

> Atelier 7

Les nouvelles formes de participation



En quelques tweets

#osezparticiper La **#participation** online, signe de modernisation de l'action publique, volet électronique d'une participation institutionnalisée.

#osezparticiper La techno ne permet pas de mobiliser dans la **#participation** les individus qui ne se mobilisent pas eux-mêmes.

#osezparticiper Débats « sauvages » autonomes des médiactivistes Vs débats « d'élevage » des participations en ligne. **#partipirate**

#osezparticiper Freins à la participation numérique : manque de matériel, de maîtrise numérique, de tps + suspicion, difficultés d'expression, anonymat.

#osezparticiper En pratique, recueillir les pbs, soit. Mais aussi raconter des histoires à succès.

#osezparticiper Aller vers les gens plutôt que les faire venir à la **#participation**.
Et proposition « révolutionnaire »: écouter, tjs écouter.

@Hélène Delpeyroux,

doctorante en urbanisme

et aménagement de l'espace (MSH Tours)

> Atelier animé par

Frédéric Brouard (EPA Bordeaux-Euratlantique)

et **Blandine Grandchamp** (C2D de l'agglomération bordelaise)



Enjeux du débat

Les nouveaux espaces (Internet notamment) font-ils venir de nouveaux publics? Les manières de participer, voire la portée de la participation, y changent-elles? Quelle place y trouvent les « habitués » de la participation? Y migrent-ils ou en sont-ils exclus? Quels liens établir entre formes traditionnelles, nouveaux espaces et renouvellement des formes anciennes de participation?

Internet ou plus récemment les réseaux sociaux voire le gaming sont scrutés comme un espoir pour la participation. Notamment avec l'idée de faire venir des publics qui ne participaient pas.

Mais ces nouvelles formes renouvellent-elles forcément les publics?

Le risque dans le renouvellement des formes serait de faire de ce renouvellement la panacée pour aller chercher de nouveaux publics, laissant de côté ceux qui participent dans les « anciens » dispositifs. Il faut certainement davantage se poser la question de la complémentarité.

En effet, ce qui réunit anciennes et nouvelles formes réside dans la distinction entre participer et participation. Si les nouveaux espaces permettent de faire venir de nouveaux publics sans faire changer la portée de cette participation, alors cette tentative de renouvellement pourrait s'avérer incomplète.

Ce qui devient alors particulièrement intéressant dans les nouveaux espaces de la participation, c'est qu'ils n'ont pas d'abord été conçus pour cet usage mais par une forme de détournement ou du moins par une prise de pouvoir des utilisateurs générant de l'interaction et donc la possibilité pour les utilisateurs de réellement participer.

C'est bien cette dynamique du détournement et de l'articulation entre le monde en ligne et le monde physique qu'**Alain Krausz** et **Corinne Gireau**, représentants du Parti Pirate ont permis d'appréhender à partir de la trajectoire de ce mouvement lors de cet atelier.

Au final, c'est bien la manière de prendre en compte cette participation, de l'articuler qui y est questionnée et sur laquelle **Ewa Krzatala-Jaworska** (doctorante en science politique à l'Université Paris 1) a éclairé les travaux, allant jusqu'à se poser la question des conditions pour créer un espace de e-débat.

Pistes issues de l'atelier

> Les freins

- La fracture numérique, c'est-à-dire l'accès au matériel informatique, à la formation aux outils numériques et les zones blanches géographiques sans Internet.
- Le temps nécessaire aux personnels municipaux ou autres pour mettre en place et animer ces dispositifs. Le temps pour les citoyens d'entrer dans un dispositif de participation.
- La défiance vis-à-vis des institutions et des collectivités.
- Le langage abscons des techniciens et des politiques.
- Les difficultés d'expression (prises de parole, notions d'écriture et d'argumentaire).
- Frein lorsque le volume d'information délivrée pour s'exprimer est trop dense. Risque que certains démissionnent avant de s'y attaquer.
- Le manque de transparence dans les projets et les enjeux de la participation, d'où la nécessité de définir les règles du jeu.
- L'interdiction du pseudonimat qui n'empêche pas de garantir une identité (le Parti Pirate fonctionne ainsi) / la question de l'anonymat.
- Vouloir être créatif à tout prix. Il n'est pas nécessaire de créer systématiquement des outils numériques innovants.
- S'arrêter au numérique et au compte facebook. Il faut savoir être créatif avec des choses qui existent. Par exemple une gardienne d'immeuble peut devenir le «community manager» de son immeuble, il faut simplement l'aider et lui apprendre à partager des informations.
- Fixer un ordre du jour qui soit inamovible. C'est un outil de puissance et de pouvoir. Le principe du Parti Pirate est intéressant car il permet de proposer un ordre du jour qui va être amendé ou pas, et peut être modifié.
- Manque d'agilité parfois du côté de l'administration pour mettre en place des nouvelles solutions (par manque de moyens ou de ressource).
- Des freins règlementaires, puisque la loi encadre les modalités liées à la participation.
- Des freins liés à la sécurité, au manque de confiance dans les outils numériques. Crainte de pouvoir être plus facilement manipulé, des questions liées à l'anonymat, aux phénomènes de hacking (dans un sens comme dans un autre).
- La position des élus face à ces nouveaux outils, pas forcément ouverts à ces nouvelles solutions.

- La question de l'accessibilité pour les handicapés. L'utilisation de ces outils peut être rendue plus difficile.
- Et les freins plus généraux par rapport à la participation : elle peut concerner des sujets très techniques qui peuvent nécessiter un accompagnement de fond (véritable accès à l'information) pour que le citoyen puisse s'exprimer pleinement en connaissance de cause.
- Le manque de modération sur les dispositifs en ligne.
- La difficulté d'intégrer une conversation en cours (sur un forum par exemple).
- La fracture territoriale (question technique et question politique) : zones blanches géographiques sans Internet, mais aussi certaines communes sur lesquelles on invite plus à la participation que sur d'autres.
- Manque de garantie que ce que l'on dit pourra réellement servir à quelque chose.

> Les leviers

- Il faut s'adresser aux gens plutôt que de les faire venir. S'adresser à eux via les réseaux sociaux, les blogs de quartiers et les réseaux locaux mais aussi aller les voir et ne pas hésiter à les chercher en bas de leur immeuble.
- Il faut recueillir les problèmes soit, mais raconter aussi des histoires à succès. Il s'agit de dire ce qui fonctionne et de ne pas seulement raconter les soucis, afin de sortir de débats qui sont parfois insolubles. On doit donc emmener les gens dans des endroits où les choses marchent pour étayer ces histoires à succès. Ex. : certaines collectivités ont organisé des A.P.U, ateliers publics d'urbanisme.
- Aller voir les gens là où ils sont. Ex. : bus citoyens se déplaçant dans les quartiers, dans les villages.
- L'« open data » permet la mise de contenu et d'outils en ligne et qui permet à des personnes de se tenir en courant et de se sentir concerné.
- Une web tv pour les quartiers. Un documentaire par web tv sur les agents municipaux et leurs actions relatives au développement durable, ce qui permet aux habitants de comprendre et de se sentir concernées.
- L'utilisation du tirage au sort pour faire varier les panels de citoyens. Exemples : expérience du C2D et de certaines communes comme la ville de Pessac qui a mélangé les partenaires associatifs et les citoyens. Un subtil mélange qui a permis d'avoir un débat plus paisible.
- Impliquer différemment les gens : par des interventions, des ateliers et des pratiques artistiques.
- Pour ce qui relève plus des outils numériques : possibilité de filmer les réunions de participation et de les retransmettre en ligne en temps réel et de donner aux gens des outils qui permettent d'intervenir directement (tel que le logiciel «mumble»).

- Exemple de «tchat» d'un élu sur une durée déterminée et une périodicité définie.
- Exemple de communes qui mettent à disposition des habitants des maquettes virtuelles 3D qui donnent la possibilité de se balader à l'intérieur d'un projet urbain et du coup de se rendre compte in-situ de ce que cela peut représenter et donc de s'exprimer dessus en toute connaissance de cause.
- Avoir des groupes de «citoyens relais» dans les quartiers pour s'informer et relayer auprès des habitants l'information relative à des projets de transformation.
- Que les élus et les citoyens puissent se rencontrer, que ce soit du citoyen vers l'élu ou de l'élu vers le citoyen. Exemple : il y a eu pendant les campagnes électorales des formes de «stand up» parapluie, sur les marchés, dans la rue. Ce sont des formes qui pourraient être renouvelées, et ne pas être utilisées que pour les campagnes électorales. À partir d'un exemple très ponctuel, généraliser.
- Avoir pendant les participations un médiateur complètement indépendant qui permettait d'augmenter la possibilité d'écoute de tout le monde.
- L'utilisation de médias participatifs ponctuels ou dans le temps, sur le sujet de la participation : journaux, blogs.

> Les propositions

- Un bus pour aller à la rencontre des gens dans les quartiers, avec dans le bus : un élu et un médiateur. L'objectif étant d'aller écouter les gens et de recueillir leur parole. Pour le citoyen, c'est une forme de reconnaissance ; pour l'élu il est informé, il apprend des choses ; et pour le technicien, il affine son expertise.
- Développer des espaces de wifi-libre, pour que les personnes puissent se rendre sur un spot avec Internet haut débit et qu'elles puissent communiquer.
- Développer les outils collaboratifs en ligne pour la concertation, notamment à partir de logiciels libres.
- Le tirage au sort qui permet pour le citoyen d'être plus à l'aise car tout le monde est au même niveau et qu'il n'y a pas uniquement des spécialistes qui vont être interrogés. Pour l'élu et le technicien, ça permet de toucher de nouvelles personnes et du coup d'avoir plus de points de vue.
- Le média participatif : une plateforme ancrée dans l'hyper local qui permet au citoyen de mettre du contenu, de s'informer sur ce qui se passe autour de chez lui, et de pouvoir directement faire remonter ses problèmes. Et l'élu et le technicien peuvent utiliser ce média participatif pour évoquer leurs projets, présenter leurs solutions et avoir une meilleure connaissance du territoire. Mais ce ne sont pas les acteurs publics qui mettent en place ces médias participatifs : ils sont animés par des tiers.

- Des opérations de type théâtre de rue, avec une provocation mise en scène par des comédiens (exemple du théâtre de l'Opprimé d'Augusto Boal). L'idée est de faire réagir les gens de les interpeller et qu'ils se sentent impliqués, et qui finit par avoir une résonance sur les médias sociaux. Permet aux politiques d'avoir plus d'idée et de prendre plus de recul.
- Diffusion en ligne du contenu des participations réalisées dans lieux classiques (et physiques).
- Proposition de canevas méthodologique (succession de phases) pour un projet précis :
 - a. Unité du canevas, proposition : le maire fait un projet précis pour créer du lien social dans la commune.
 - b. Il fallait trouver les outils pour capter et intéresser le plus grand nombre de citoyens.
 - c. Pouvoir faire la synthèse que chaque citoyen apportait.
 - d. Pouvoir restituer de façon à ce que les personnes se sentent associées dans le spectacle final.
- Une proposition absolument révolutionnaire... : « Écouter, écouter aller écouter les gens ».
- Trouver des situations qui permettent au citoyen de s'approprier le territoire, les informations, et le projet, pour qu'il puisse se sentir totalement intégré que ça l'aide à faire des propositions d'autant plus cohérentes.