagogiques : ce qui fonctionne, ce qui ne fonctionne pas, usages et besoins, demandes, conclusion sur le(s) paradoxe(s). Par exemple, pour le paradoxe fonctionnel et commercial, ce qui fonctionne correspond à la reconnaissance de la quantité/ quantité des équipements. Ce qui ne fonctionne pas repose sur la critique de la fonctionnalité du « centre commercial » et du marché (invisibles, difficiles d'accès, stériles) qui, notamment, ne se situent pas au centre géographique du quartier. Les usages et les besoins indentifient que les habitants font leurs courses ailleurs ou usent de livraisons, et que les demandes sont, entre autres, des commerces de proximité, bio, local. Une conclusion de ce paradoxe fonctionnel et commercial est un souhait de commerces de proximité mais la pratique d'un approvisionnement dans des centres plus importants. De plus, la question du repositionnement du pôle commercial sur un parking est soulevée en atelier mais les habitants veulent également conserver ce parking et même le transformer en zone piétonne sécurisée pour les enfants...

Résultats tirés de l'atelier 1 – Commerces, équipements, services et bureaux

1. Le travail par table, exemple de travail à la table n°4 : vue aérienne annotée ainsi que la fiche technique du résultat.



TRAVAIL D'ATELIER 1

TABLE 4 DYNAMIQUE CHOISIE : 2-POLARITÉS

Pôle commerces nord : offre bio + locale + circuit court // **Albert Thomas** : crèche parentale + laverie + pressing // **Espace Kiosque** : aménagement ludique tout âge // **Place Lucien Sergent** : boulangerie + coworking + restaurant + librairie // **Rue de Versailles** : développer pôle médical



2. Les fiches techniques par atelier



TRAVAIL D'ATELIER 1

TABLE 1 : DYNAMIQUE CHOISIE : 1-CENTRALITÉ

Espace Kiosque : marché + espace associatif + coworking + culturel // **Albert Thomas** : renforcer Coccinelle + pôle santé + tourné vers l'extérieur // **Médiathèque** : renforcer terrasses

TABLE 2 : DYNAMIQUE CHOISIE : LIBRE (EST/OUEST)

Espace Kiosque : librairie + restauration + expositions // **Place Lucien Sergent** : coworking + attractivité entreprises // **Commerces** : marché à recentrer et agrandir + développer + diversifier offre // **Esprit « village »** : mobilités douces + pôle santé + pôle sportif + retouche + coiffeur + réparateur + recyclerie

TABLE 3 DYNAMIQUE CHOISIE : LIBRE (FLEUR)

Nouveau centre : centre géographique + polarités dans toutes les directions

TABLE 4 DYNAMIQUE CHOISIE : 2-POLARITÉS

Pôle commerces nord : offre bio + locale + circuit court // **Albert Thomas** : crèche parentale + laverie + pressing // **Espace Kiosque** : aménagement ludique tout âge // **Place Lucien Sergent** : boulangerie + coworking + restaurant + librairie // **Rue de Versailles** : développer pôle médical

3. La synthèse des fiches techniques par atelier



SYNTHÈSE ATELIER 1

» Un attachement à l'existant, au « déjà-là » (et notamment les allées Albert Thomas et la place Lucien Sergent),

à améliorer, renforcer, mieux structurer.

» Mais une pensée « au-delà de l'existant » :

- une dispersion des polarités dans toutes les directions;
- une hypothèse de restructuration autour du centre géographique.

» Émergence de l'axe Est/Ouest.

» Mauvaise position et horaires du marché.

Types.

Santé // Alimentaire // Services de base

+ bio-local

+ crèche

+ espaces plus particuliers (par ex. : tiers lieux, coworking, librairie, recyclerie).

Résultats tirés de l'atelier 2 – Espaces publics, espaces ouverts et espaces verts

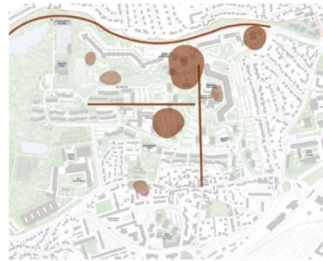
1. Le travail par table, exemple de travail à la table n°2 : vue aérienne annotée ainsi que la fiche technique du résultat.



TRAVAIL D'ATELIER 2

TABLE 2 DYNAMIQUE CHOISIE : 3-EST/OUEST

Parking Tenon : marché // **Signalétique** // **Espaces verts** : jardins partagés + parc + végétalisation + perméabilisation // **Espaces d'eau** : piscine + jeux d'eau



2. Les fiches techniques par atelier



TRAVAIL D'ATELIER 2

TABLE 1 DYNAMIQUE CHOISIE : LIBRE

Kiosque : place publique // **Complexe sportif** : piscine + agrandir // **Signalétique** : sentiers + cartes + repères + entrées de quartier

TABLE 2 DYNAMIQUE CHOISIE : 3-EST/OUEST

Parking Tenon : marché // **Signalétique** // **Espaces verts** : jardins partagés + parc + végétalisation + perméabilisation // **Espaces d'eau** : piscine + jeux d'eau

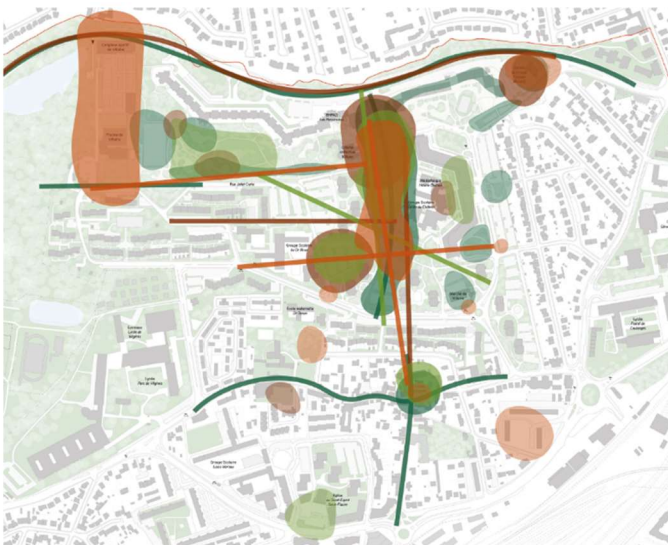
TABLE 3 DYNAMIQUE CHOISIE : 3-E/O + 4-N/S

Parking Tenon : marché + événements verts, nature + recyclerie, ferme pédagogique // **Signalétique** : chemins + équipements // **Points d'eau**

TABLE 4 DYNAMIQUE CHOISIE : 3-EST/OUEST (SANS POLARITÉ CENTRALE + CHEMINEMENT NORD/SUD)

Espaces verts : entretien + nettoyage + points de compostage + toiture végétalisée // **Lisibilité** : signalétique + chemins piétons et doux + Ouverture nord (marché exotique) + cheminement nord/sud // **Lucien Sergent** : aménagements + mobilier urbain

3. La synthèse des fiches techniques par atelier



SYNTHÈSE ATELIER 2

» Sortie de la focale sur Albert Thomas

» Cheminement vers la gare Massy-Palaiseau + Lucien Sergent

» La question de l'interquartier et des axes Est/Ouest se généralise.

» Mauvaise position et horaires du marché. Hypothèse de déplacement sur le parking Tenon.

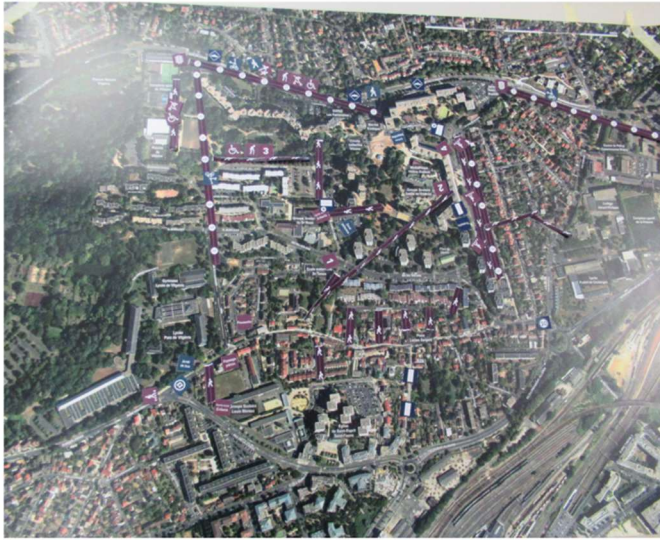
Types.

Signalétique // Mobilités douces

+ activités ludiques/dynamiques (par ex.: jeux d'eau, jardins partagés, ferme pédagogique, etc.)

Résultats tirés de l'atelier 3 – Mobilités, traversées et accessibilité

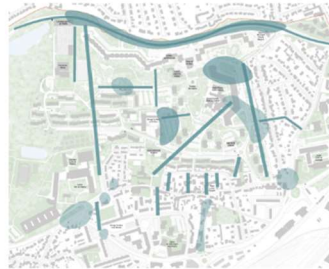
1. Le travail par table, exemple de travail à la table n°1 : vue aérienne annotée ainsi que la fiche technique du résultat.



TRAVAIL D'ATELIER 3

TABLE 1 DYNAMIQUE CHOISIE : 3-EST/OUEST

Mobilités douces : amélioration + continuité des voies + traversées route départementale // **Déplacements** : accès Villaine-Massy + deuxième navette inter Massy



2. Les fiches techniques par atelier



TRAVAIL D'ATELIER 3

TABLE 1 DYNAMIQUE CHOISIE : 3-EST/OUEST

Mobilités douces : amélioration + continuité des voies + traversées route départementale // **Déplacements** : accès Villaine-Massy + deuxième navette inter Massy

TABLE 2 DYNAMIQUE CHOISIE : 3-EST/OUEST

Sols & revêtements : désimperméabiliser + venelles + parkings Tenon/Mazarik // **Signalétique** // **Transports** : calèches + téléphériques // **Sécurité** : vélos

TABLE 3 DYNAMIQUE CHOISIE : 3-EST/OUEST (← CENTRALITÉ DE LA 4-NORD/SUD)

Dessertes : équipements + culturels + sportifs // **Déplacements** : collectifs // **Itinéraires piétons** : parkings + venelles + signalétique + éclairage // **Lucien Sergent** : voie partagée

TABLE 4 DYNAMIQUE CHOISIE : 3-EST/OUEST

SANS VOITURES (PIÉTONS VERS LE PARC)

Accessibilité : signalétique + équipements existants et à venir + livraisons limitées + Vallée de la Bièvre // **Transports** : navettes + téléphérique + à l'ombre + voies cyclables

3. La synthèse des fiches techniques par atelier



SYNTHÈSE ATELIER 3

» La question de l'interquartier et des axes Est/Ouest fait consensus. Dans vision, prédomine axe Nord/Sud (« ville »).

» Fonctionnement en réseau.

» Consensus sur intérêt venelles mais manque visibilité

» Mise en sécurité accès Vallée de la Bièvre

Types.

Confort // Mise en sécurité // Continuité // Lisibilité // Signalétique // Éclairage // Addressage

+ ombre

+ modes déplacement plus particuliers (par ex. : charette, navette, téléphérique, etc.)

Cartographie des enjeux

Enfin, le dernier résultat dégagé du travail en atelier et de son analyse est une synthèse des enjeux. Le travail de la phase 1 se termine en effet par l'élaboration d'une carte des enjeux. Celle-ci comprend une liste d'enjeux ainsi qu'une spatialisation préliminaire de ceux-ci

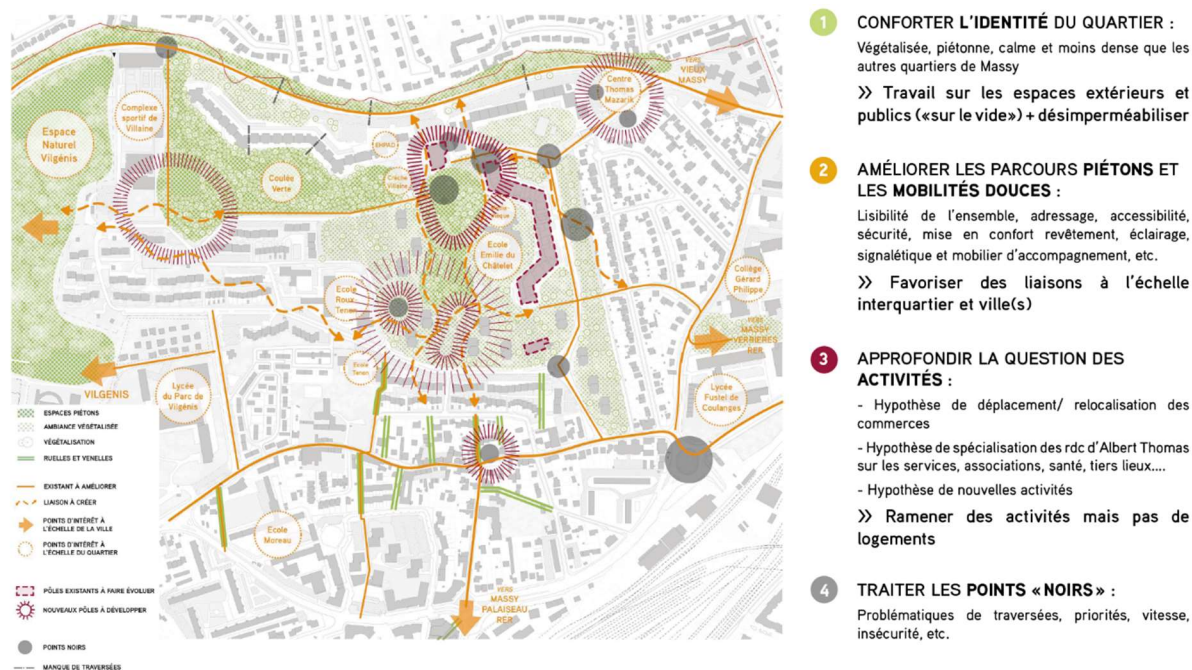


Fig. 82 : La synthèse des enjeux [Paris U/ Urumqj]

Quatre enjeux majeurs sont dégagés :

_ 1/ conforter l'identité du quartier avec un travail sur les espaces extérieurs et publics, presque un travail sur le « vide » ;

_ 2/ Améliorer les parcours piétons et les mobilités douces en favorisant des liaisons à l'échelle interquartier et ville ;

_ 3/ Approfondir la question des activités (hors logements) ;

_ 4/ Traiter les points « noirs ».

Il est à noter que bien que généraux, ces enjeux permettent de définir une première base de travail partagée en vue de définir une vision pour le renouveau du quartier Villaine. Les deux premiers enjeux sont assez clairs et les scénarios permettront de venir les préciser selon un gradient d'ambition (de la plus modeste à la plus ambitieuse). Le troisième enjeu apparaît comme plus délicat et imprécis. Plusieurs hypothèses ont été soulevées, elles méritent un travail plus approfondi sur la question de la programmation urbaine et commerciale. Le quatrième enjeu présente une certaine importance en ce qu'il correspond aux problèmes du site. La vision partagée doit en effet comprendre à terme et une projection d'un futur possible, souhaité à « inventer, construire », mais également un traitement des problèmes que le quartier connaît dès à présent.

Ce travail sur les enjeux constitue la clef de voute entre la phase 1 et 2, elle permet de conclure le diagnostic partagé et ouvrir sur les pistes d'actions.

4.3. Observations sur le processus de coproduction

Bien que seule la phase 1 soit terminée, il est possible de faire un certain nombre d'observations qui permettent de revenir sur les questions qui ont animées l'équipe de MOE et de prendre un recul critique sur le déroulé.

Observations sur les acteurs

Dès le début de l'étude, la question des catégories de population à approcher s'est posée. Fallait-il distinguer les expériences des habitants et celles des usagers et partenaires, en fonction de leurs âges ou de leurs activités, compte-tenu du fait qu'ils ne pratiquent pas forcément les mêmes espaces et de la même manière ?

L'équipe de MOE a proposé une gestion différenciée des populations concernées par l'étude, et des activités adaptées à cette différenciation : entretiens et Copar (comité partenarial de validation) pour les partenaires ; balades urbaines et des ateliers pour le groupe citoyen ; réunion de lancement, rencontres de rue et des restitutions publiques pour les autres habitants.

Les partenaires

Sont partenaires dans cette étude les bailleurs, copropriétés, associations, groupes scolaires, équipements, centres sociaux, police, représentants des commerçants, etc. Bien que les intervenants puissent par ailleurs être des habitants ou usagers de la ville, leurs points de vue dépassent celui de l'intérêt individuel car ils représentent tel ou tel aspect de l'intérêt collectif.

Deux types d'activités ont été mis en place avec ces partenaires : des entretiens individuels pour recueillir leurs avis, et une invitation à participer au Copar (comité partenarial de validation) qui rassemble les contributions tout au long cours d'étude, et valide les résultats en fin de phase. Sur la quarantaine d'organismes invités, une dizaine a été interviewé, et une autre dizaine a participé au Copar de la phase 1.

Le Copar de la phase 1 a présenté un certain nombre de points intéressants. Il a permis de sensiblement améliorer la présentation de l'équipe MOE avant la restitution publique. Il lui a permis de se confronter à des positions distinctes que celles des habitants. À titre d'exemple, le diagnostic urbain révélait l'enclavement du site dans la ville. Or, les habitants ne voulaient pas entendre parler du mot enclavement. Ils préféreraient le mot village. Cependant, les participants au Copar ont mentionné l'enclavement comme un de leur principal problème.

À l'occasion de cette première expérience, le Copar a représenté un nouvel acteur dans la relation ville-habitants, ce qui a multiplié les points de vue, et complexifié cette relation traditionnellement binaire. Par l'affirmation de leur fonction de validation, le Copar jouait un rôle reconnu, même si ses participants ont regretté d'intervenir en fin de phase et auraient souhaité intervenir davantage sur le processus.

Ainsi, en phase 2, en retour d'expérience, le principe d'un Copar présentant les résultats, collectant les commentaires et validant (ou non) les résultats en fin de phase est a priori conservé mais un « atelier » impliquant les membres du Copar est examiné.

En phase 2, un atelier « Copar-ville » est projeté. Il devrait permettre de passer d'un stade de concertation entre les partenaires et les services techniques de la ville à un niveau de co-conception. Il devrait permettre de tester l'approche méthodologique et les outils.

Les habitants

Le dialogue avec les habitants constitue le cœur de l'étude, et engendre de multiples questions. Comment assurer une bonne représentativité, comment prendre en compte les multiples points de vue, comment travailler collectivement, etc.

Deux « types » d'habitants ont été distingués : ceux qui ont participé à un groupe citoyen, et les « autres ». Les activités ont été organisées afin de mettre en relations ces deux familles d'habitants.

Le groupe citoyen a été le véritable coproducteur de l'étude. Sa taille n'a pas été définie au préalable, elle a été le résultat d'un volontariat. Une trentaine de personnes se sont engagées, une taille appropriée pour confronter des points de vue différents tout en conservant une capacité d'animation.

L'atelier de lancement a rassemblé environ 70 personnes, un nombre gérable pour ce type de réunion. Par la suite, avec 30 à 40 personnes, il est plus facile de créer un esprit de groupe, de développer des relations entre des habitants qui ne se connaissent pas forcément, mais aussi entre les habitants et les animateurs de la MOA et l'équipe de MOE.

Le groupe citoyen s'est impliqué activement dans les ateliers et les balades urbaines. Cette implication s'est révélée efficace sur trois points. Tout d'abord, l'acculturation des individus et du groupe, laborieuse au départ sous certains aspects (compréhension de ce qu'est une « dynamique » notamment), s'est rapidement améliorée au point que le groupe citoyen était quasiment indépendant lors du dernier atelier. Ensuite, la capacité de se projeter collectivement et à long terme, dépassant les points de vue individuels (ou la somme de leurs particularités) pour parler d'intérêt général pour le quartier et pour les habitants qui viendraient après eux. Enfin, l'appropriation du processus et des résultats. Au cours des ateliers, le langage a évolué. Les participants parlaient au début « du projet » pour finalement utiliser le terme de « leur projet ». Cette appropriation s'est particulièrement révélée lors de la restitution publique au cours de laquelle le groupe a défendu les résultats de l'étude, expliquant que la présentation faite par l'équipe de MOE était tout à fait représentative de leurs propos. Lorsque certains habitants ont pris la parole pour mentionner qu'ils n'avaient pas été informés de la constitution du groupe citoyen alors qu'ils auraient souhaité y participer, le groupe citoyen a défendu également le fait que la MOA avait largement informé les habitants de la constitution de ce groupe.

La restitution publique a mis en lumière l'intérêt de constituer un groupe citoyen pour coproduire l'étude mais elle met aussi en évidence un fossé qui se creuse entre ceux qui ont participé à cette coproduction et ceux qui ont plus « simplement » participé à une réunion de concertation. Malgré la volonté de l'équipe de MOE de s'adresser au plus grand nombre, il lui a été difficile de toucher « tout » le monde. Peut-être aurait-il fallu poursuivre les rencontres de rue en parallèle des ateliers avec le groupe citoyen. Compte tenu de cette difficulté, deux décisions sont envisagées :

_ 1/ ouvrir le groupe citoyen à tous ceux qui veulent y participer en phase 2, même s'ils n'ont pas suivi la phase 1 ;

_ 2/ modifier l'approche méthodologique afin de consacrer la phase 3 non pas à un approfondissement opérationnel d'une esquisse, tel que prévu initialement, mais à multiplier les rencontres de rue.

Durant la phase 2, une campagne de mobilisation est prévue pour poursuivre le travail avec le groupe citoyen, mais durant la phase 3, les membres du groupe devraient devenir des habitants-ambassadeurs et aller au contact des habitants qui n'auront pas participé au groupe citoyen, offrant ainsi un espace d'échange à un plus grand nombre d'habitants.

Les jeunes

Si les rencontres de rue et les visites du site ont permis d'entrer en contact avec des jeunes, voire des très jeunes, la MOE a constaté qu'il fallait aller plus loin. Une rencontre de rue à la sortie d'une école a permis par exemple de discuter avec des parents motivés par la question des équipements scolaires, mais elle n'a pas forcément donné la parole aux enfants eux-mêmes.

Compte-tenu du nombre important d'équipements pour la jeunesse dans le quartier (crèches, écoles primaires, collèges, lycée, médiathèque, etc.), un atelier avec le centre Thomas Mazarik a été mis en place. Cet atelier a permis de vérifier que les points de vue, aspirations et revendications des jeunes différaient voire contredisaient ceux des adultes. Ainsi, alors que le parking autour du centre Thomas Mazarik était perçu comme très pratique par les parents, les jeunes qui pratiquent le centre regrettent que celui-ci ne soit pas mieux aménagé et sécurisé. Autre exemple, tandis que le groupe citoyen demandait plus de commerces de proximité, les jeunes souhaitaient plutôt des magasins de vêtements.

La MOA et la MOE

La MOA ne peut pas mener à bien ce type d'étude sans être soutenue par une forte volonté politique acceptant d'écouter et de suivre, dans une certaine mesure, les exigences des habitants. Tout le travail collectif ne sert à rien s'il n'est pas politiquement intégré. Comme l'étude est en cours, nous n'avons pas de recul pour faire un point définitif sur son portage politique, sinon pour confirmer de la demande de coproduction qui a été faite dès le début du projet. De plus, les services techniques ont largement participé aux divers comités, rencontres de rue, balades urbaines, et ateliers. Leur présence quasi constante, même en tant que simples observateurs, a pu être soumise à critique. Pourtant le dialogue de proximité qui en a résulté a eu trois conséquences positives. L'organisation de l'étude a en effet permis de répondre directement aux questions des habitants et des partenaires sur les intentions de la ville. Deuxièmement, en étant témoins des échanges, les services ont pu par eux-mêmes mieux comprendre les aspirations des habitants. Enfin, lorsque l'équipe de MOE partira, à la fin de l'étude, les habitants, les partenaires et la MOA resteront et pourront poursuivre leur dialogue.

Les principales observations sur la MOE, nécessairement transdisciplinaire, concernent sa position de jonction entre les approches *top down* de la municipalité et celles, *bottom-up*, des habitants et des partenaires. Elle est force de proposition sur le plan méthodologique mais elle est aussi responsable et garante de la bonne conduite de l'étude, de la qualité d'écoute et d'intégration de tous. Ses tâches sont nombreuses, et plusieurs membres de l'équipe jouent plusieurs rôles. À titre d'exemple, la cheffe de projet (Paris U) est à la fois responsable du pilotage technique de la mission ; coordinatrice entre la MOE et la MOA ;

négociatrice au sein de l'équipe MOE ; diplomate entre MOA, habitants et partenaires ; co-directrice et co-animatrice des activités ; pédagogue sur le processus de coproduction d'un projet urbain dans le cadre des ateliers. La question des compétences d'un chef de projet pour ce genre d'étude se pose donc. Dans le cas présent, la cheffe de projet est architecte-urbaniste, chercheuse sur les questions de participation et enseignante. Autre exemple de transdisciplinarité au sein de la MOE, la directrice de Capacités joue son rôle d'animatrice de la concertation et, en tant qu'architecte de formation, elle participe activement au « dessin » du projet.

Il est à souligner que la coordination entre MOA et MOE est assez intense, les échanges sont nombreux, les deux acteurs constituent un véritable noyau dur.

Observations sur l'approche méthodologique

Les ateliers thématiques ou l'ingénierie de l'acculturation

Élaborer des thématiques de travail constitue une question importante posée dès la réponse à l'appel d'offre. L'équipe de MOE doit-elle proposer dans les ateliers des scénarios contrastés mêlant tous les sujets et offrir ainsi un travail ensemble sur des ébauches « savantes » ? Ou proposer un travail par thématique ? Le cas échéant, comment sont dégagées ces thématiques, quel est leur nombre, et quel est le moyen utilisé pour travailler dessus ?

Le choix a été fait de travailler sur des thématiques dégagées par l'équipe de MOE et validées par la MOA dont la teneur et le nombre ont été affinés lors des premiers contacts. Il a ensuite été décidé de travailler sur ces thèmes successivement en atelier par le biais de dynamiques contrastées et à l'aide de l'outil de logos à disposer sur une vue aérienne.

Les points d'intérêt d'un travail par thèmes et par dynamiques ont déjà été soulignés, pour rappel, entre autres : facilité d'approche du site ; ne pas donner l'impression qu'un plan est déjà dessiné ; mise en avant de paradoxes, de tensions ou de contradictions transversales ; caractère évolutif, préfiguration et accoutumance à un travail sur des scénarios ; etc.

Plusieurs difficultés sont liées à ce travail d'atelier thématique.

Une première repose sur la projection à long terme et sur le dépassement des questions individuelles. Grâce au travail en relativement petit groupe et sur un temps long, mais aussi à la bonne volonté des participants, cette exigence a rapidement été intégrée.

Une deuxième difficulté – qui n'a pas été réglée toute seule, et a engendré des modifications et une restructuration de la phase 2 – repose sur le fait que les thématiques, l'approche par dynamique du projet ainsi que les outils qui les accompagnaient ont été difficiles à expliquer aux participants. Le groupe citoyen avait au début des difficultés à comprendre ce qui était attendu de lui. L'ingénierie du projet n'était pas simple à intégrer. Dès le deuxième atelier, une présentation introductive et plus de pédagogie ont été proposées. Ces modifications ont rendu le groupe quasiment indépendant à partir du troisième atelier.

Cette observation sur la conduite des ateliers thématiques de la phase 1 sert de préfiguration et d'acculturation au travail envisagé de la phase 2, identifié comme le cœur de l'étude, pour l'élaboration d'une vision partagée du renouveau du quartier Villaine.

La carte des enjeux

La production d'une carte des enjeux constitue un exercice particulièrement délicat tant sur le fond que sur la forme, compte tenu du nombre important d'acteurs qui doivent la valider. Cette carte constitue en effet une transition entre la phase 1 et la phase 2, car elle permet de conclure un travail observatoire et analytique, et ouvrir sur une autre approche visionnaire et stratégique.

L'élaboration de cette carte de synthèse posait donc la question de sa réalisation. Devait-elle être élaborée par la MOE, ou en collaboration avec le groupe citoyen ? L'équipe de MOE a choisi d'en assurer la réalisation, assumant son rôle de diplomate et d'expert. Les enjeux de l'étude ne pouvaient se résumer aux propositions d'un groupe de citoyens mais devaient se fonder sur un propos urbanistique poussé. La MOE a repris la main sur ce travail, et pris le recul nécessaire avec les autres parties prenantes pour opérer une lecture morpho-spatiale urbanistique et territoriale. La carte a été toutefois travaillée avec la MOA et soumise à la validation des partenaires avant sa restitution publique.

À la fin de la phase 2, un atelier de synthèse du travail du groupe citoyen est considéré, puis une vision stratégique sera sans doute élaborée par la MOE en fin de phase 3. Une exposition des résultats aux habitants est envisagée par le biais de rencontres de rue afin de saisir des opinions plus diverses, et pouvant être divergentes, que celles du groupe citoyen.

Les supports, low tech ou high tech ?

Il a été décidé dans cette étude de n'utiliser que des outils *low tech* et *low cost*. Les supports utilisés en phase 1 étaient simples, mobiles, faciles à annoter et à multiplier en fonction du nombre de participants : drapeaux en papiers annotés et plantés sur un support en mousse recouvert d'une vue aérienne lors des rencontres de rue ; vignettes-logos sur une vue aérienne lors des ateliers thématiques, etc.

Dans le même esprit, en phases 2 et 3, des maquettes seront utilisées pour travailler avec le groupe citoyen lors des ateliers et communiquer avec les habitants lors des rencontres de rue. Ces maquettes sont intentionnellement fabriquées comme des maquettes de travail, favorisant le retrait de bâtiments ou pouvant être annotées. Ce principe pousse les participants à agir sur le support, et de ne pas le considérer comme un produit fini.

Les supports méthodologiques sont assez complexes : thématiques, dynamiques, fiches-projet, familles de pré-scénarios, actions. Mais en proposant des outils simples l'équipe de MOE a souhaité ne pas rajouter de potentielles difficultés ni accuser une distance entre les outils et leurs utilisateurs. Même si des questions budgétaires ont évidemment entraîné ces choix, la considération principale était que plus les outils sont complexes, plus le temps d'apprentissage et de prise en main est long, et moins les usagers oseront se les approprier. Une « simple » vue aérienne demande déjà un certain temps de repérage, non évident pour tous les participants... De plus, la moyenne d'âge du groupe citoyen étant quelque peu élevée, des outils *high tech* n'auraient pas forcément été très inclusifs.

4.4. Éléments de réponse sur le cadre méthodologique

Note : dans ce chapitre, nous reprenons les questions que nous avons relevées dans le chapitre 2, et tentons d'y répondre en nous référant à l'expérimentation menée à Massy et décrite ci-dessus.

Q1 => Cette convergence nécessite une mutation profonde, tant du côté des usagers que des responsables de la gouvernance. Dans un tel contexte, quelle implication des usagers/ habitants/ citoyens ? Quelles responsabilités peut-on, doit-on leur attribuer ? Quel rôle peuvent-ils jouer dans un jeu d'acteurs toujours complexe ? Et finalement quels pouvoirs peuvent-ils prendre, notamment dans les procédures de décision ? Une certaine confusion règne sur toutes ces questions. Un certain nombre d'éléments de controverse pourront éclairer ce débat.

Dans l'étude urbaine pour le renouveau du quartier Villaine, l'implication et la responsabilité des acteurs, est officiellement clarifiée : toutes les parties prenantes sont impliquées et seuls les professionnels de l'équipe de la MOE sont responsables. Officieusement, l'implication peut être analysée sous plusieurs angles, et la responsabilité est plus partagée.

Sous l'angle du temps passé sur l'étude, ce sont bien évidemment les professionnels qui sont le plus impliqués. Mais sous l'angle du temps privé accordé à l'étude, ce sont les participants du groupe citoyen qui sont plus impliqués, voire les plus engagés. Les temps forts auxquels le groupe participe bénévolement sont importants, tandis que la MOE et la MOA ne font « que leur travail ». Ce sont les habitants et partenaires qui sont le plus impliqués par l'impact de l'étude sur le cadre de vie, tandis que, politiquement, c'est évidemment la MOA qui est la plus impliquée.

La responsabilité est plus partagée qu'il n'y paraît dans la mesure où la MOA est très présente. Les services techniques participent aux balades urbaines et aux ateliers thématiques, les élus sont présents et actifs à différents temps forts. Le cadrage et le portage politique sont affichés de façon transparente. La responsabilité est partagée avec le groupe citoyen. Ce point a été particulièrement visible lors de la restitution publique, au cours de laquelle certains membres du groupe ont pris la parole pour défendre les résultats de l'étude, se sentaient visiblement responsables de « leur projet ».

En ce qui concerne la question du pouvoir, un certain flou se dégage. Si l'équipe de MOE a le pouvoir de proposition, la MOA conserve le pouvoir de valider ou non ses propositions. L'équipe de MOE tient certes le crayon, mais elle partage ce pouvoir à certains - et nombreux - moments avec le groupe citoyen. La MOA a le pouvoir de donner suite à l'étude, mais les habitants ont le pouvoir de l'accepter ou de la rejeter.

Bien que clé de voûte de l'étude, c'est peut-être l'équipe de MOE qui a le sentiment de perdre le plus de pouvoir car, malgré sa compétence, elle doit jouer le rôle de facilitateur et de médiateur avant celui de concepteur ou presque.

Q2 => Dans ce jeu d'acteurs, des travaux soulignent le rôle clé d'un négociateur/ animateur/ médiateur/ pour favoriser la dynamique participative. Mais qui est-il ? Une des questions majeures que pose la coproduction provient de l'introduction problématique de ce nouvel acteur qui se trouve face aux habitants. Quelle est sa formation, son implication, ses responsabilités, et singulièrement ses responsabilités morales ? Est-ce un des acteurs traditionnels qui adopte ce rôle, ou qui change de statut ? Est-ce un nouvel acteur issu du jeu d'acteurs traditionnel, ou extérieur à celui-ci ?

Q3 => Ce nouvel intermédiaire, à la fois animateur, médiateur, négociateur, peut être ethnologue, anthropologue, psychologue, architecte-urbaniste-paysagiste. Mais comment mobilise-t-il, coordonne-t-il, garantit-il le travail collaboratif ? Quelle est sa mission, quelle est sa responsabilité sur le bon déroulement du processus, quelles sont ses stratégies d'acteur du projet, quels sont ses méthodes, ses outils, etc. ?

L'équipe de MOE est à la fois animateur, médiateur et négociateur du processus de coproduction, et plus particulièrement un duo composé de la cheffe de projet (Paris U) et de la directrice de la concertation (Capacités).

La cheffe de projet, architecte-urbaniste, enseignante et chercheuse, assure la responsabilité de la coordination et du portage technique de l'étude. Elle est l'interlocutrice principale de la MOE. C'est toutefois la directrice de la concertation, architecte de formation, qui est l'interlocutrice principale des habitants. Le dialogue entre ces deux actrices est donc fondamental pour le déroulé de l'étude. Elles doivent communiquer efficacement et débattre ensemble de tous les aspects de l'étude. De plus, elles co-dirigent et co-animent de nombreux temps forts. Leur équipe est complétée par un directeur de projet, lui aussi architecte-urbaniste, enseignant et par une architecte-urbaniste, responsable de la production graphique et expérimentée sur les questions de concertation.

Dès la réunion de lancement, cette équipe s'est affirmée comme garante de la prise en considération, l'intégration et la défense de la parole des habitants, que ce soit dans le cadre de l'étude et auprès de la MOA. Afin de garantir cette position, l'équipe a misé sur la transparence et la pédagogie, partant du principe que les habitants peuvent comprendre beaucoup de choses si on leur en explique la raison. L'équipe a également mis en avant les capacités de liberté, d'ouverture et d'évolutivité que permet le dessin. À titre d'exemple, bien que l'équipe ait proposé des « dynamiques » comme point de départ de la discussion, un fond de plan libre de toute information était proposé aux participants pour leur permettre de faire d'autres propositions. Lors de chaque atelier, les illustrations des « dynamiques » étaient actualisées en tenant compte des conversations précédentes, mettant ainsi en avant leur caractère évolutif et garantissant la prise en compte de la parole collectée.

Q4 => Les questions de responsabilité et de pouvoir posent les questions de compétence et d'organisation. Quelles compétences les usagers/citoyens doivent-ils avoir ou acquérir pour participer à un processus de coproduction ? Sont-elles spécifiques, transversales, partagées ? Inversement, quelles sont les compétences qu'ils apportent ? Comment former les parties prenantes et quel contenu de cette formation ? Et quel système organisationnel permet de confronter des compétences de différentes essences ?

La mise en place d'un groupe de travail citoyen participant à des ateliers impose une organisation stricte pour lui permettre de procéder à la co-conception d'une vision partagée du quartier. Même si l'expertise et la connaissance du site de chaque habitant et de chaque partenaire sont pris en compte, c'est avec le groupe que le travail est approfondi, et c'est la parole collective qui doit être recueillie.

La constitution du groupe repose sur le volontariat. Les compétences individuelles ne sont découvertes que lors des premières rencontres, et elles se confirment peu-à-peu, tout au long des ateliers. Afin de mettre le groupe plus ou moins sur un pied d'égalité, ce n'est pas tant une valorisation de compétences individuelles qu'une appropriation collective des enjeux qui est recherchée. Celle-ci ne se concrétise vraiment qu'à l'occasion des balades urbaines. Ces marches exploratoires représentent en effet la première étape de la constitution de connaissances communes. Elles favorisent l'échange de points de vue entre la MOE et le groupe, mais aussi entre les membres du groupe.

La méthodologie et les outils destinés à faciliter l'acquisition de connaissances par le groupe de travail ne nécessitent pas de compétence particulière mais plutôt une capacité d'écoute et de partage de réflexion collective. Des éléments de compréhension sur le thème de chaque atelier sont prodigués en introduction, ainsi qu'une explication du vocabulaire technique employé, illustré par des références accessibles à tous. Lors du retour d'expérience de la phase 1, les participants ont exprimé leur souhait de mieux acquérir ces notions, grâce à un cadrage conceptuel illustré d'exemples, plus qu'un manque de compétences de leur part.

Nous en concluons qu'il est important de renforcer ce cadrage technique en amont des ateliers. C'est à la MOE de fournir les supports de discussion, les éléments de compréhension ainsi que les outils nécessaires au bon déroulement des ateliers et des débats. L'expérience prouve néanmoins que cette acquisition nécessite un certain temps, et que ce n'est qu'à la suite de plusieurs ateliers du même type que leurs participants atteignent un bon niveau de compréhension, de réflexion et de réactivité.

Q5 => Quelle place prend le conflit dans la résolution de problèmes ? S'il n'y a pas de solution définitive et objective à un *wicked problem*, comment opérer le bon choix face à un dissensus ? Et comment les notions de consensus et de dissensus peuvent-elles contribuer à préciser les processus participatifs ou de coproduction ? Le dissensus est-il alors par nature plus créatif que le consensus ?

Il n'y pas eu véritablement de dissensus profond et durable durant la première phase de l'étude. Il y a eu en revanche des moments de tension.

Ainsi, au cours de la première balade urbaine, alors que l'équipe de MOE précisait les enjeux du projet, des réactions négatives ou contestataires se sont exprimées immédiatement. Dès que la question délicate des parkings a été abordée, par exemple, et que leur place importante et leur image peu accueillante en entrée de quartier a été évoquée, la réaction a été vive : « Ah ça non, on veut garder nos parkings ». Des « non » se sont fait entendre, et l'équipe a dû longuement expliquer que rien n'était dessiné ni décidé, que tout était à construire ensemble, et que la règle du jeu était de dépasser les intérêts individuels pour envisager le quartier sous un autre jour. Les attitudes négatives s'adressaient à l'équipe de MOE, mais aussi à certains participants lorsqu'ils faisaient des propositions originales.

Ainsi, un participant a exprimé l'idée d'une tyrolienne qui traverserait la coulée verte. Dans ce cas, l'équipe de MOE a pris sa défense en expliquant au groupe que l'élaboration d'une vision reposait sur des propositions ambitieuses et originales, qu'elles soient possibles ou impossibles, et de plus, qu'il fallait accepter d'écouter la parole de tous sans réagir trop brutalement pour ne pas décourager les volontaires. Par la suite, ce participant a proposé des calèches pour desservir le site, et que personne n'a rejeté d'emblée sa proposition. L'écoute était instaurée.

Autre exemple de tension, pendant un atelier thématique, le groupe de travail n'arrivait pas à se mettre en accord sur la « dynamique » à investiguer. Les points de vue étaient divergents, le dialogue commençait à s'effriter, et les participants se décourageaient. Un tour de table, au cours duquel chacun s'est expliqué, a permis aux participants de comprendre qu'ils ne percevaient pas les dynamiques de la même façon, mais qu'au fond, ils souhaitaient la même chose. Pour dépasser ce conflit, ils ont élaboré une autre dynamique, hybride, qui s'est avéré être une des dynamiques nouvelles les plus originales des sessions des ateliers thématiques.

Outre ces quelques moments de tension, la phase 1 a relevé des paradoxes. À la fin de phase, un des enjeux de l'équipe de MOE a été de mettre en lumière ces paradoxes sans vexer personne.

Q6 => La vraie question est de savoir qui doit mettre en œuvre un processus de démocratie participative. Est-ce que les citoyens doivent se contenter d'y être invité ? Ou au contraire, l'empowerment des citoyens mène-t-il à du design informel, ou à du hacking territorial ? Susan Fainstein (2010) affirme qu'une ville démocratique et saine doit cultiver ce qu'elle appelle des contre-institutions, « *counter institutions* ». Mais s'agit-il d'institutions qui favorisent la participation invitée et son institutionnalisation, ou est-ce que ce sont de réelles plateformes bottom up ? Et comment garantir la rencontre et la mise en cohérence de directives top down et d'initiatives bottom up ?

L'étude fait suite à une demande officielle de la ville, mais elle répond, à une forte attente des habitants, qui s'exprimait depuis longtemps. Villaine est le dernier quartier de Massy n'ayant pas fait l'objet d'un projet de renouvellement, alors que toute la ville se transforme.

Ce contexte participe au sentiment de mise de côté. Les habitants avaient donc un sentiment d'oubli, accentué par le caractère enclavé du site.

Pour comprendre le contexte de cette étude, il faut prendre en compte le fait que les habitants souhaitent faire l'objet d'une attention particulière, mais pas avec le même type de transformation que les autres quartiers de la ville. Ils veulent conserver son écrin de nature et affirment être « contre le béton ». Leur engagement est donc important et ils sont vigilants sur ce qui est décidé et sera potentiellement produit. Cette position a naturellement été exacerbée à l'approche des élections municipales. Dans ce contexte fortement politisé, il a été difficile de faire une distinction nette entre une approche *top down* de la municipalité et celle, *bottom up*, des habitants.

Q7 => Les villes peuvent-elles conserver le contrôle non seulement de la technologie et des infrastructures de données, mais aussi des services liés aux Smart Technologies comme les transports publics et la mobilité, l'éducation ou la santé ? Comment peuvent-elles mettre en œuvre et gérer des systèmes respectueux de la protection des données, de l'intimité, et de la citoyenneté. Comment peuvent-elles offrir des services basés sur des principes de solidarité, de respects des droits et de l'environnement ? Quelles formes alternatives de propriété ou de copropriété pour ces plateformes de données et leurs services, pour aller vers une économie plus démocratique et coopérative, offrant plus de droits aux citoyens, et transcendant une logique de court-termisme et de spéculation ? »

La question 7 a été largement abordée au chap. 3, p. 44-47. Elle est sans objet dans le cadre de l'expérimentation menée à Massy.

4.5. Conclusion sous forme de synthèse

Les origines de la participation

C'est aux États-Unis, dans les années 60, qu'ont été élaborées les premières théories participatives, les *Planning Theories* (telles que l'*Advocacy Planning* [Davidoff, 1965], la *Community Organising* [Alinsky, 1971], le *Transactive Planning* [Friedmann, 1973], etc.) qui vont se développer et se répandre autour du concept de communauté et de son rôle actif (*Community Development*, *Community Design*, *Community Building*, *Community Landscaping*, *Community Gardening*, *Community Technical Aid*, *Community Architecture*, *Community Planning*, *Community Empowerment*, etc.).

Les expériences européennes se sont aussi nourries dans les années 70 des théories scandinaves de *Participatory Design*. C'est à cette époque que divers chercheurs initièrent la *Participatory Design Conference*, et que certains architectes hollandais et belges, comme Lucien Kroll, s'y sont intéressés. En France, les années 60-70 ont été le théâtre de nombreuses luttes urbaines dont le projet de l'Alma-Gare (1966-1983) a été l'icône, mais aussi le point de départ d'un apprentissage citoyen.

Ces mouvements n'ont pas transformé en profondeur la situation socio-urbaine de l'urbanisme français. Quelques cas mis à part, comme celui de Grenoble, les résultats ont été peu significatifs (Wühl, 2009-a). Après l'effervescence des années 60-80, la dynamique participative a été touchée par un double phénomène : d'une part, un essoufflement des actions sur le terrain, sans doute lié aux déceptions des parties prenantes, et aux difficultés rencontrées ; de l'autre, une institutionnalisation allant de pair avec l'émergence d'une ingénierie dédiée et d'une multitude d'acteurs qui se sont mis au service des usagers.

La participation est aujourd'hui partout, mais elle est mise en œuvre d'une façon hétérogène, et parfois controversée. Des critiques font état d'une forte théorisation, d'expérimentations intéressantes, mais de résultats limités sur le terrain.

De la participation à la coproduction

Dans les années 80, des approches plus interactives voient le jour dans le domaine du design. L'utilisateur est désormais considéré comme un collaborateur parmi d'autres plutôt que comme un sujet d'étude. Le *Design Thinking* s'inscrit dans cette évolution. En 1992, Richard Buchanan le présente comme une méthode de résolution de problème basée sur la co-construction avec les utilisateurs.

Le co-design et la coproduction font progressivement leur entrée dans les écoles de design, dans l'entreprise, dans la pratique de la conception notamment architecturale et l'urbaine, au moins dans une certaine mesure. Un certain nombre de chercheurs précisent le concept de coproduction, dont on retiendra la définition suivante : « *La coproduction par les usagers et les citoyens est une prestation de services fondée sur des relations régulières à long terme entre les prestataires de service professionnels (tous secteurs confondus) et les usagers ou d'autres personnes, dans le cadre de laquelle toutes les parties apportent une contribution significative en termes de ressources.* » (Bovaird, 2007)

Convergences et questionnements

Depuis une cinquantaine d'années, le concept de coproduction s'est développé dans diverses disciplines. Son principe fondateur est que les processus de développement et de décision d'un projet doivent être en phase avec les besoins de ses usagers car ceux-ci ont des ressources cachées et que, sans leur appui, le projet ne peut être ni conçu ni géré efficacement (Boyle et Harris, 2009). Mais, la capacité des usagers à se prononcer sur des problématiques complexes pose un certain nombre de questions.

1. La coproduction représente une double implication des professionnels et des usagers ou des communautés, et interroge leurs responsabilités partagées. Comment préciser et répartir ces dernières, et surtout quels problèmes juridiques pose cette possible dilution ?

2. Trois types de parties-prenantes cohabitent dans un projet : 1) les usagers ; 2) les facilitateurs (politiques, économiques et financiers) ; 3) les pourvoyeurs de connaissance (universitaires et experts). Chacun détient des savoirs qui lui sont propres, et intervient selon des savoir-faire spécifiques. Comment coordonner un travail collaboratif avec ces trois catégories d'acteurs ? Un intermédiaire est-il nécessaire, et dans ce cas quelle sont sa mission, ses responsabilités, ses méthodes, ses outils ?

3. Le pouvoir se décline en termes d'initiative, de décision et de réalisation. Il se pose aussi en termes de consensus ou de dissensus. Certains affirment que la recherche d'un consensus n'est pas nécessaire, ni même utile à la poursuite d'une solution. Ils considèrent par contre que les démarches de coproduction permettent de prévenir les conflits. Selon Gerald S. Clay et al. (2004), elles favorisent le travail en équipe, réduisent le nombre de conflits, permettent d'identifier de nouvelles opportunités, facilitent l'adoption d'un projet, positivent les relations entre parties prenantes, rapprochent les individus et les organisations dont les points de vue et les compétences sont parfois divergents, et clarifient les circuits de communication et les processus de décision.

4. La coproduction pose la question de sa légitimité dans une démocratie représentative. Pour Carole Pateman, qui a développé le concept de *Participative Democracy* dans les années 70, la démocratie participative a un intérêt éducatif (1970). Thomas Kirszbaum (2014) distingue le *Community Organizing* qui accorde une place aux « sans-voix » dans la sphère publique, et se focalise sur les inégalités de pouvoir ; tandis que le *Community Building* considère la « communauté » comme un bien commun, et représente sa diversité en termes de genre, ethno-racial, géographique ou économique. En définitive, la question est de savoir qui doit mettre en œuvre un processus de démocratie participative. Est-ce que les citoyens doivent se contenter d'y être invité ? Ou est-ce que leur *empowerment* mène au design informel, voire au hacking territorial ?

5. L'urbanisme contemporain associe volontiers l'intelligence urbaine aux données produites et commercialisées par le monde du numérique. La Smart City a envahi la ville pour gérer ses flux, ses réseaux, l'information, la communication, etc. Mais de nombreuses critiques s'élèvent contre ce qui est de plus en plus considéré comme une prédation numérique. Le partage d'informations devrait pourtant constituer l'essence du débat démocratique. L'*empowerment* citoyen devrait être alimenté par ces données par le biais de plateformes collaboratives – centres de créativité, physiques ou virtuels – des « embrayeurs de débats » qui, en associant intelligence digitale et relationnelle, peuvent mobiliser hors institutions l'ensemble des parties-prenantes concernées.

Cadre méthodologique pour la coproduction d'une vision partagée du territoire

Les démarches de coproduction territoriale imposent d'importants changements dans le mode de gouvernance d'une ville, ainsi que dans l'organisation du jeu des acteurs. Nous proposons de détailler ces changements de façon transversale au travers des quatre actions suivantes.

Mobiliser à travers un pacte démocratique

Afin de réduire les dissensions entre les citoyens et les pouvoirs publics, et éviter toute forme d'incompréhension, la mise en œuvre d'un pacte démocratique approuvé par l'ensemble des parties prenantes permet de définir une démarche, un engagement, des règles du jeu, ... par la mise en place d'un cadre structurel commun. Un pacte démocratique implique trois préalables : un engagement politique fort, une mobilisation de toutes les parties prenantes, et des outils adaptés. Il peut être illustré par les Pactes Locaux, élaborés en 1998 sous forme de manifeste, transformés en association en 2005, qui se donnent pour objectif d'« *illustrer, débattre et proposer une approche plus globale et positive du territoire conçu comme un système de relations ouvert, à même de renouveler les formes de la démocratie et d'apporter des réponses à des problèmes clés aujourd'hui* ». Ce sont « *des lieux de reconnaissance et d'appui aux initiatives créatrices d'activité et de citoyenneté.* » (Muller et Prébois, 2001).

Un pacte local repose sur une approche contractuelle pour définir les intentions collectives et particulières, de pouvoir aborder globalement les financements publics et de se doter d'outils de mesure adaptés aux objectifs et aux valeurs ; une coopération parfois conflictuelle, au fondement même de l'action ; et la conduite d'un processus accepté par les parties prenantes pour atteindre un résultat fixé par les participants, satisfaisante pour tous.

Réaliser un diagnostic territorial partagé

Un diagnostic territorial partagé est un outil de connaissance du fonctionnement du territoire ; de légitimation d'une démarche globale de territoire ; d'aide à la décision ; et de médiation et de dialogue entre ses divers acteurs (Guy Lévêque, 2014). C'est également, un outil de mise en lumière d'enjeux (Hommage, 2007) ainsi qu'« *une opportunité d'apprentissage et de qualification des acteurs* » (CGET, 2014). Il constitue à la fois « *une phase incontournable d'identification précise des besoins [...] et des moyens mobilisables pour y répondre* » (ibid.).

1. Entreprendre un bilan partagé des besoins et des ressources

Un diagnostic partagé repose d'une part sur un pilier technique et des sources objectives et, d'autre part, sur un pilier participatif et des perceptions tirées de l'expérience des intervenants locaux. Pour rassembler les données subjectives, des observations de terrain et des « marches exploratoires » peuvent être entreprises, une cartographie sensible permettant de restituer ces expériences.

2. Evaluer les thèmes mobilisateurs

L'évaluation de thématiques mobilisateurs permet de s'approprier les données obtenues à l'étape précédente, de les approfondir et d'en dégager des enjeux. Un double mouvement d'acculturation s'opère alors : au processus participatif et au projet urbain.

Pour réaliser cette étape, le CNSA et l'Ancreai (2016) propose de : 1) respecter toutes les catégories d'acteurs ; 2) être attentif à *la prise en compte de références, différentes selon les acteurs, alors que les débats nécessitent de s'entendre sur un « langage commun »* ; 3) sensibiliser les acteurs au projet et expliquer clairement le projet ; 4) éviter un vocabulaire trop technique ou trop abstrait. 5) bien préparer les séances ; 6) donner des références, avec une mise en perspective sur ce qui se passe sur d'autres territoires.

3. Analyser et prioriser des enjeux

Pour Alexandre Provost (2011), « *un enjeu est un élément que l'on constate et dont on souhaite comprendre la dynamique élargie.* » Le réseau Rameau dans son référentiel sur la co-construction (2016), utilise *3 prismes pour qualifier les enjeux des territoires* : l'interaction sectorielle, la cohérence territoriale et les alliances entre acteurs différents. Un travail sur les enjeux permet de dépasser le cadre analytique des bilans pour obtenir une vue d'ensemble. Un bon moyen pour passer d'objectifs à des enjeux est de se poser la question « *Pourquoi fait-on cela ?* » jusqu'à ce que la réponse soit évidente pour tous.

Développer collectivement une vision de l'avenir du territoire

Clément Demers, directeur de la Sté du Quartier International de Montréal et professeur à l'Université de Montréal, affirme que toute approche collaborative doit être basée sur des principes de *visionning*, c'est-à-dire d'appropriation dès l'amont du processus de coproduction d'un projet (Demers, 2015). L'urbanisme reste trop souvent dominé par des cadres institutionnels « directifs et contrôlants » alors que la culture collaborative est par essence ouverte et flexible. Travailler de façon collaborative, c'est donc briser ce que Horst Rittel intitule « *la symétrie de l'ignorance* » (1984) qui ne permet pas de croiser les connaissances des différents acteurs pour formuler une proposition. L'enjeu c'est de partager « *à la fois ses méthodes et ses hypothèses* » et de le faire le plus en amont possible, de travailler en même temps sur la définition du problème et sur sa solution.

1. Elaborer des scénarios, coproduire des choix

La réalisation de scénarios permet de distinguer la coproduction de choix de la prise de décision, d'explorer les champs des possibles et des impossibles, et d'illustrer le spectre des imaginaires et de la conscience collective avant de chercher des solutions. Lena Börjeson et al. (2006) distinguent trois catégories de scénarios : prédictif, exploratoire et normatif, selon la question que les utilisateurs se posent sur leur futur. Quel que soit le type de scénario privilégié, son but est d'inviter les parties-prenantes à partager des valeurs qui expriment « *le mode de vie des citoyens de la communauté* ».

2. Prendre des décisions

La coproduction d'une vision partagée permet de produire des choix, de les améliorer, les corriger, les rejeter, etc. Elle propose divers scénarios qui peuvent être évalués en fonction de valeurs, d'ambitions et d'intérêts partagés. C'est le cœur d'une démarche de coproduction, mais celle-ci ne se termine pas là, les échanges se poursuivent en vue d'une prise de décisions qui consiste à définir les orientations, les actions et moyens nécessaires pour concrétiser la solution choisie et la faire aboutir. La transcription de la vision en terme stratégique questionne les moyens d'y parvenir, le calendrier, le rôle de chacun, les capacités de réalisation, et les priorités. La transformation de la vision partagée en stratégie est particulièrement importante car elle correspond au passage de la co-conception à la coproduction.

3. Evaluer

Au vu de la complexité du processus, du nombre de parties prenantes et du temps long que la démarche peut prendre, mais aussi de son caractère expérimental, il est nécessaire de revenir sur ce qui a été coproduit. Chacun doit pouvoir mesurer le chemin parcouru, individuellement et collectivement. Il s'agit aussi de proposer un retour d'expérience et de valider le travail collectivement. L'évaluation est le temps de l'explicitation des résultats autant que celui de leur évaluation, ainsi que celui de l'annonce du chemin qui reste à parcourir.

Des outils spécifiques pour la coproduction d'une vision partagée

La coproduction d'une vision partagée fait appel à des outils qui stimulent la créativité d'un groupe, développe ses imaginaires, favorise l'expression de récits, d'histoires, d'émotions, met en valeur leurs interactions, facilite leur visualisation, et s'appuie sur des supports d'expression adaptés. Explorer collectivement, exprimer et tester des hypothèses sur de futures façons de vivre permet de faire sens, ensemble. Coproduire une vision partagée nécessite donc des outils spécifiques, qui se situent entre sciences cognitives et techniques de représentation, qui permettent à un groupe de développer une intelligence relationnelle et de l'exprimer collectivement.

Ces outils sont nombreux et font appel à des techniques variées. Une vaste littérature et de nombreuses études de cas témoignent de cette profusion. Nous avons identifié trois types d'outils qui nous semblent particulièrement bien adaptés à ce travail de coproduction, et qui, nous semble-t-il, sortent un peu des sentiers battus.

1. Les Cultural Probes

William Gaver et al. (1999) définissent les *Cultural Probes* comme des matériaux conçus pour provoquer un interlocuteur et obtenir de lui une réponse inspirante, des sortes de « déclencheurs d'idées ». Plus précisément, les *cultural probes* sont des ensembles d'objets évocateurs qui n'apportent aucune information précise mais offrent des pistes de réflexion inspirantes pour réfléchir, par exemple, à un cadre de vie. Elles peuvent prendre de nombreuses formes (cartes postales, cartes géographiques, photos, objets divers, journaux de bord, etc.), objets insolites s'appuyant sur l'ironie, la provocation, ou le détournement d'objets du quotidien, que les interlocuteurs commentent et complètent. Des pistes de collaboration émergent de ces récits : expériences de vie, aspirations, connaissances contextuelles, dont les designers s'inspirent pour alimenter la vision partagée dont ils animent la coproduction.

2. Les Generative Toolkits

Ces outils regroupent une variété de composants conçus pour un projet spécifique. Ils proposent à des « *non-designers* » des objets simples à manipuler pour les aider à participer à un processus de coproduction (Sanders et Stappers, 2008).

3. Les prototypes

Ils donnent forme à une idée ou à un concept et permettent d'en tester et d'en explorer la faisabilité. L'utilisateur peut s'en saisir pour donner un retour d'expérience et évaluer la proposition. Les prototypes « de papier » et *sketches of wireframes* peuvent servir de media à une activité de co-conception lorsque les designers ont déjà produit quelques concepts initiaux mais qu'il reste encore de l'espace pour l'exploration, Les « prototypes »

sont alors imprimés sur de larges feuilles de papier laissant de la place au dessin et aux commentaires. Le média du papier est intéressant car il peut être découpé pour recomposer une interface différente de la proposition initiale.

Coproduire, mais aussi jouer ensemble

Il est important d'installer un climat d'ouverture dès le démarrage d'un exercice de coproduction d'une vision partagée, et il faut pour cela recourir à des techniques d'animation originales (théâtres, cafés, etc.) permettant à tous de s'exprimer, notamment aux personnes peu habituées à prendre la parole (Simard et Gagnon, 2007). Le thème du jeu, s'il n'est pas nouveau dans le domaine de création architecturale ou urbaine, joue ici un rôle important. Il devient « *une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielles. L'ambiance du jeu est celle du ravissement et de l'enthousiasme, qu'il s'agisse d'un jeu sacré, ou d'une simple fête, d'un mystère ou d'un divertissement.* » (Huizinga, 1988).

Bibliographie

ALBERTI, Marina (2009). *Advances in urban ecology. Integrating humans and ecological processes in urban ecosystems*. New York: Springer, coll. "Earth and Environmental Science", 366 p.

ALFORD, John (2009). *Engaging public sector clients. From service delivery to co-production*. Hamps/New York: Houndmills/Palgrave Macmillian, 261 p.

ALGAN, Yann, MALGOUYRES, Clément et SENIK, Claudia (2020). « Territoires, bien-être et politiques publiques ». In : *Les notes du conseil d'analyse économique*, janvier 2020, (55). <https://www.cae-eco.fr/staticfiles/pdf/cae-note055.pdf>

ALINSKY, Saul D. (1971). *Rules for radicals: A pragmatic primer for realistic radicals*. New York: Random House

ALVAREZ, Julian, IRRMANN, Olivier, DJAOUTI, Damien, TALY, Antoine, RAMPNOUX, Olivier et SAUVE, Louise (2019). "Design games and game design: relations between design, codesign and serious games in adult education". In: LELEU-MERVIEL, SCHMITT et USEILLE (éds), *From UXD to LivXD Living eXperience Design*, ISTE Edition. <http://www.ludoscience.com/FR/diffusion/1550-Design-Games-and-Game-Design-Relations-Between-Design-Codesign-and-Serious-Games-in-Adult-Education.html>

ARAB, Nadia et VIVANT, Elsa (2018). « L'innovation de méthodes en urbanisme : freins et leviers d'une entreprise incertaine ». In : *Les Cahiers de la recherche architecturale urbaine et paysagère*, 2018, (1). <https://doi.org/10.4000/craup.324>

ARCHER, Bruce (1979). "Design as a discipline". In: *Design studies*, July 1979, 1(1): 17-20. [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(79\)90023-1](https://doi.org/10.1016/0142-694X(79)90023-1)

ARNSTEIN, Sherry R. (1969). "A ladder of citizen participation". In: *Journal of the American Institute of planners*, July 1969, 35(4): 216-224. <https://doi.org/10.1080/01944366908977225>

ASCHER, François (2001-a). *Les nouveaux principes de l'urbanisme : la fin des villes n'est pas à l'ordre du jour*. La Tour d'Aigue : L'Aube, coll. « Intervention », 104 p.

ASCHER, François (2001-b). « La nouvelle révolution urbaine : de la planification au management stratégique urbain ». In : MASBOUNGI, Ariella. (éd.) *Fabriquer la Ville : Outils et Méthodes*. Paris : La documentation française, p. 21-32.

BACQUE, Marie-Hélène et GAUTHIER, Mario (2011). « Participation, urbanisme et études urbaines, Quatre décennies de débats et d'expériences depuis 'A ladder of citizen participation' de S. R. Arnstein ». In : *Participations*, 2011, 1(1) : 36-66. <https://doi.org/10.3917/parti.001.0036>

BACQUE, Marie-Hélène et BIEWENER, Carole (2013). *L'empowerment, une pratique émancipatrice*. Paris : La Découverte, coll. « Sciences humaines / Politique et sociétés », 175 p.

BANNON, Liam J. (1991). "From human factors to human actors. The role of psychology and human-computer interaction studies in systems design". In: GREENBAUM, J. et KYNG, M. (éds), *Design at work: cooperative design of computer systems*, Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, p. 25-44.

BARLET et al. (dir. Clément NICOLA) (2019). *La participation citoyenne, à l'échelle des grandes villes, grandes intercommunalités et métropoles*. Ecole urbaine de Sciences Po. Rapport. <https://www.sciencespo.fr/ecole->

urbaine/sites/sciencespo.fr.ecole-urbaine/files/Rapport%20final%20-%20La%20participation%20citoyenne%20dans%20les%20grandes%20villes%2c%20grandes%20intercommunit%C3%A9s%20et%20m%C3%A9tropolles.pdf

BASILE, Maria et TERRIN, Jean-Jacques (2009). "Supporting the Formation of Communities of Practice: Urban Planning in the MR-Tent". In: *Revue Flux*, 2009, 4(78): 58-67

BATE, Paul et ROBERT, Glenn (2007). *Bringing user experience to healthcare improvement: the concepts, methods and practices of experience-based design*. UK: Radcliffe Publishing, 207 p.

BECK, Silke, FORSYTH, Tim, KOHLER, Pia M., LAHSEN, Myanna et MAHONEY, Martin (2017). *The making of global environmental science and politics*. In: *The Handbook of Science and Technology Studies*. Cambridge, MA: MIT Press, p. 1059-1086

BESSON, Raphaël (2016). « Les laboratoires citoyens madrilènes : la fabrique des 'communs urbains' ». In : *Revue Urbanews*. <https://www.urbanews.fr/2016/01/11/50396-laboratoires-citoyens-madrilenes-fabrique-communs-urbains/>

BODKER, Susanne et PEKKOLA, Samuli (2010). "A short review to the past and present of participatory design. Introduction to debate section". In: *Scandinavian Journal of Information Systems*, 22(1): 45-48. http://iris.cs.aau.dk/tl_files/volumes/Volume22/no1/SIEditorial.pdf

BÖRJESON, Lena, HÖJER, Mattias, DREBORG, Karl-Henrik, EKVAL, Tomas et FINNVEDEN, Göran (2006). "Scenario types and techniques: Towards a user's guide". In: *Futures*, 38(7): 723-739. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2005.12.002>

BOUCHAIN, Patrick. (dir.) (2013). *Simone et Lucien Kroll. Une architecture habitée*. Paris : Actes Sud, 396 p.

BOURG, Dominique et BOY, Daniel (2009). « Des conférences de citoyen pour discuter des questions scientifiques et techniques ». In : *La démocratie participative* (dir. Yves SINTOMER), *Problèmes économiques et sociaux*, La Documentation française.

BOVAIRD, Tony (2007). "Beyond engagement and participation: User and community co-production of public services". In: *Public Administration Review*, September/October 2007, 67(5): 846-860. <https://doi.org/10.1111/j.1540-6210.2007.00773.x>

BOYLE, David et HARRIS, Michael (2009). *The Challenge of coproduction: How equal partnerships between professionals and the public are crucial to improving public services*. Discussion Paper. Nesta, 28 p. https://b3cdn.net/nefoundation/312ac8ce93a00d5973_3im6i6t0e.pdf

BOYTE, Harris (1980). *The Backyard Revolution: Understanding the new citizen movement*. Philadelphia: Temple University Press, 271 p.

BRANDT, Eva, BINDER, Thomas et SANDERS, Elizabeth B.-N. (2012). "Tools and techniques : ways to engage telling, making and enacting". In: SIMONSENS, J. et ROBERTSON, T. (éds), *Participatory Design – A Reference Book*, Routledge international handbook of Participatory design. Routledge International handbooks, New York : Routledge, p. 145-181.

BRUGMANN, Jeb (2009). *Welcome to the urban revolution: how cities are changing the world*. Bloomsbury Press, 342 p.

BUCHANAN, Richard (1992). "Wicked problems in design thinking". In: *Design Issues*, Spring 1992, 8(2): 5-21.

BURNS, Colin, COTTAM, Hilary, VANSTONE, Chris et WINHALL, Jennie (2006). *RED Paper 02. Transformation design*. RED. Design Council. London. Report. <https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/red-paper-transformation-design.pdf>

CAHN, Edgar S. (2000). *No more throw-away people: The Co-production imperative*. Essential Books Ltd (2nd ed.), 226 p.

CALLON, Michel et LATOUR, Bruno (éds) (1991). *La science telle qu'elle se fait. Anthologie de la sociologie des sciences de langue anglaise*. Paris : La Découverte, coll. « TAP/ Anthropologie des sciences et des techniques », 396 p.

CARON, Alain (2004). « L'urbanisme et le Web : une alliance à favoriser ». In : *Municipalité, MAMSL*, octobre 2004, 35(3): 25-26.

CARON, Alain et MARTEL, Roger P. (2005). *Aménagement et développement du territoire. La vision stratégique du développement culturel, économique, environnemental et social*. Direction de l'aménagement et du développement local, Ministère des Affaires municipales et des Régions. Rapport. http://demarchesterritorialesdedeveloppementdurable.org/wp-content/uploads/2013/07/mamr_vision.pdf

CASAGRANDE, Marco (2019). "From urban acupuncture to the third generation city". In: ROGGEMA, R. (éd.), *Nature driven urbanism. Contemporary urban design thinking*, Springer, Cham, p. 131-153. https://doi.org/10.1007/978-3-030-26717-9_7

CASTELLS, Manuel, CHERKI, Eddy et GODARD, Francis (1974). *Sociologie des mouvements sociaux urbains*. Paris : Centre d'étude des mouvements sociaux, 171 p.

CERDD (2010). *Participation des habitants et maîtrise d'usage dans les quartiers durables. Synthèse de l'atelier technique de l'Aire métropolitaine de Lille*. Rapport. <http://www.cerdd.org/Parcours-thematiques/Urbanisme-et-planification-durables/Ressources-urbanisme-durable/Publication-Participation-des-habitants-et-maitrise-d-usage-dans-les-quartiers-durables>

CGET (Commissariat Général à l'Égalité des Territoires) (2014). *Le diagnostic territorial participatif : Eléments méthodologiques*. Commissariat général à l'égalité des territoires, Premier ministre. <https://www.courrierdesmaires.fr/wp-content/uploads/2014/10/fiche-diagnostic-territorial-participatif.pdf>

CGET- Observatoire des territoires (Commissariat Général à l'Égalité des Territoires) (2018). *Rapport de cohésion territoriale*.

CLAY, Gerald S., MacNAUGHTON, Ann L. et FARNAN, John F. Jr (2004). "Creating long-term success through expanded 'partnering'". In: *Dispute Resolution Journal*, 59(1): 42-48.

CNSA, Ancreai (2016). *Guide méthodologique pour construire un diagnostic territorial partagé. À l'attention des agences régionales de santé et des conseils départementaux*. Rapport, Avril 2016. http://ancreai.org/wp-content/uploads/2018/02/dtp_ancreai_cnsa.pdf

CORROYER, Grégory (2013) « Consensus/Dissensus ». In : CASILLO, I. avec BARBIER, R., BLONDIAUX, L., CHATEAURAYNAUD, F., FOURNIAU, J.-M., LEFEBVRE, R., NEVEU, C. et SALLES, D. (dir.), *Dictionnaire critique et interdisciplinaire de la participation*, Paris, GIS Démocratie et Participation. ISSN: 2268-5863. <https://www.dicopart.fr/fr/dico/consensusdissensus>

COTTAM, Hilary et LEADBEATER, Charles (2002). *RED Paper01. Health: Cocreating services*. RED. Design Council London. Report. <https://issuu.com/acunar/docs/red-paper-01-health---co-creating-services/54>

DALAL-CLAYTON, Barry et BASS, Stephen (2002). *Sustainable development strategies: a resource book*. Organisation for Economic Co-operation and Development et United Nations Development Programme. London, Sterling, VA : Earthscan, 358 p.

DAVEZIES, Laurent (2015). *Le nouvel égoïsme territorial. Le grand malaise des nations*. Le Seuil, coll. « La République des Idées », 110 p.

DAVIDOFF, Paul (1965). "Advocacy and pluralism in planning". In: *Journal of the American Institute of Planners*, 31(4): 331–338. [doi:10.1080/01944366508978187](https://doi.org/10.1080/01944366508978187)

DEMERS, Clément (2015). « La co-conception de marques et de produits de consommation avec les consommateurs », In : ÖZDIRLIK, Burcu et TERRIN, Jean-Jacques (dir.), *La Place des usagers dans les processus de projet*, Éditions de l'Aube, p. 67-80.

DOUAY, Nicolas et PREVOT, Maryvonne (éds) (2012). « L'activisme urbain : art, architecture et espace public ». In : *L'information géographique*, septembre 2012, 76(3). Paris : Armand Colin, 112 p.

DOUAY, Nicolas et PREVOT, Maryvonne (2016). « Circulation d'un modèle urbain 'alternatif' ? Le cas de l'urbanisme tactique et de sa réception à Paris ». In : *EchoGéo*, 2016, (36). <https://doi.org/10.4000/echogeo.14617>

DOUGLAS, Gordon C. C. (2014). "Do-it-Yourself urban design: The social practice of informal 'improvement' through unauthorized alteration". In: *City & Community*, March 2014, 13(1): 5-25. <https://doi.org/10.1111/cico.12029>

DUARTE, F., BEGUIN, P., PUEYO, V. et LIMA, F. (2019). *Innovative Labs and Co-design. Advances in Intelligent Systems and Computing*. Springer. Proceedings of the 20th Congress of the International Ergonomics Association (IEA 2018), p.1967-1971. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01960777/document>

DUBE, Patrick, SARRAILH, Joëlle, KOSTECKI, Isabelle, BILLEBAUD, Christophe, GRILLET, Claire et ZINGRAFF, Virginie. (2014). *Qu'est-ce qu'un Living Lab ?* Umwelt, Montréal, 133 p. <https://docplayer.fr/5082313-Qu-est-ce-qu-un-living-lab.html>

DUBEDOUT, Hubert (1983). *Ensemble, refaire la ville. Rapport au Premier Ministre du Président de la commission nationale pour le Développement social des quartiers*. Paris : La Documentation française, 122 p.

FAINSTEIN, Susan S. (2010). *The just city*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 232 p.

FAURE, Alain (2012). « Territoire ». In : CASILLO, I. avec BARBIER, R., BLONDIAUX, L., CHATEAURAYNAUD, F., FOURNIAU, J.-M., LEFEBVRE, R., NEVEU, C. et SALLES, D. (dir.), *Dictionnaire critique et interdisciplinaire de la participation*, Paris, GIS Démocratie et Participation. ISSN: 2268-5863. <https://www.dicopart.fr/fr/dico/territoire>

Fédération des villes moyennes [FVM] (2013). *Les villes moyennes et l'habitat : portraits de territoires et stratégies habitat*. En partenariat avec la Caisse des Dépôts et l'Union sociale pour l'habitat, avec le cabinet Habitat et Territoires Conseil. Rapport. http://www.villesdefrance.fr/upload/document/doc_201306101124450.pdf

- FINN, Donovan (2014). "DIY urbanism: Implication for cities". In: *Journal of Urbanism: International Research on Placemaking and Urban Sustainability*, 7(4): 381-398. <https://doi.org/10.1080/17549175.2014.891149>
- FORESTER, John (1989). *Planning in the face of power*. Londres: University of California Press, 283 p.
- FORESTER, John (1999). *The Deliberative practitioner. Encouraging participatory planning process*. Cambridge, MA: The MIT Press, 322 p.
- FORESTER, John (2006). "Making participation work when interests conflict: moving from facilitating dialogue and moderating debate to mediating negotiation". In: *Journal of the American Planning Association*, 2006, 72 (4): 447-456. <https://doi.org/10.1080/01944360608976765>
- FRAISSE, Laurent (2018). *La co-construction de l'action publique : définition, enjeux, discours et pratiques*. Fondation maison des sciences de l'homme, Collège d'études mondiales, Institut CDC pour la recherche. Rapport 69 p. https://www.caissedesdepots.fr/sites/default/files/2020-05/rapport_co-construction_de_laction_publique_vf.pdf
- FRIEDMAN, John (1973). *Retracking America: A theory of transactive planning*. Anchor Press, 289 p.
- FRIEDMAN, John (1992). *Empowerment: The Politics of alternative development*. Cambridge, MA / Oxford: Wiley / Blackwell, 212 p.
- FRIESINGER, Günther, GRENZFURTHNER, Johannes et BALLHAUSE, Thomas (2014). *Urban Hacking: Cultural jamming strategies in the risky spaces of modernity*. Bielefeld: Transcript Verlag
- FUNG, Archon et WRIGHT Erik Olin (dir.) (2003). *Deepening democracy. Institutional innovations in empowered participatory governance*. London: Verso, 312 p.
- FUNG, Archon (2004). *Empowered democracy. Reinventing urban democracy*. Princeton: Princeton University Press, 278 p.
- Future Earth (2013). *Future earth initial design: Report of the transition team*. Paris: International Council for Science (ICSU), 51 p.
- GAMBA, Tiphaine (2017). « D'où vient la 'pensée design' ? ». In : *I2D – Information, données & documents*, 2017/1, 54: 30-32. [DOI : 10.3917/i2d.171.0030](https://doi.org/10.3917/i2d.171.0030)
- GANCILLE, Jean-Marc et BARRE, Philippe (2016). « L'écosystème urbain Darwin, Du hacking territorial à un nouveau modèle de coproduction de la ville ? ». In : *Futuribles*, septembre-octobre 2016, (414): 41-51
- GASSELIN, Gérard (2015). « Petit historique de la participation et ses références ». Introduction lors du séminaire « Démarches participatives : les professionnels du développement territorial au service des processus de participation et de 'faire ensemble' » (22 janvier 2015 – Toulouse). <http://developpeurs-territoriaux.org/petit-historique-de-la-participation-et-de-ses-references-par-gerard-gasselin/>
- GAVER, William W., DUNNE, Anthony et PACENTI Elena (1999). "Cultural probes". In: *Interactions*, January-February 1999, vi(1): 21-29. [DOI: 10.1145/291224.291235](https://doi.org/10.1145/291224.291235)
- GAVER, William W., BOUCHER, Andrew, PENNINGTON, Sarah et WALKER, Brendan (2004). "Cultural probes and the value of uncertainty". In: *Interactions*, September-october 2004, p.53-56. <https://research.gold.ac.uk/4720/1/p53-gaver.pdf>

- GLISSANT, Edouard (2009). *Philosophie de la relation. Poésie en étendue*. Paris : Gallimard, 176 p.
- GONZALEZ CARDENAS, Maria Margarita (2017). *Analyser l'Urban Planning aux États-Unis (1950-1970). Livres, auteurs et institutions*. Thèse de doctorat en études urbaines, EHESS.
- GRABOW, Stephen et HESKIN, Allan (1973). "Foundations for a radical concept in planning". In: *Journal of the American Institute of Planners*, 1973, 39(2): 106-114. <https://doi.org/10.1080/01944367308977664>
- GRAY, Dave, BROWN, Sunni et MACANUFI, James (2014). « Gamestorming, jouer pour innover : pour les innovateurs, les visionnaires et les pionniers ». <https://gamestorming.com/author/dave-gray/>
- GUIHENEUF, Pierre-Yves (2021). « Brève histoire de la concertation ». DialTer. <https://www.comedie.org/etapes/concertation-et-enquete-publique/>
- HABERMAS, Jürgen (1999). *De l'éthique de la discussion*. Flammarion, coll. « Champs essais – Philosophie », 208 p.
- HAJER, Maarten A. (1995). *The Politics of environmental discourse: Ecological modernization and the policy process*. Oxford: Oxford University Press.
- HAJER, Maarten A. (2009). *Authoritative governance, policy making in the age of mediatization*. Oxford: Oxford University Press, 224 p.
- HILL, Peter (1977). "On goods and services". In: *The Review of Income and Wealth*, 4(23): 315-338. DOI : [10.1111/j.1475-4991.1977.tb00021.x](https://doi.org/10.1111/j.1475-4991.1977.tb00021.x)
- HOMMAGE, Corinne (2007). « La démarche de diagnostic territorial au service d'une dynamique partenariale et citoyenne ». In: *Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle*, 2007, 40(1): 79-95. DOI : [10.3917/lse.401.0079](https://doi.org/10.3917/lse.401.0079).
- HOU, Jeffrey (2010). *Insurgent Public Space: Guerrilla Urbanism and the Re-Making of Contemporary Cities*. New York: Routledge, 288 p.
- HUIZINGA, Johan (1988). *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard (1^{ère} éd. en 1938: *Homo ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*)
- IVESON, Kurt (2013). "Cities within the city: Do-it-yourself urbanism and the right to the city". In: *International Journal of Urban and Regional Research*, 37(3): 941-946. DOI : [10.1111/1468-2427.12053](https://doi.org/10.1111/1468-2427.12053)
- JUURVI, Soile et PESSO, Kaija (2013). "Actor Roles in an Urban Living Lab: What Can We learn from Suurpelto, Finland?". In: *Technology Innovation Management Review*, November 2013, p. 22–27.
- JARDIN, André (dir.) (1992). *Alexis de Tocqueville. Œuvres, tome II*. Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », n°385.
- JOUBE, Bernard (2006). « Éthique, politiques publiques et empowerment, l'exception française ». In : *Economie & Humanisme*, décembre 2006, (379) : 99-101.
- KATES, Robert W., CLARK, William C., CORELL, Robert, HALL, J. Michael, JAEGER, Carlo C., LOWE, Ian, MCCARTHY, James J., SCHELLNHUBER, Hans Joachim, BOLIN, Bert, DICKSON, Nancy M., FAUCHEUX, Sylvie, GALLOPIN, Gilberto C., GRUEBLER, Arnulf, HUNTLEY, Brian, JÄGER, Jill, JODHA, Narpat S., KASPERSON, Roger

E., MABOGUNJE, Akin, MATSON, Pamela, MOONEY, Harold, MORE III, Berrien, O'RIORDAN, Timothy et SVEDIN, Uno (2000). "Sustainability science". Research and Assessment Systems for Sustainability Program. Discussion Paper 2000-33. Cambridge, MA: Environment and Natural Resources Program, Belfer Center for Science and International Affairs, Kennedy School of Government, Harvard University, Cambridge MA. <http://mail.rwkates.org/pdfs/a2001.01.pdf>

KEITH, William M. (2007). *Democracy as discussion: Civic education and the American Forum Movement*. Lexington Books, 376 p.

KIRSZBAUM, Thomas (2014). "Pouvoir d'agir et politique de la ville : un couple antagonique ? ». In : *Urbanisme*, printemps 2014, (392): 49-52.

KROHN, Michael (2018). "Social Design in Education and Research". In : Museum für Gestaltung Zürich et SACHS, Angeli (éds), *Social Design : Participation and empowerment*, Lars Müller Publishers, p. 130-135.

LARDON, S., ANGEON, V., LOUDIYI, S., PLANCHAT-HERY, C. et RAYMOND, R. (2007). « Le jeu de territoire à l'articulation entre Pays du Grand Clermont et PNR du Livradois-Forez ». In : BATTON-HUBERT, M. JOLIVEAU, T. et LARDON, S. (dir.), *Sageo 2007. Rencontres internationales Géomatique et territoire. Ateliers « Modélisation spatiale et décision territoriale participative »*. Actes.

LATOUR, Bruno (1990). "Postmodern? No, simply amodern! Steps towards an anthropology of science". In: *Studies in History and Philosophy of Science Part A*, March 1990, 21(1): 145-171. [https://doi.org/10.1016/0039-3681\(90\)90018-4](https://doi.org/10.1016/0039-3681(90)90018-4)

LATOUR, Bruno (2012). *Enquête sur les modes d'existence. Une anthropologie des Modernes*. Paris : La découverte, 504 p.

LEE, Yanki (2008). "Design participation tactics : the challenges and new roles for designers in the co-design process". In: *CoDesign*, 4(1): 31-50.

LEFEBVRE, Henri (1970). *La révolution urbaine*. Gallimard, coll. « Idées », n°216, 256 p.

LERNER, Jaime (2007). *Acupuncture urbaine*. Paris : L'Harmattan, coll. « Villes et entreprises », 124 p.

LEVEQUE, Guy (2014). Les méthodes de diagnostic territorial. In : *La communauté éducative de l'enseignement agricole public des Pays de la Loire. Démarche à entreprendre - Appréhender et comprendre mon territoire*. http://www.formater.com/ressources/telechargement/methode/P3_diagnostic_territoria_l.pdf

LEVINAS, Emmanuel (1990). *Totalité et infini*. Le livre de poche, coll. « Biblio essais », 352 p.

LEYDESDORFF, Loet et ETZKOWITZ, Henry (1998). "The Triple helix as a model for innovation studies". In: *Science and public policy*, June 1998, 25(3): 195-203. <https://doi.org/10.1093/spp/25.3.195>

Lisode (2017). *Guide de concertation territoriale et de facilitation*. Rapport, 64 p. https://www.lisode.com/wp-content/uploads/2017/02/Lisode_Guide_concertation.pdf

LYDON, Mike (éd.), BARTMAN, Dan, WOULDSTRA, Ronald et KHAWARZAD, Aurash (2011). *Tactical urbanism: Short-term action, long-term change*. Vol.1. New York: The Street Plans Collaborative, 25 p. https://issuu.com/streetplanscollaborative/docs/tactical_urbanism_vol.1

LYDON, Mike et GARCIA, Anthony (2015). *Tactical urbanism: Short-term actions for long-term change*. Washington DC: Island Press, 256 p.

- MAGNAGHI, Alberto et FANFANI, David (2010). *Il patto città campagna. Un progetto per la bioregione della Toscana centrale*. Firenze: Alinea, 252 p.
- MALAUD, David (2018). *Architectus ludens : faire illusion. Situation, symbole, diagramme, carte*. Thèse de doctorat en architecture, Ensa-V/Paris-Saclay. <http://theses.fr/2018SACL005>
- MAZEAUD, Alice (2013). « Citoyen/Élu/Technicien ». In : *Dictionnaire critique et interdisciplinaire de la participation*, Paris, GIS Démocratie et Participation. <https://www.dicopart.fr/fr/dico/citoyenelutechnicien>
- McKIM, Robert H. (1972). *Experiences in visual thinking*. Monterey, États-Unis: Brooks/Cole, 171 p.
- MEKDJIAN, Sarah et OLMEDO, Elise (2016). « Médier les récits de vie. Expérimentations de cartographies narratives et sensibles ». In : *Mappe Monde*, juillet 2016, (118). <http://mappemonde.mgm.fr/118as2/>
- MERTENAT, Céline C. (2012). *Entre ville complexe et projet urbain durable, l'exemple de l'Agence d'Ecologie Urbaine de Barcelone*. Maîtrise ès sciences appliquées en Aménagement, Université de Montréal. https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/10972/Mertenat_Celine-Coralie_2012_memoire.pdf
- MICHELS, Robert (1961). *Political parties: A sociological study of the oligarchical tendencies of modern democracy*. New York: The Free Press.
- MILL, John Stuart (1859). *On Liberty*. Batoche Books Kitchener, 2001. 109 p. <https://eet.pixel-online.org/files/etranslation/original/Mill,%20On%20Liberty.pdf>
- MILLER, Clark A. et WYBORN, Carina (2020). "Co-production in global sustainability: Histories and theories". In: *Environmental Science and Policy*, November 2020, 113: 88-95. <https://doi.org/10.1016/j.envsci.2018.01.016>
- MOLLET, Albert (dir.) (1981). *Quand les habitants prennent la parole*. Ministère du Logement, Plan Construction.
- MOORE, James P. et SHEARER, Robert A. (2004). "Expanding partnering's horizons: The challenge of partnering in the Middle East". In: *Dispute Resolution Journal*, 59(4): 54-60
- MONGOLD, Neal J. (1988). *Community architecture: Myth and reality*. Bachelor of architecture, University of Notre Dame, Indiana. <https://dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/78981/18551870-MIT.pdf?sequence=2>
- MORANVAL, Eric (dir. Denis STOKKINK) (2015). « Les initiatives citoyennes européennes. Un échec ? ». Think tank : Pour la solidarité, european think and do tank, comprendre pour agir. Notes d'analyse. Participation citoyenne. <https://issuu.com/pourlasolidarite/docs/na-2015-initiatives-citoyennes-eu>
- MORIZOT, Baptiste (2016). *Les Diplomates. Cohabiter avec les loups sur une autre carte du vivant*. Editions Wildproject, 320 p. <https://www.wildproject.org/diplomates>
- MOROZOV, Evgeny et BRIA, Francesca (2018). *Rethinking the Smart city: Democratizing Urban Technology*. Rapport. Rosa Luxemburg Stiftung, New York Office. 56 p. https://www.rosalux.de/fileadmin/rls_uploads/pdfs/sonst_publicationen/rethinking_the_smart_city.pdf
- MULLER, Martine et PREBOIS, Antonin (coord.) (2001). *N° 128, Des alliances pour des territoires innovants et solidaires. Les pactes locaux pour la cohésion sociale et l'emploi*. http://docs.eclm.fr/pdf_livre/57DesAlliancesPourDesTerritoiresInnovantsEtSolidaires.pdf

NINACS, William A. (2008). *Empowerment et intervention. Développement de la capacité d'agir et de la solidarité*. Presses de l'Université de Laval, 225 p.

Noödesign (2019). « Designing community », colloque du 19 et 20 avril 2019, Paris. <https://noödesign.org/designing-community/argumentaire-theorique/>

NORMAN, Donald A. (2002). *The Design of everyday things*. Basic Books, 257 p.

OLMEDO, Elise (2015). *Cartographie sensible : tracer une géographie du territoire vécu par la recherche-crédation*. Thèse de doctorat en géographie, Université Panthéon-Sorbonne – Paris I. (<tel:02495701>)

OSTROM, Elinor (1996). "Crossing the great divide: Co-production, synergy, and development". In : *World Development*, June 1996, 24(6): 1073-1087. [https://doi.org/10.1016/0305-750X\(96\)00023-X](https://doi.org/10.1016/0305-750X(96)00023-X)

ÖZDIRLIK, Burcu et TERRIN, Jean-Jacques (éds) (2015). *La conception en question : la place des usagers dans les processus de projet*. Editions de l'Aube, coll. Bibliothèque des territoires, 186 p.

PACIFIC, Christophe (2013). « Le soin : recherche de consensus ou principe de conflit nécessaire ? ». In : *Recherche en soins infirmiers*, 2013, 114(3): 14-20. <https://doi.org/10.3917/rsi.114.0014>

PAPANEK, Victor (1985). *Design for the real world: Human ecology and social change*. USA: Thames and Hudson (1ère éd.1971), 418 p.

PARKS, Roger B., BAKER, Paula C., KISER, Larry, OAKERSON, Ronald, OSTROM, Elinor, OSTROM, Vincent, PERCY, Stephen L., VANDIVORT, Martha B., WHITAKER, Gordon P., WILSON, Rick (1981). "Consumers as producers of public services: Some economic and institutional consideration". In: *Policy Studies Journal*, June 1981, 9(7): 1001-1011. <https://doi.org/10.1111/j.1541-0072.1981.tb01208.x>

PATEMAN, Carole (1970). *Participation and Democratic Theory*. Cambridge: Cambridge University Press, 122 p.

PESTOFF, Victor (2017). « La co-production des services publics comme innovation sociale ». In : BARBIER, Jean-Claude (dir.), *Economie sociale et solidaire et Etat : A la recherche d'un partenariat pour l'action*, Paris : Institut de la gestion publique et du développement économique, Coll. « Gestion publique », p. 173-188. <https://books.openedition.org/igpde/4856>

PINNEL, Steve (1999). "Partnering and the management of construction disputes". In: *Dispute Resolution Journal*, 54(1): 16-22.

PLATO (traduit par GRUBE, G.M.A.) (1992). *Republic*. Indianapolis, IN: Hackett Publishing Company, 320 p.

PLOTKE, David (1997). "Representation is democracy". In: *Constellations*, April 1997, 4(1): 19-34. [doi:10.1111/1467-8675.00033](https://doi.org/10.1111/1467-8675.00033).

PROVOST, Alexandre (2011). *Repères méthodologiques pour la réalisation de diagnostics territoriaux au Québec*. Maître en environnement (M.Env.) au Centre universitaire de formation en environnement université de Sherbrooke, Québec, Canada. https://www.usherbrooke.ca/environnement/fileadmin/sites/environnement/documents/Essais2010/Provost_A_02-03-2011_.pdf

Rameau (2015). *La Coconstruction en territoire, des enjeux à la pratique*. La note de réflexion stratégique. 39 p. https://coconstructionterritoriale.files.wordpress.com/2016/07/kit-cct_ref2_note-stratc3a9gique-co-construction-en-territoire.pdf

- Rameau (2016). *Co-construction territoriale*. Le référentiel. 96 p. <http://www.lerameau.fr/wp-content/uploads/2018/10/Re%CC%81fe%CC%81rentiel-Co-Co-Terr-WEB1.pdf>
- RITTEL, Horst W. J. (1984). "Second-generation design methods". In: CROSS, N. (éd.), *Developments in design methodology*, New York: John Wiley and Sons, p. 317-327.
- RITTEL, Horst W. J. et WEBBER, Melvin M. (1973). "Dilemmas in a General Theory of Planning". In: *Policy Sciences*, June 1973, 4(2): 155-169.
- RÖCKE, Anja et SINTOMER, Yves (2005). « Les jurys citoyens berlinois et le tirage au sort : un nouveau modèle de démocratie participative ? ». In : BACQUE, REY et SINTOMER (dir.), *Gestion de proximité et démocratie participative*, La découverte, coll. « Recherches », p. 139-160.
- ROSS, David (2008). « L'utilisation du partnering dans le cadre de projets urbains », unpublished, MSc.A. (Aménagement) extended essay, Université de Montréal, Montréal. http://www.repertoiregrif.umontreal.ca/ARTICLES/00018/00018_DOC_1.pdf
- ROUSSEAU, Jean-Jacques (1762). *Du contrat social ou principes du droit politique*
- RUEDA, Salvador (1995). *Ecologia urbana, Barcelona I la seva regio metropolitana com a referents*. Barcelona: Beta editorial, 256 p.
- SACHS, Angeli (2018). "Social Design – past and present". In : Museum für Gestaltung Zürich et SACHS, Angeli (éds) op cit., p. 21-29
- SANDERS, Elizabeth B.-N. et STAPPERS, Pieter J. (2008). "Co-creation and the new landscapes of design". In: *CoDesign*, March 2008, 4(1): 5-18. [DOI: 10.1080/15710880701875068](https://doi.org/10.1080/15710880701875068)
- SANDERS, Elizabeth B.-N. et STAPPERS, Pieter J. (2014). "Probes, toolkits and prototypes: Three approaches to making in codesigning". In: *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 10(1): 5-14. <http://dx.doi.org/10.1080/15710882.2014.888183>
- SANOFF, Henry (2011). "Multiple views of participatory design". In: *Focus*, 8(1): 7. [DOI: 10.15368/focus.2011v8n1.1](https://doi.org/10.15368/focus.2011v8n1.1)
- SAWHNEY, N., de KLERK, C. et MALHOTRA, S. (2015). "Civic engagement through DIY urbanism and collective networked action". In: *Planning Practice & Research*, 30(3): 337-354. [DOI : 10.1080/02697459.2015.1054662](https://doi.org/10.1080/02697459.2015.1054662)
- SIMARD, Paule et GAGNON, Christiane (2007). « La vision stratégique. Se donner une vision commune de notre avenir ». In : GAGNON, C. (éd.) et ARTH, E. (en collab. Avec), *Guide québécois pour des Agendas 21^e siècle locaux : applications territoriales de développement durable viable*. <http://demarchesterritorialesdedeveloppementdurable.org/la-vision-strategique/>
- SIMON, Herbert A. (1969). *The science of the artificial*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 123 p.
- SIMONDON, Gilbert (2012). *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris : Flammarion, 367 p.
- SPINUZZI, Clay (2005). "The methodology of participatory design". In: *Technical Communication*, May 2005, 52(2): 163-174. <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/28277/SpinuzziTheMethodologyOfParticipatoryDesign.pdf>

SZEBEKO, Deborah et TAN, Lauren (2010). "Co-designing for society". In: *Australasian Medical Journal*, September 2010, 3(9): 580-590. [Doi 10.4066 / AMJ.2010.378](https://doi.org/10.4066/AMJ.2010.378)

Teddif (2002). *Les cahiers du développement durable en Ile-de-France, Numéro 1. La conduite d'un projet de développement durable. Comment favoriser la coproduction d'un développement durable d'un territoire ?* Session de formation-action, 2 juillet 2002, ADEME Ile-de-France, ARENE Ile-de-France, Etd. <https://www.teddif.org/sites/teddif/files/fichiers/2019/04/cahier1.pdf>

TERRIN, Jean-Jacques (2014) *Le projet du projet. Concevoir la ville contemporaine*. Marseille : Parenthèses, coll. « Architecture », 320 p.

TERRIN, Jean-Jacques (2017). *Coproduction territoriale pour des villes et des aires urbaines de taille moyenne*. Institut CDC pour la recherche de la Caisse des dépôts, PUCA, UTeam, Université de Technologie de Compiègne. Rapport. <https://www.caissedesdepots.fr/rapports-de-recherche>

THE, Tse-Hui (2019). "The, Playing for the future: Using codesign games to explore alternative sanitation systems in London". In: *Urban Planning*, 4(4):126. [DOI: 10.17645/up.v4i4.2338](https://doi.org/10.17645/up.v4i4.2338)

THEVENIAUT, Martine (2010). *Cités territoires gouvernance, le territoire au cœur de la transition. Les pactes locaux pour la cohésion sociale et l'emploi*. http://www.citego.org/bdf_fiche-document-1087_fr.html

THEVENIAUT, Martine (2013). *Du pacte local au pacte territorial : une démarche méthodique pour une gouvernance démocratique du Social et de l'Economique*. <http://base.socioeco.org/docs/pacteterritorial-mth11janvier2013.pdf>

THEVENIAUT, Martine (2017). *Le pacte local : une démarche méthodique de capacitation citoyenne pour l'ancrage territorial des solidarités*. https://forumess2017.sciencesconf.org/data/pages/THEVENIAUT_P7.pdf

TOURAINÉ, Alain (1973). *La production de la société*. Paris : Seuil, 542 p.

TURNERY, Jon (2014). *To be inclusive, you need more voices – Q&A with Sheila Jasanoff*. <https://futureearth.org/2014/07/23/to-be-inclusive-you-need-more-voices-ga-with-sheila-jasanoff/>

Unep (2002). *Global Environment Outlook-3: Past, present and future perspectives*. London; Sterling, VA: Earthscan, 466 p. <https://www.unep.org/resources/global-environment-outlook-3>

VALTONEN, Anna (2005). *Six decades - and six different roles for the industrial designer*. Nordes Conference In the Making. 2005. Copenhagen. Conference paper. <https://archive.nordes.org/index.php/n13/article/view/233/216>

VAN der HEL, Sandra (2016). "New science for global sustainability? The institutionalization of knowledge co-production". In: *Environmental Science and Policy*, July 2016, 61: 165-175. <https://doi.org/10.1016/j.envsci.2016.03.012>

VAN KERKHOFF, Lorrae E. et LEBEL, Louis (2015). "Coproductive capacities: rethinking science-governance relations in a diverse world". In: *Ecology and Society*, 20(1): 14. <http://dx.doi.org/10.5751/ES-07188-200114>

VELTZ, Pierre (2014). « Du 'colbertisme high-tech' aux écosystèmes territorialisés ». In : *Urbanisme*, HS n°51, décembre 2014.

VOGELIJ, Jan (2015) *Effective strategy making, co-designing scenarios as a tool for effective strategic planning*. Thèse de doctorat, TU Delft. In : ABE, Architecture and the built environment, n°07, 2015. <https://books.bk.tudelft.nl/press/catalog/view/isbn.9789461865175/459/314-1>

WAGNER, Ina, BASILE, Maria, EHRENSTRASSER, Lisa, MAQUIL, Valérie, TERRIN, Jean-Jacques et WAGNER, Mira (2009). "Supporting the Formation of Communities of Practice : Urban Planning in the MR-Tent". In: *C&T '09: Proceedings of the fourth international conference on Communities and technologies*, June 2009, p. 185-194. <https://doi.org/10.1145/1556460.1556488>

WAGNER, Ina (2015). « Design participatif et éthique de l'innovation », in ÖZDIRLIK, Burcu et TERRIN, Jean-Jacques (dir.) op cit., p. 81-98

WATES, Nick et KNEVITT, Charles (1987). *Community architecture: How people are creating their own environment*. London: Penguin Books, 207 p.

WATES, Nick (1996). *Action planning*. Prince of Wales's Institute of Architecture, 96 p.

WATES, Nick (2000). *The Community planning handbook: How people can shape their cities, towns and villages in any part of the world*. London: Earthscan, 230 p.

WINOGRAD, Terry (1996). *Bringing Design to Software*. Boston, MA: Addison-Wesley, 352 p.

WÜHL, Simon (2009-a). « La démocratie participative en France : repères historiques. Des années 60 aux années 2000 ». Citego. http://www.citego.org/bdf_fiche-document-308_fr.html

WÜHL, Simon (2009-b). « Une progression de l'idée et des pratiques de démocratie participative ». Citego. https://www.citego.org/bdf_fiche-document-324_fr.html

Pour citer ce rapport

GASCON, Emilie et TERRIN, Jean-Jacques (2021). *Coproduire une vision partagée du territoire dans les villes moyennes*. Rapport. Avec le soutien de l'Institut CDC pour la recherche de la Caisse des dépôts et du PUCA, UTeam, Université de Technologie de Compiègne, 134 p.

consultable sur le site de l'Institut CDC pour la recherche de la Caisse des dépôts

<https://www.caissedesdepots.fr/rapports-de-recherche>