



## Projet Public Factory 2022-2023

# Construire la concertation publique de la Grande Porte des Alpes



**IEP** : Jacques DELAHOUSSE - Suzanne LUCAS - Julien MONVENEUR

Maxence VERDIER - Léopold VIRIEUX

**Strate** : Pollux AUDIGÉ-DUJARDIN - Marine FLORY - Maëlle GENTILS - Lucile ROURE

Encadré-es par Baptiste COLIN et Joël BASILE



# Sommaire

<b>Sommaire .....</b>	<b>1</b>
<b>I) Saisir la commande et le territoire .....</b>	<b>3</b>
A. Contexte de la Consultation .....	3
B. S'approprier la commande.....	4
C. Saisir le territoire.....	5
<b>II) Proposer un dispositif de concertation .....</b>	<b>7</b>
A. Les défis à relever .....	7
B. Sortir du « ici et maintenant » par un dispositif simple et ludique .....	7
C. La participation comme outil de construction de l'action publique : remise en contexte et regard critique.....	11
<b>III) S'approprier le dispositif.....</b>	<b>17</b>
A. Un dispositif prêt à être déployé .....	17
B. Des aménagements possibles et souhaitables .....	20
C. Retour sur la participation .....	22
D. La mise en récit par le podcast.....	28
<b>Conclusion .....</b>	<b>30</b>
<b>Annexes .....</b>	<b>32</b>
Bibliographie .....	32
Grille d'observation .....	35
Questionnaire.....	35
Calendrier .....	37
Guide animation.....	38

Ce travail s'inscrit dans le cadre de la Public Factory, un dispositif mis en place par l'Institut d'Études Politiques (IEP) de Lyon en lien avec différents partenaires, dans le but de confronter les étudiant-es à des projets d'action publique. Dans le cas que nous vous présentons ici le partenaire était la Métropole de Lyon, en particulier la Délégation Urbanisme et Mobilités de la Direction Planification et Stratégies Territoriales en la personne de Corentin GALLARD, chef de projet Urbanisme.

Avant de présenter notre travail en détail, nous tenons à exprimer notre très grande gratitude à Messieurs Baptiste COLIN et Joël BASILE, référents pédagogiques, pour leur aide précieuse tout au long du projet. Leurs conseils, remarques et méthodes nous ont permis d'initier une dynamique que nous avions du mal à trouver seul-es. Leurs grandes disponibilité et implication dans le projet nous ont toujours assuré d'un suivi attentif dans l'évolution de nos travaux. Au-delà de nos référents, nous exprimons notre reconnaissance à toute l'équipe de la Public Factory pour ce « voyage » de plusieurs mois.

Nous remercions Monsieur Corentin GALLARD, notre interlocuteur principal pour le compte de la Métropole de Lyon, en charge de la Consultation internationale de la Grande Porte des Alpes, dont les demandes ont contribué à façonner progressivement notre travail.

Nous tenons également à saluer les acteurs avec lesquels nous avons pu échanger, notamment Laurence ROCHER, vice-présidente de l'Université Lumière Lyon 2 en charge de la Transition Écologique et des Campus ; Jean-Marie BRIAL, directeur du centre commercial Aushopping de Saint-Priest, ainsi que Léopold BRIFFOD pour son accueil dans la galerie marchande.

Un grand merci enfin à celles et ceux que l'on ne mentionnera pas mais qui ont été le cœur de notre travail : les usager-es de la Porte des Alpes. Étudiant-es, salarié-es ou simples passant-es, nous remercions toutes celles et tous ceux qui nous ont accordé de leur temps, qui se sont prêté-es à notre jeu, contribuant ainsi à notre démarche.

# I) Saisir la commande et le territoire

## A. Contexte de la Consultation

C'est en novembre 2021 que la Métropole de Lyon a initié une étude prospective sur le devenir du territoire de la Porte des Alpes, en lien avec l'État, les communes de Bron, Chassieu et Saint-Priest, ainsi que le Sepal, le Sytral et l'agence d'urbanisme Urbalyon. Cet espace présente pour la Métropole de Lyon un intérêt économique important, en regroupant sur près de 1350 hectares une variété d'infrastructures et d'équipements : le campus éponyme de l'Université Lumière Lyon 2, le centre des congrès Eurexpo, l'aéroport de Lyon-Bron, une importante zone commerciale ou encore le parc technologique de Saint-Priest. En concentrant de telles installations sans réelle cohérence dans l'aménagement du territoire, la Porte des Alpes apparaît comme un territoire « servant », au service de la métropole lyonnaise mais dénué d'autre utilité. L'objectif de la collectivité est donc de faire advenir la « Grande » Porte des Alpes (GPdA) en développant une stratégie de mise en valeur et de développement du territoire. Pour cela, la Métropole a décidé de s'appuyer sur l'expertise de différentes équipes internationales pluridisciplinaires<sup>1</sup>. Après la sélection de trois équipes professionnelles en juillet 2022, les différents acteurs du projet de la GPdA se sont réunis lors de plusieurs séminaires afin d'échanger sur le territoire et la lecture de celui-ci. Le premier séminaire a en effet permis la présentation de la Consultation internationale et le deuxième s'est organisé autour de plusieurs visites du territoire. Ces équipes ont pour mission de penser l'évolution et l'adaptation du territoire dans les décennies à venir. L'étude prospective doit en effet permettre d'orienter le futur de cet ensemble morcelé à l'horizon 2030, 2040 et 2050.

Dans le cadre de cette Consultation internationale, nous avons constitué une quatrième équipe, étudiante et locale. Constituée de 5 étudiant-es de l'IEP de Lyon et 4 étudiant-es de Strate, école de design, notre groupe avait l'avantage d'être présent sur le terrain, afin de « porter attention aux usager-es et aux habitant-es du territoire mais plus encore de leur donner la parole »<sup>2</sup>. Dans cette optique, la Métropole souhaitait pouvoir « expérimenter [...] un nouveau format d'enquête et de dialogue auprès des usager-es du territoire de la Grande Porte des Alpes ». Une assez grande liberté nous était donc laissée pour définir les contours du dialogue que nous devions initier. Notre rôle était donc de créer un espace d'expression libre, de pouvoir comprendre les usages, modes de vie et pratiques spatiales des entités du territoire, pour aboutir à une connaissance vivante de celui-ci.

---

<sup>1</sup> Métropole de Lyon. « Communiqué de presse - Grande Porte des Alpes, la Métropole lance une consultation internationale d'urbanisme ». 21 novembre 2021.

<sup>2</sup> Document de description/présentation des projets Public Factory pour l'année 2022-2023, transmis aux étudiant-es en septembre 2022.

## B. S'appropriier la commande

Après une phase d'appropriation des enjeux propres à un dispositif de concertation publique, nous avons décidé d'orienter notre réflexion autour de 3 axes essentiels :

- Comment permettre aux usager-es de la Grande Porte des Alpes de prendre pleinement part à l'évolution de leur territoire et d'en devenir acteur ?
- Comment organiser une concertation qui permet à des usager-es très différent-es d'exprimer des visions contrastées du territoire ?
- Comment recueillir la parole des usager-es dans un territoire de « passage » où les usager-es ne font que circuler, en ne fréquentant bien souvent qu'une seule entité du territoire ?

Nous avons donc fait le choix de concentrer exclusivement notre attention sur les usager-es du territoire, en délaissant les habitant-es. Ce choix s'explique par plusieurs raisons pratiques : le faible nombre d'habitant-es sur le périmètre délimité ainsi que la prédominance des activités (universitaires, commerciales, tertiaires, agricoles) sur un territoire essentiellement compris comme un espace de service. Nous avons par la suite été confirmé-es dans ce choix par le partenaire.

Notre deuxième choix a été au sujet des systèmes. En effet, la Consultation s'organise autour de six grands thèmes appelés « systèmes » : *alimentaire, énergétique, économique, naturel, habité et mobilités*. Afin de permettre une approche raisonnable et réaliste de la complexité du terrain, nous avons fait le choix, en concertation avec M. Corentin GALLARD, pilote du projet, de nous focaliser sur 3 systèmes présents sur le territoire de la GPdA : habité, alimentaire et mobilités. Plusieurs facteurs ont contribué à cette sélection. D'une part, nous souhaitons nous distinguer des systèmes investis par équipes pluridisciplinaires mobilisées dans la Consultation, en particulier les systèmes économiques et naturels. La mise à l'écart de ces systèmes répond aussi à une logique de compétence. Par nos expériences et nos centres d'intérêts respectifs, nous nous sentions plus à l'aise de créer un espace de dialogue autour des thématiques liées à la mobilité, l'habitat et l'alimentation. Au contraire, investir les systèmes économiques et énergétiques implique à la fois une bonne vision du tissu économique du territoire, et des connaissances précises sur le thème de l'énergie. Cette bonne appropriation des connaissances est nécessaire lorsqu'il s'agit de les rendre accessibles à toutes et tous dans le cadre d'un dispositif participatif. Nous avons pensé que les systèmes choisis étaient plus « accessibles » et qu'il était important de les aborder avec les usager-es. En effet, les questions de mobilité, d'alimentation et d'habitat englobent une grande partie du quotidien des usager-es dans leur relation au territoire, et

investir ces systèmes nous permettait donc de les questionner directement sur leurs pratiques et les visions de ce que pourrait être le territoire.

## **C. Saisir le territoire**

Face à une commande très libre portant sur un territoire conséquent et relativement inconnu pour nous, nous sommes très vite allé-es sur le terrain afin de mieux comprendre les dynamiques et les enjeux de ce territoire.

Notre première entrée sur le territoire s'est faite le lundi 3 octobre pendant le troisième séminaire. Cette réunion nous a permis de découvrir les acteurs impliqués dans la Consultation de la Grande Porte des Alpes (élu-es, professionnel-les, équipes retenues). Les échanges entre ces acteurs ont dessiné les tensions de ce territoire et les différentes dynamiques des entités. Lors de ce séminaire les trois équipes engagées dans la Consultation ont pu présenter leurs visions du territoire et les thématiques sur lesquelles elles souhaitaient travailler. Cette présentation nous a permis de comprendre notre rôle et la complémentarité apportée par notre équipe.

La semaine suivant ce séminaire, toute l'équipe s'est réunie pour visiter le territoire à partir des chemins proposés lors du deuxième séminaire. Cette première visite nous a permis de mieux cerner le territoire et de définir les lieux les plus accessibles pour déployer une concertation avec les usager-es. Nous nous sommes donc concentrés sur le sud de la GPdA car les entités y étaient plus nombreuses, plus accessibles en transports en commun et concentraient davantage d'usager-es.

A partir d'une grille d'observation que nous avons produite, nous avons visité 4 entités qui nous paraissaient les plus intéressantes pour notre mission par leur fréquentation et leur accessibilité. Nous nous sommes divisés en quatre groupes de deux pour observer les usages du campus Porte des Alpes, du Parc technologique, du centre commercial Aushopping et de la zone industrielle Mi-Plaine. Cette observation plus précise du territoire a permis de garder les trois premières entités et de ne peut pas poursuivre notre travail sur la zone industrielle mi-Plaine car ce lieu possédait peu d'espace de passage où l'on pouvait organiser une concertation, ainsi qu'une fréquentation faible. Ces trois lieux sélectionnés sont inclusifs car ils concentrent à la fois des travailleurs, des étudiant-es et des consommateurs, ce qui nous a permis d'obtenir des opinions et des visions complémentaires sur le territoire.



Carte de la Porte des Alpes et des entités observées

(Source : *Portrait de la Grande Porte des Alpes*, Document de recueil, synthèse et analyse des données du territoire de la Grande Porte des Alpes, Juin 2022, document modifié)

Pour mieux comprendre les usages de ces trois entités ainsi que pour savoir sous quelle forme et à quel moment les usager-es étaient prêts et disposés à participer à une concertation, nous avons mis en place un questionnaire exploratoire sur ces trois lieux. Ce questionnaire n'avait pas pour but de réellement produire une connaissance quantitative des usages sur ces entités, mais plutôt de créer un premier contact avec les usager-es pour mieux cerner leurs opinions afin de pouvoir mettre en place un dispositif de concertation qui correspondent aux attentes des personnes fréquentant ce territoire.

Grâce à ces premiers contacts avec le terrain et les usager-es, nous avons pu commencer à dessiner les contours d'un dispositif de concertation et comprendre les défis que nous devons relever pour cette mission.

## II) Proposer un dispositif de concertation

### A. Les défis à relever

Le dispositif de concertation avait pour objectif de permettre aux usager-es d'exprimer leurs visions du territoire. Pour cela, le dispositif devait relever deux défis, identifiés à l'aide de nos travaux sur le terrain.

Le premier défi est celui d'investir les trois systèmes que nous avons choisi : l'habitat, l'alimentation et les mobilités. Le système alimentaire représente un éventail d'enjeux pour le territoire cible. Ce système permet de questionner les enjeux de la consommation et de l'approvisionnement de ce territoire, qui sont des questions clés de la Consultation. Le système des mobilités nous semble pertinent d'interroger le territoire de la Grande Porte des Alpes au regard de son accessibilité en transports en commun et de la prégnance de la voiture. Une diversité de flux caractérise le territoire, et révèle les usages et la manière dont les usager-es s'approprient leur territoire et ses contraintes. Et enfin le système de l'habitat, qui est un sujet très transversal, permettait de questionner tous les types d'usages et d'avoir une réelle réflexion sur le devenir du territoire, et surtout d'approcher la question habitante sans interroger les habitants, très faiblement présents sur ce territoire.

Le deuxième enjeu est celui de sortir d'une réflexion du « ici et maintenant ». En effet, la concertation a pour objectif de travailler sur l'avenir de la Porte des Alpes jusqu'en 2050. Le dispositif doit donc permettre aux participant-es de réfléchir à quelles évolutions la Porte des Alpes doit faire face pour relever les défis de 2050 comme le réchauffement climatique, la croissance de la population et la raréfaction des ressources. Ces évolutions très différentes, et leurs répercussions peu prévisibles, doivent être explorées dans divers scénarios qui permettent aux usager-es de développer des récits prospectifs de la future Grande Porte des Alpes.

### B. Sortir du « ici et maintenant » par un dispositif simple et ludique

Une fois ces deux défis identifiés pour la conception de notre dispositif de concertation, c'est un jeu de société que nous avons souhaité mettre au point, comme dispositif de concertation. **Celui-ci**

**est disponible aux côtés de ce rapport, tout comme le plateau de jeu. Nous ne présentons pas le jeu dans son entièreté ici (notamment le contenu des cartes), il convient donc de découvrir le jeu en parallèle de la lecture de ce document.**

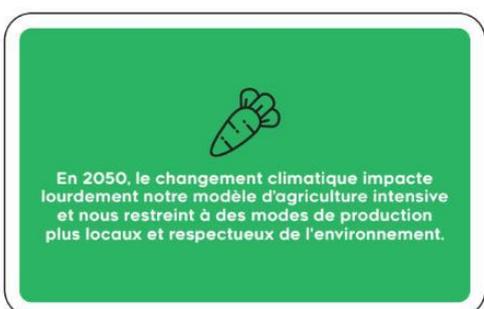
Ce choix de la concertation par le jeu s'explique par notre volonté de créer du dialogue et d'inviter à la parole autour d'un objet, de quelque chose de matériel, afin de faciliter et d'inciter à la participation. L'idée d'organiser la participation autour d'un dispositif « matériel » s'explique d'abord par la volonté d'attirer l'œil et la curiosité des usager-es ; dans le cadre d'une mise en œuvre *in situ*, sur le territoire, arriver à solliciter une personne sur un trajet est également un défi. Un dispositif qui soit visible et identifiable nous semblait apporter une solution à cette contrainte. D'autre part, cette décision s'explique par l'implication d'étudiant-es en design dans l'équipe de projet, et nous souhaitions concevoir un dispositif qui puisse mettre en valeur leurs compétences.

Ce choix du jeu s'explique aussi par notre souhait de proposer un dispositif de concertation qui puisse être mobilisé rapidement pour des usager-es disposant souvent de peu de temps à accorder à notre sollicitation. Le jeu pose un cadre et des règles claires à la participation ; chaque partie à un début et une fin, avec une durée définie. Tout cela donne des repères aux potentiels participant-es avant même de commencer à jouer. C'est ainsi qu'est né dans notre esprit l'idée d'un jeu de carte participatif, simple, et permettant de questionner l'avis des usager-es sollicités sur les trois systèmes que nous avons choisis. Toutes ces contraintes (objet, questionnement sur les trois systèmes, jeu rapide et intuitif) nous ont donc conduit à proposer une première version du jeu de cartes que nous avons conçu. Ce jeu comportait alors trois cartes dites « paradigmes » (une par système : alimentation, mobilité et logement) et plusieurs cartes dites « scénarios », réparties là aussi selon les trois systèmes.

Concernant les règles de ce jeu que nous avons mis au point, nous avons souhaité demander aux participant-es de tirer, au hasard, une carte « paradigme » servant de cadre général au jeu et aux échanges et débats. Ensuite, les participant-es doivent tirer au total 6 cartes scénarios, toujours au hasard. Ainsi, le cœur du jeu consiste en une discussion et des échanges entre les participant-es du jeu afin d'aboutir, après s'être concertés, à une sélection de 3 cartes scénarios parmi les 6 cartes tirées au départ.

- « **Cartes paradigmes/cadres** » : divisées par systèmes, les « cartes paradigmes » donnent un cadre, une situation générale pour l'ensemble de la partie. Les réflexions permettant la sélection des cartes scénarios doivent entrer dans ce cadre. Ces paradigmes ont été pensés pour être cohérents avec une grande partie des scénarios (exemple : carte paradigme logement V1 : « En 2050, le grand accroissement de la population empêche la construction de nouveaux logements individuels et implique de densifier les zones urbaines existantes »). Dans la seconde version de notre jeu, ces cartes ont été renommées « cartes cadres ».

- « **Cartes scénarios** » : divisées par système, les « cartes scénarios » sont conçues pour proposer un changement relativement précis du territoire, ce qui a une conséquence potentielle sur le quotidien des participant-es (exemples cartes scénarios V1 : « En 2050, les réseaux de transports en libre-service (Vélo’v, trottinettes électriques en libre accès, Autolib, etc.) feront partie intégrante des trajets quotidiens » ; « En 2050, les lieux de production de la majeure partie de ce que nous consommons devront se trouver à moins de 10 kilomètres de notre lieu de consommation » ; « En 2050, j’habiterai sur la Porte des Alpes mais mon lieu de travail se trouvera à l’ouest de la Métropole de Lyon »).



Première version (V1) des « cartes paradigmes »



Première version (V1) des « cartes scénarios »

Ce choix de deux échelles de cartes permet une forme de projection dans un futur du territoire. Le jeu mobilise ainsi l'imagination, tout en posant certaines contraintes qui encouragent la réflexion (en poussant à créer des liens entre les cartes scénarios, et entre la carte paradigme et chaque scénario) sans la guider.

La simplicité des règles s'explique par notre volonté de proposer des parties rapides pour permettre au plus grand nombre de personnes possible de participer. Aussi, notre volonté, dans la conception de ces règles, a été de proposer un jeu dont la participation puisse être démarrée en cours de partie par n'importe quel individu intéressé par le dispositif. Même si ces règles, et notamment la posture de la personne animant le jeu, ont pu connaître quelques aménagements (*cf.* guide d'animation), notre souhait a aussi été de mettre en place des règles relativement simples dans leur animation et dans leur compréhension, afin de permettre au plus grand nombre de se saisir du jeu et de répondre aux questionnements proposés. Ainsi, cette version du jeu que nous avons imaginée dans un premier temps permettait de répondre aux deux grands enjeux que nous avons identifiés à l'occasion de nos travaux sur le terrain.

Concernant la manière dont cette première version du jeu répondait aux défis soulevés précédemment, il convient d'expliquer ici que c'est la combinaison, pour chaque partie, de la carte

paradigme et des 6 cartes scénarios tirées qui permettait le questionnement, par les participant-es, de chacun des trois systèmes. Plus encore, la grande diversité des combinaisons de cartes qu'il était possible de tirer permettait d'explorer très largement, à travers les parties, l'horizon des possibles concernant le futur de la Porte des Alpes pour les 3 systèmes. La réponse à ce défi trouve d'autant plus d'écho dans ce jeu qu'en le déployant au cœur même du territoire de la Porte des Alpes, il était assez aisé pour les participant-es de se figurer les axes d'évolution possibles/souhaitables du territoire.

Concernant la manière dont ce dispositif ludique permettait aux participant-es de se questionner sur l'avenir de la Porte des Alpes en sortant d'un « ici et maintenant » caractéristique, c'est, là aussi, la diversité de combinaisons possibles des cartes qui a permis cela. En effet, en posant à chaque partie un cadre assez restreint aux échanges, ces combinaisons de cartes ont ainsi permis d'aiguiller les usager-es et participant-es du jeu vers les scénarios que nous souhaitions questionner. En proposant des scénarios qui invitent à des réflexions éloignées du "ici et maintenant", le jeu permettait alors à celles et ceux qui y participaient de mettre en place des échanges s'éloignant eux-mêmes de cette difficulté.

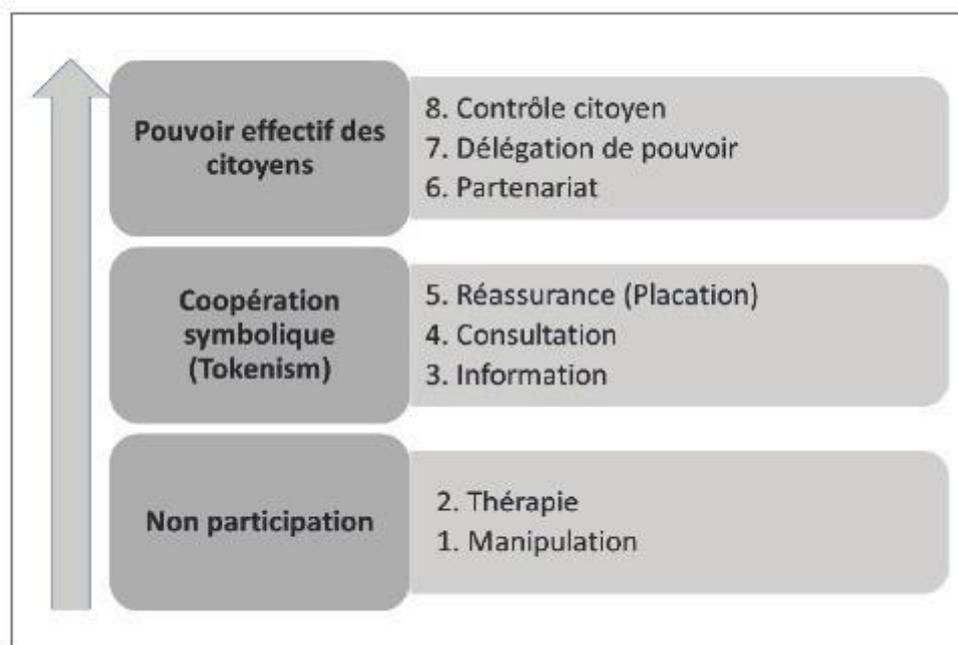
Plus généralement, notre souhait, lors de la création de ce dispositif, n'était pas de proposer un jeu qui prête à la compétition, où le choix final des 3 cartes scénarios serait à interpréter strictement, mais plutôt une activité qui invite à la réflexion, au débat (et pourquoi pas à la controverse), afin de recueillir des éléments de vision des usager-es pour la Porte des Alpes à horizon 2050.

## **C. La participation comme outil de construction de l'action publique : remise en contexte et regard critique**

Notre démarche, ancrée sur le terrain, a également su se nourrir des apports de la littérature académique et de la littérature grise. Notre réflexion repose donc sur un corpus de retours d'expérience et d'analyse de dispositifs de concertation et de dispositifs prospectifs. Nous souhaitons dans cette partie montrer en quoi la recherche bibliographique a contribué à l'évolution de notre démarche. Tout d'abord nous avons pu replacer notre démarche dans un contexte bien particulier, et en donnant un cadre conceptuel à notre approche. D'autre part, nous avons tenté de poser un regard critique sur notre action et sa portée. Enfin, nous avons tiré des enseignements théoriques et pratiques utiles pour la mise en œuvre de notre action.

## Une remise en contexte et un cadre conceptuel

Notre mission s'inscrit dans un cadre bien particulier : la participation citoyenne comme un outil d'action publique de plus en plus commun et diversifié. La participation est un terme qui en réalité correspond à un éventail très large de pratiques, qui impliquent des degrés variés de participation, dont on connaît la typologie classique construite par la sociologue américaine Sherry R. ARNSTEIN (Arnstein, 1969) dans l'article *A ladder of citizen participation*, dans lequel elle développe une « échelle » de la participation en trois niveaux de participation allant de la non-participation au pouvoir effectif du citoyen, étalée en 8 degrés d'implication (*cf.* le tableau ci-dessous). Cette typologie montre à la fois que les différents modèles de participation ne se valent pas en termes d'implication des citoyen-nes et de responsabilité accordée ; elle montre aussi que le vocabulaire utilisé par les acteurs de la participation ne sont pas neutres. C'est ce qu'explique Loïc BLONDIAUX, en parlant de « plasticité sémantique » de la démocratie participative (Blondiaux, 2008) : un ensemble de pratiques n'ayant pas les mêmes objectifs politiques et les mêmes degrés d'implication ou de responsabilité donnée aux citoyen-nes se retrouvent regroupés sous un même terme. Notre démarche est pour le moment difficile à classer sur l'échelle de la participation. Elle est restée cantonnée à un stade expérimental, donc sans engagement de la part des acteurs publics sur la prise en compte des résultats de la participation. Il sera intéressant de rester attentif à l'évolution de l'implication citoyenne au sein du projet de la Grande Porte des Alpes, qui porte le nom de consultation.



Échelle de la participation d'Arnstein (Arnstein, 1969)

Les politistes Alice MAZEAUD et Magali NONJON montrent un phénomène d'institutionnalisation et de professionnalisation structure aujourd'hui le domaine de la participation (MAZEAUD, NONJON, 2018). Un plus grand nombre d'acteurs est impliqué dans sa mise en œuvre, avec une augmentation de la concurrence entre eux. D'abord portée par les structures de l'éducation populaire, la participation a été appropriée comme un nouvel outil pour les collectivités. Aujourd'hui, certaines collectivités ont donc leur propre service de participation ou d'innovation publique, mais beaucoup font également appel à des agences de consulting (design, communication, marketing) qui ont investi le domaine de la participation et composent un nouveau marché de la démocratie participative. Laurent DEVISME et Pauline OUVRARD, professeurs à l'ENSA, s'intéressent plus particulièrement aux acteurs des démarches de prospective territoriale, « intermédiaires de la mobilisation territoriale » ou « prospectivistes » qui forment également une branche des acteurs de la participation, soumis à une certaine concurrence dans le cadre de la multiplication des agences mais aussi des commandes publiques de grandes villes et métropoles de participation prospective. Ces acteurs développent donc des pratiques en conséquence pour légitimer leur action (DEVISME, OUVRARD, 2015).

La généralisation de la participation dans la construction des politiques publiques contribue à la formation de deux dynamiques : une forme de standardisation des pratiques, et une constante recherche de méthodes innovantes. Notre démarche s'inscrit donc dans cette rhétorique de la participation, et dans une volonté d'innovation qui s'adapte aux contraintes et aux besoins du territoire. Nous nous inscrivons donc dans une démarche « participation créative » (LAZZERI, 2015). Dans un constat de trop grand formatage des formes de participation, et face au risque de formes de participation trop « passives », il y a une nécessité de laisser place à la créativité des participant-es, et à apprendre de l'expérience de participation. Le caractère créatif doit également venir de la démarche en elle-même, en ouvrant un espace qui puisse intriguer et donner une marge de manœuvre aux participant-es. Dans cet objectif, différents rôles peuvent être endossés par les organisateurs de ces démarches, dont celui d'expérimentateur (COUTURIER, 2018), c'est-à-dire d'acteurs allant au directement au contact des citoyens pour tester des formes innovantes de création avec les participant-es. C'est ce rôle que nous tentons d'endosser. Toutefois nous avons bien conscience que cet idéal de « participation créative » reste théorique, face au manque d'expérience pratique qui caractérise notre groupe d'étudiants. Notre travail adopte une approche prospective, dans la logique du cadre de la Consultation de la Grande Porte des Alpes organisée par la Métropole de Lyon, et une approche ludique, qui accompagne souvent les démarches prospectives dans le domaine de l'aménagement urbain, où les enjeux et les pratiques de la participation sont importants. Nous concevons le jeu comme un espace de créativité, un « espace des possibles » (Hubaut, 2016) qui sert donc à la conception des futurs possibles du territoire.

## Un regard critique

Notre volonté de proposer un dispositif participatif ludique s'est concrétisé par la création d'un jeu de cartes, qui peut réunir plusieurs participant-es et une personne chargée de l'animation qui guide le jeu selon des règles définies. Nous considérons que cette forme « jeu de cartes » répond à un certain nombre de contraintes, néanmoins elle oblige à une forme de regard critique.

Le jeu risque, lorsque son utilisation se systématisé et que la participation se réduit au seul temps du jeu, de se muer en « kits participatifs » tout-en-un (BONACCORSI, NONJON, 2012). Sous cette forme très cadrée, à l'inverse, il aura tendance à réduire la portée des discours citoyens à de la simple production de données, et, de ce fait, également à réduire le potentiel de créativité recherché dans le jeu par les acteurs et actrices de terrain. C'est donc tout l'enjeu de voir ce dispositif comme un objet qui n'est pas figé, mais qui est voué à être questionné et modifié à chaque étape de son utilisation. Cette perspective nous a permis de garder un regard critique tout au long de la construction du dispositif, mais aussi sur notre démarche en général, et nous espérons qu'elle pourra servir à ceux qui pourraient reprendre le flambeau de notre travail.

## Un apport théorique et pratique

Les retours d'expériences et analyses de démarches de participation citoyenne incluant une approche prospective et ludique nous permettent de développer notre connaissance des pratiques, et d'avoir un meilleur aperçu des bonnes pratiques mais également des limites de certaines démarches. Cet aperçu des expériences passées, nous est nécessaire pour construire une démarche adaptée à un territoire bien particulier. Voici donc quelques enseignements :

- **Le dispositif créé a grand intérêt à être évolutif**, et à pouvoir être modifié grâce à un débriefing systématique et une démarche itérative (HUBAUT, 2016). Cela permet aussi d'éviter de rentrer dans une forme de « kit participatif ».
- Les formes ludiques de participation, lorsqu'on les applique au domaine de la ville et de son évolution, sont une incitation à la communication interpersonnelle et à la coopération, ce qui facilite l'**acquisition des connaissances complexes** qui caractérisent la ville (HENRIOT, MOLINES, 2020).
- Dans un dispositif participatif qui se revendique comme ludique, il y a un **équilibre nécessaire mais fragile à trouver entre le sérieux et le ludique** : Si un dispositif ludique peut avoir un vrai intérêt pour la participation, le jeu reprend parfois ses droits au détriment du fond (par

exemple un plus grand focus sur le score que sur la réflexion prospective) (COULOMBIE, DUFOUR, 2020). Dans notre cas, les règles simples fixées lors du jeu, et l'absence de compétition entre les joueur-euses limite le risque du jeu prenant trop de place sur la réflexion. La gestion de la frustration des participant-es est également à prendre en compte (GILBERT, 2018). Un dispositif « trop » ludique peut créer une frustration par l'infantilisation, et par le constat que « les résultats ne sont pas à prendre au pied de la lettre ». Au contraire, s'il est trop dans le sérieux/concret, le risque d'augmentation des attentes/revendications des participant-es est présent. Face à un dispositif qui s'inscrit dans une démarche expérimentale, il faut donc bien faire attention à la gestion des attentes et des revendications des participant-es, en ne réfléchissant pas sur des détails trop concrets du territoire, point sur lequel nous a également alerté le commanditaire.

- **Un équilibre est également nécessaire entre la discussion et l'utilisation des supports de restitution** (GILBERT, 2018) : Dans les discussions entre participant-es, il existe un dilemme entre la perte de matière et la fluidité de la discussion. La présence de débats implique parfois une moindre quantité d'idées notées, mais plus de dialogue. Imposer la prise de note aux participant-es peut parfois entraver à l'apparition d'idées. Pourtant la restitution des idées est nécessaire pour que les réflexions exprimées soient concrètement prises en compte dans la construction de l'action publique. Elle permet également de légitimer la démarche auprès des participant-es eux-mêmes, pour montrer la valeur qui est accordée à leur parole. Nous avons fait le choix de garder le rôle de la prise de note aux animateur-rices, avec les limites que cela représente : cette forme pose en effet un intermédiaire à l'expression des idées des participant-es, ce qui suppose l'introduction de biais de sélection et de reformulation des idées ; d'autre part la prise de note est un mode de restitution imparfait, qui ne permet pas de retranscrire de manière exhaustive les échanges et les réflexions. Il est important de noter que notre position d'animation lors des tests du jeu ne se résumait pas à une prise de note des idées des participant-es ; le jeu était également un objet expérimental voué à évoluer, ce qui explique que toute notre attention n'ait pas été concentrée sur les discours des participant-es mais aussi dans l'observation du déroulement du jeu en lui-même. Nous pensons que le rôle de nos propres supports de jeu (tel que le plateau) dans la restitution des idées exprimées peut être approfondi : lors de nos tests, le plateau a surtout servi à illustrer la sélection des cartes, mais il pourra être utilisé de manière plus interactive, comme un support de prise de note collective.
- **Le rôle de l'animateur-riche est la clé du déroulement de la participation sous forme ludique** : En effet, l'animateur-riche est un garant du cadre de la participation, de la bonne compréhension des règles du jeu et du déroulement de l'activité. Au-delà du « moment » participatif, l'animateur-riche est également garant du fonctionnement institutionnel et des

contraintes du dispositif auprès des participant-es si ces questions lui sont posées. Plus concrètement, l'animateur-riche occupe une position neutre de médiateur entre le jeu et les participant-es, sans s'interposer trop dans son déroulement. Son rôle est de préserver la liberté et l'équité du temps de parole, tout en pouvant faciliter la réflexion et encourager les échanges.

- **Une question structurant notre démarche est également d'interroger des profils absents des réunions publiques** : lorsque que l'on pense à la concertation publique locale, le modèle de référence reste l'organisation de réunions publiques dans des locaux institutionnels (ceux d'une mairie, ou d'un centre d'action sociale par exemple), ouverte à « tous » les citoyen-nes, qui permet d'informer une partie de la population et d'organiser des ateliers participatifs. Ce modèle que l'on pourrait qualifier de « classique » présente certains inconvénients, en particulier si on l'applique au territoire de la Porte des Alpes. En effet, les réunions publiques organisées dans des espaces conventionnels créent un biais très important dans la participation, car elles ne rassemblent que les citoyen-nes « actifs », c'est-à-dire le plus souvent des personnes déjà engagées au niveau local dans des associations par exemple, au détriment de profils de citoyen-nes « silencieux » qui ne prennent pas part à la concertation. Elles concentrent les personnes retraitées, plus disponibles que les actifs sur des créneaux consacrés à la vie de famille (les soirs de semaine par exemple). De plus, les réunions publiques peinent à attirer les jeunes, malgré des efforts de communication de la part des acteurs publics, les jeunes ne se sentent souvent pas concernés par ces démarches, ou pas légitime de participer. Face à ce constat, plusieurs retours d'expérience montrent que les modes de participation moins « institutionnels » et plus ludiques permettent d'intriguer et d'attirer des publics qui seraient moins intéressés au départ pour participer. La mise en place dans l'espace public, hors des lieux classiques et en journée, augmente nos chances de croiser des profils de citoyen-nes « silencieux ». Enfin, proposer une sollicitation de courte durée, sur un trajet, s'adapte bien à un territoire où beaucoup de gens ne font que passer. Par exemple, le *Laboratoire des usagers* de Toulouse Métropole (chargé du développement de la participation au sein de la Métropole), dans le cadre du lancement de sa plateforme en ligne *jeparticipe.fr*, a souhaité venir à la rencontre dans l'espace public pour tester ses outils (Léna GILBERT, 2018). Lors de cette journée de test était organisé un porteur de parole. Le principe de ce mode de participation est simple, une question est affichée au niveau d'un stand (ici, « Citoyen de demain, citoyen numérique ? »). Un animateur échange alors avec les passant-es, et se charge d'écrire leur réponse et de la mettre en valeur sur une feuille illustrée qui sera affichée parmi les autres réponses ; cet affichage pourra intriguer d'autres passant-es qui à leur tour participeront. Ce genre de dispositif ludique, spontané et installé dans l'espace public est plus à même d'inclure des profils plus variés dans une démarche participative ; nous avons pris en compte ces critères en compte dans notre propre démarche.

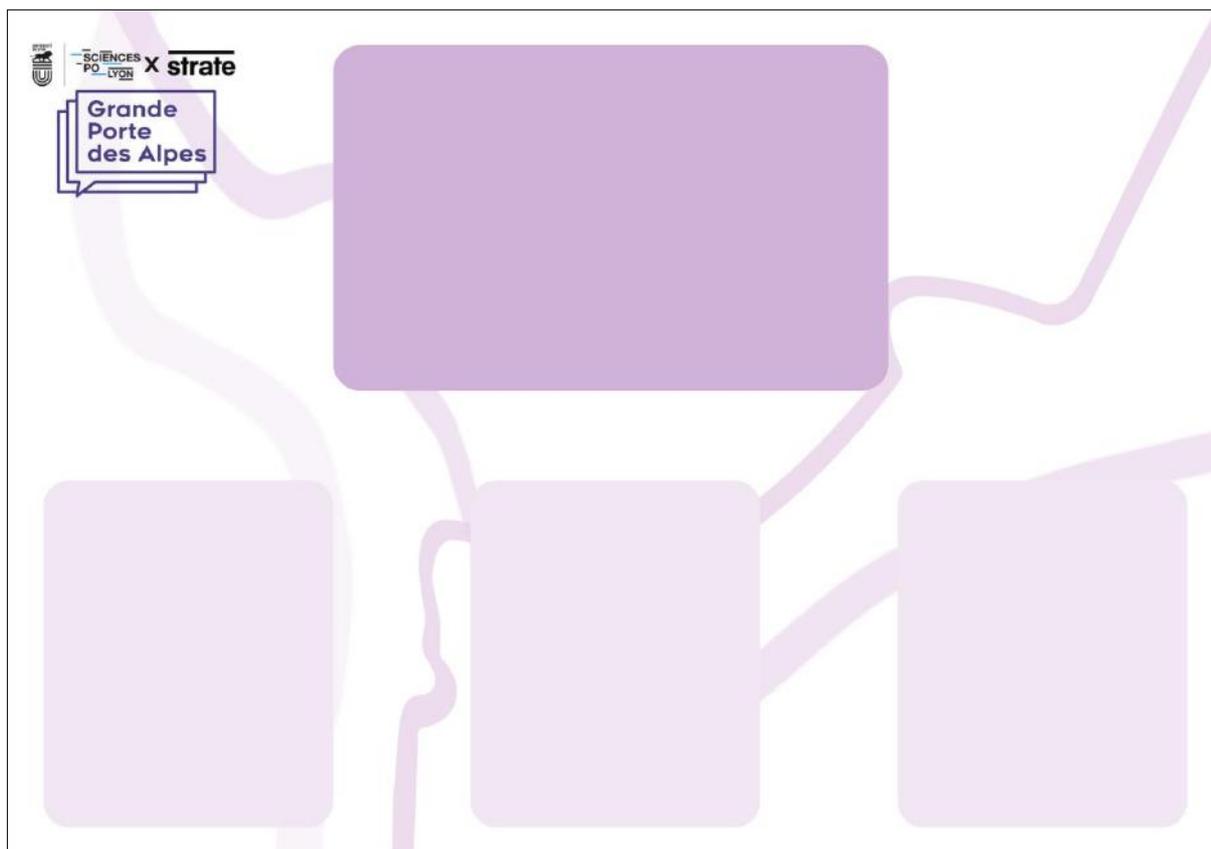
# III) S'appropriier le dispositif

## A. Un dispositif prêt à être déployé

Le dispositif que nous avons mis au point pour répondre à la commande vise donc à permettre aux usager-es de la Porte des Alpes d'exprimer leurs usages de ce territoire (ou du moins de la structure qu'ils ou elles fréquentent), ainsi que leur vision prospective pour ces mêmes endroits. Pour ce faire, le dispositif vise donc à donner la parole *in situ* à ces usager-es, les inviter au débat et à la discussion en les invitant à explorer largement le champ des possibles pour la porte des Alpes, via un cadre posé par la « carte cadre » et les « cartes scénarios » tirées au sort.



Prototypes finaux du jeu de cartes (V2). Sur la gauche le format des « **cartes cadres** » (recto et verso), sur la droite le format des « **cartes scénarios** » (recto et verso).



Plateau de jeu de la version finale.

Les emplacements délimités sont destinés à la « carte cadre » et les « cartes scénarios » sélectionnées.

## Un jeu construit et amélioré par le contact du terrain

Ce dispositif, en amont de sa finalisation et de sa restitution aux équipes de la Métropole a donc été testé (une cinquantaine de parties pour une centaine de participant-es), amendé et aménagé afin de répondre aussi bien à la mission confiée qu'aux enjeux et aux difficultés rencontrées sur le terrain lors de nos tests (difficultés dans la compréhension de certaines cartes, difficultés parfois à lancer les débats et les discussions, cartes « scénarios » à la formulation parfois trop ouverte et permettant aux participant-es de revenir dans le « ici et maintenant »). C'est ainsi que nous proposons aux équipes de la Métropole de Lyon un dispositif testé, abouti, et déployable en l'état. Nous suggérons toutefois plusieurs modifications et aménagements du dispositif (comme la modification des scénarios testés) afin de pouvoir constamment l'adapter aux besoins des services de la Métropole. A titre d'exemple, les cartes scénarios pourront être adaptées et modifiées selon les propositions des équipes consultées, afin de tester leurs propositions auprès des usager-es et habitant-es.

Pour s'assurer de la meilleure prise en main possible de ce dispositif par les équipes de la Métropole de Lyon, nous avons en outre mis en place un guide d'animation, indiquant des pistes pour installer le dispositif, interpeller et inviter les passant-es à venir jouer au jeu, et animer une partie du jeu.

## **Quelles améliorations ? De la V1 à la V2**

Ces parties « tests » que nous avons pu mener sur trois lieux de la Porte des Alpes (centre commercial, parc technologique et campus universitaire) à jours et des horaires variables nous ont aussi permis d'amender largement la première version du jeu que nous avons imaginée, vers une seconde version, plus adaptée, que nous proposons aux services de la Métropole. Plusieurs modifications ont donc été apportées, comme des modifications sémantique (passage de « cartes paradigmes » en « cartes cadres », reformulations de certaines cartes, simplifications de leurs énoncés), une augmentation du nombre de cartes (et donc ajout de nouveaux scénarios), l'ajout d'une « carte cadre » transversale, ou encore des adaptations très pratiques comme le format et la mise en page des cartes (pour faciliter la lecture et la prise en main des cartes). Très concrètement, en réponse aux observations que nous avons pu faire lors de nos phases de test, il nous a paru essentiel de rendre le jeu plus accessible. Cela est donc passé par une refonte de l'aspect design (taille de la police, mise en page, format des cartes), mais aussi par la reformulation des énoncés vers des formes plus simples.

## **Une évolution de la posture d'animation**

Ces parties « tests » ont été pour nous l'opportunité d'expérimenter plusieurs postures d'animation et d'affiner une posture qui permette de manière équilibrée d'encourager le débat sans pour autant orienter ni restreindre l'expression des participant-es. Dans un premier temps animés par la peur de voir les échanges entre les participant-es s'essouffler rapidement et d'être confrontés à de grands silences, nous sommes alors tombés dans l'écueil visant à étouffer de questions et de remarques les participant-es, bridant alors leur participation. Avec du recul, nous avons réalisé que cette animation trop envahissante était aussi le fruit de règles encore floues, de consignes insuffisamment définies et d'énoncés de cartes trop complexes. C'est donc à l'aide de ces observations que nous avons adapté notre posture, simplifié les règles et enrichi le guide d'animation. L'adaptation de la posture de la personne en charge de l'animation s'est notamment manifestée par une plus grande neutralité de ses remarques (inviter aux questionnements de l'impact des cartes « scénarios » sur le quotidien des participant-es, sur leurs envies et leurs aspirations) au détriment de la précédente posture que nous adoptions qui tendait

parfois à orienter les participant-es sur certaines pistes en les questionnant sur des cartes « scénarios » en particulier. Dans la version finale du guide d'animation, c'est donc par des questions sollicitant l'avis des participant-es sur les implications concrètes des cartes « scénarios » tirées que nous cherchons à relancer et raviver les débats et les discussions.

## **Voir plus loin que le dispositif : les conditions d'une bonne participation**

Ce travail de terrain et ces parties « tests » nous ont donc permis de réaliser et de proposer à un dispositif de concertation un dispositif abouti. Pour autant, ce jeu n'a aucune vocation à demeurer figé, mais au contraire à s'enrichir au fil des parties des observations et des besoins des personnes qui s'en saisiront. De plus, notre travail dans le cadre de nos missions s'est borné à la mise au point d'un dispositif de dialogue et de concertation avec les usager-es, que nous estimons insuffisant pour la mise en place d'une concertation à l'échelle de la Porte des Alpes.

En effet, il nous paraît primordial de compléter ce dispositif et de l'insérer dans un dispositif qui lui permette de s'inscrire dans une concertation sur un temps long sur chaque entité et lieu de la Porte des Alpes, en associant toutes les parties prenantes du projet (usager-es, mais aussi habitant-es et partenaires du projet Grande Porte des Alpes). Aussi, l'intégration du dispositif dans un ensemble plus global (comme un lieu de vie) doit aussi permettre la livraison d'une restitution claire et transparente. Le cadre dans lequel vise à s'inscrire ce dispositif relève alors des personnes qui souhaiteront s'en saisir, néanmoins, il nous incombait de proposer un dispositif suffisamment souple pour pouvoir être déployé dans des contextes multiples. Cette souplesse nous engage toutefois à proposer des pistes à creuser au sujet des multiples déploiements possibles.

## **B. Des aménagements possibles et souhaitables**

Dans l'optique de pouvoir déployer largement le dispositif que nous proposons, et ainsi de l'intégrer à une concertation ambitieuse telle qu'imaginée dans le projet de la Grande Porte des Alpes, nous avons souhaité dégager plusieurs axes d'aménagements possibles pour notre dispositif.

### **Ancrer le dispositif dans les entités de la Porte des Alpes**

Un premier axe qui nous paraît incontournable concerne la manière d’ancrer ce dispositif dans une concertation sur un temps long, déployable sur plusieurs entités de la Porte des Alpes. Pour ce faire, et au regard de nos différents travaux sur l’état de l’art des concertations publiques pour des projets similaires, il nous paraît essentiel pour mettre en place le dispositif que nous proposons au sein d’un lieu de vie, qui permette aux personnes passant de venir se joindre aux parties en cours tout au long d’une journée. L’ambition de ce lieu de vie serait de constituer un endroit convivial et agréable, permettant aux participant-es de prendre part aux parties en cours à l’abri d’éventuelles intempéries et protégés du bruit extérieur. Ce lieu de vie pourrait alors prendre la forme d’un stand ou d’un kiosque, et permettrait un accueil large de personnes, rendant possible une participation intergénérationnelle et large au dispositif de concertation. Un moyen possible d’ancrer plus encore le dispositif et le stand dans le territoire sur lequel ils ont vocation à être déployés peut être de développer et d’approfondir d’un point de vue opérationnel les partenariats avec les différents acteurs, afin de mettre à disposition des personnes en charge de la concertation les différents outils et chiffres dont disposent ces acteurs en matière de fréquentation et de participation (à l’instar notamment du centre commercial et de la galerie marchande et des statistiques sur la fréquentation de la galerie marchande et des profils sociologiques des passant-es selon les jours et les heures).

Toujours dans l’optique d’ancrer le dispositif sur le territoire de la Porte des Alpes et dans ses entités, il convient de souligner qu’un aménagement et une prolongation possible du jeu peut concerner sa capacité à questionner, à terme, les visions 2030 et 2040 du territoire. En effet, nous avons, au cours de nos travaux, pris le parti de nous focaliser sur l’horizon 2050 affiché comme objectif par les services de la Métropole de Lyon pour le Projet 2050. Toutefois, d’autres échéances figurent dans le projet (horizons 2030 et 2040) que nous avons fait le choix d’écarter. Ainsi, une possibilité d’évolution du jeu pourrait ici concerner le questionnement des horizons 2050 retenus, ainsi que les moyens et les étapes envisagés à horizon 2030 et 2040 pour atteindre cet horizon final.

Enfin, à l’opposé de cet ancrage du dispositif que nous proposons dans le territoire de la Porte des Alpes, il nous paraît aussi intéressant de pouvoir adresser et mobiliser le jeu imaginé, dans d’autres cadres, hors de la Porte des Alpes. Ainsi, il est tout à fait possible d’imaginer le déploiement du jeu lors de prochains séminaires avec les acteur-es du projet de la Grande Porte des Alpes, ou sur des communes concernées par l’évolution de la Porte des Alpes (communes limitrophes, Lyon, communes de l’est lyonnais).

## **Collecter et restituer les informations de la consultation**

Un second axe concerne la collecte des informations exprimées par les participant-es, leur compilation et leur traitement, en vue d'une étude et d'une possible restitution postérieure des résultats de la concertation aux participant-es. Pour cela, il nous semble que le dispositif se prête plutôt bien à de tels travaux. C'est notamment en ce sens que nous avons pensé le plateau du jeu qui permet, par une simple photo à chaque partie, de collecter les résultats de manière empirique, ainsi que les deux questions que nous avons systématiquement posées et enregistrées. Une sonorisation du lieu où est mis en place le dispositif de concertation, afin de capter les réactions, arguments, objections ou autres remarques en marge du jeu est donc tout à fait envisageable, tout comme la prise de notes par des personnes en charge de l'animation, laissant entrevoir une multitude de livrables possibles (synthèses écrites, podcast, contenu vidéo, etc.).

## **C. Retour sur la participation**

### **La participation « sur le terrain » comme mode d'observation du territoire**

Si nous n'avions pas forcément pris conscience de cela en amont de la mise en œuvre de notre jeu sur le terrain, nous comprenons aujourd'hui que les passages de test du dispositif sur le terrain ont également constitué de véritables séances d'observation, qui apportent à notre analyse globale une connaissance sensible du territoire et de ses usager-es. En effet, en tant que groupe enquêteur plongé pendant plusieurs dizaines d'heures sur le terrain pour réaliser des parties avec des usager-es, nous avons pu nous imprégner de ces lieux et de leurs usages, et voir défiler une grande diversité d'individus. Nous pouvons tirer profit de cette observation.

Cela s'applique plus particulièrement au centre commercial, où nous étions installés au milieu d'une de ses galeries, au plus proche des usages du lieu. Dans le cas du campus, nous avons choisi de nous installer dans la « Maison de l'étudiant.e » (MDE), plus particulièrement une salle de repos et de loisirs, avec une fonction peut-être plus définie même si une multitude d'usages a pu être observée. D'autre part dans le cas du Parc Technologique, notre position à l'extérieur des bâtiments des entreprises, sur le trajet menant vers le tram, a limité en partie l'observation des usages de cet espace.



Lieux de test du dispositifs, au centre commercial (à gauche) et au Parc technologique (à droite)

Nous avons pu observer lors de ces passages de terrain un ensemble de pratiques qui font vivre les espaces que nous avons investis. Notre vision du centre commercial, notamment, a pu évoluer et notre observation montre que cet espace constitue un lieu de vie qui fait partie du quotidien de nombreuses personnes. Cela se concrétise par l'utilisation des espaces de repos mis à disposition dans les galeries, mais aussi par l'existence de lieux de restauration. Un café, situé dans une petite rotonde entre les portes du centre commercial et l'entrée principale de l'enseigne Auchan, accueille par exemple des personnes qui ne font pas que passer, mais qui prennent le temps de s'arrêter ; certains semblent être des habitués. De nombreuses personnes déambulent, de nombreux couples (jeunes ou retraités notamment), des amis, des familles. Certaines familles prennent le temps de s'arrêter au niveau du manège (présent depuis trente ans selon un participant). On ressent que le centre commercial est ancré dans le quotidien de nombreuses personnes, il est présent depuis leur enfance ; l'intérieur a pu évoluer mais le centre reste là. Il y a une forme d'attachement au centre commercial, qu'il semble pertinent d'analyser. Plus largement, il nous semble intéressant de questionner plus en profondeur la relation aux espaces qui composent le territoire de la Porte des Alpes et la place qu'ils occupent dans le quotidien mais aussi dans l'imaginaire de leurs usager-es, pour construire un territoire réellement à l'image de leurs aspirations.

## **Participer ou ne pas participer, telle est la question**

Lors de nos tests du jeu sur le terrain, nous avons fait participer une diversité de profils notamment en termes d'âge et de genre. Nous avons préféré faire jouer les participant-es en groupe, car nous concevons notre jeu comme un dispositif de participation collective, et pas seulement un face-à-face avec l'animateur-riche du jeu. Nous avons donc sollicité tous les gens que nous pouvions croiser sans faire de distinction, néanmoins des biais de sélection existent forcément dans notre méthode. Face à la relative difficulté d'obtenir une réponse positive à notre sollicitation dans le centre commercial, nous avons abordé en priorité les profils qui paraissent plus « ouverts » à participer : les personnes

immobiles ou marchant à une allure tranquille, n'étant pas au téléphone, et sans caddie. Il est donc probable que nous ayons exclu de notre sollicitation certains profils paraissant trop pressés ou préoccupés, même si ce jugement est très subjectif.

Au-delà du biais lié à nos choix de sollicitation, nous avons essuyé de nombreux refus de participer. Ce refus a pu être direct (avant toute explication), ou accompagné d'une excuse, notamment la contrainte temporelle mais aussi le manque de connaissance du territoire. Nous avons avancé l'argument de la durée limitée du jeu et que celui-ci ne nécessitait pas de connaître réellement le territoire pour participer, avec plus ou moins de succès. Nous avons remarqué que les hommes sollicités ont plus souvent refusé de participer que les femmes, notamment lorsqu'ils n'étaient pas accompagnés de femmes. Les hommes participants lors de nos tests au centre commercial étaient donc souvent présents avec une partenaire. D'un autre côté, d'autres personnes ont pu se montrer curieuses de notre démarche, et venir par elles-mêmes nous aborder alors que nous animions une partie dans le centre commercial. Sur les quatre personnes qui nous ont abordés spontanément, deux femmes ont ensuite participé au jeu. Les deux autres personnes (des hommes) semblent nous avoir identifié comme une tribune d'expression libre, et sans participer, ont seulement exprimé des opinions personnelles sur des problèmes concernant le pays entier plutôt que sur le territoire de la Porte des Alpes : « on ne peut plus rien faire en France ». Cela montre l'ambiguïté créée par les dispositifs participatifs présents au cœur des espaces concernés, qui peuvent parfois être vus comme un « bureau des plaintes ».

## **Éléments d'analyse par système**

A l'image du portrait du territoire de la Porte des Alpes élaboré par la Métropole, qui développe une analyse systémique du territoire, nous avons classé les « cadres » et « scénarios » de notre jeu en trois systèmes : alimentation, mobilité, habitat. Certains éléments semblent pertinents à souligner, dans la mesure où ils ont pu apparaître de manière récurrente voire ont structuré les réflexions et les discours, lors des parties et des réponses aux questions posées ensuite.

### **Alimentation**

#### ***Consommation locale : le consensus***

La consommation locale est proposée en tant que « carte cadre ». Elle impose donc dans son fonctionnement une forme de contrainte dans le raisonnement des participant-es : toutes les cartes

scénarios sélectionnées et les raisonnements pour les choisir doivent prendre en compte la provenance locale de la consommation alimentaire. Pourtant, elle reçoit souvent une forme d’approbation. Le thème de la consommation locale semble être entré dans les valeurs de nombreuses personnes, et forme un consensus dans leur discours : qu’il soit ou non fermement ancré dans leur pratique, il doit être pris en compte dans l’aménagement du territoire.

### ***Le centre commercial : entre évidence intemporelle et nécessité de changement***

Malgré ces volontés et plus largement un discours partagé de conscience du changement climatique, les rapports au centre commercial montrent la formation d’un clivage mais aussi de contradictions internes. De nombreuses personnes font du centre commercial un exemple de la surconsommation et peuvent critiquer cette entité en mentionnant certaines alternatives, tout en exprimant l’impossibilité de sa disparition, voire pour certain-es la quasi nécessité de son existence au centre de leurs pratiques de consommation. Il semble avoir toujours été là et le sera probablement encore, mais doit toutefois évoluer.

### ***Un thème qui se prête à la prospective***

Plus largement, le thème de l’alimentation a permis d’entrevoir de nombreuses évolutions et futurs possibles pour le territoire, avec une transformation des espaces (création de jardins partagés, de fermes ou de granges) et des pratiques (le circuit-court, le développement de cursus universitaires spécialisés dans ces évolutions) qui pourraient être approfondies. Au vu du potentiel d’évolution du territoire sur le système « alimentation », il semble prometteur de creuser la participation à visée prospective sur ces questions.

## **Mobilité**

### ***Le constat d'un territoire mal intégré***

De nombreuses critiques ont été exprimées à propos d’un territoire impossible à traverser sans voiture, difficile d’accès, où les transports en commun souffrent d’un maillage incomplet. Cela confirme la nécessité de repenser en profondeur les mobilités sur la GPdA, en lien avec les centres des communes de l’Est lyonnais, alors que le déplacement en mobilité douce semble dans l’esprit des participant-es quasiment inenvisageable pour l’instant.

### ***Le développement des transports collectifs comme priorité***

Face à cela, on remarque que les cartes proposant un développement des transports collectifs sont souvent choisies par les participant-es et constituent une réponse adaptée à ce manque d'intégration au reste de la métropole, à condition d'améliorer la desserte actuelle et de ne pas seulement densifier le trafic.

### ***Voiture individuelle et autoroute, toujours présentes en 2050 ?***

Une de nos « cartes cadres » questionne l'usage de la voiture, de manière plus radicale dans notre V2 que dans la première version :

V1 : « En 2050, le trop faible approvisionnement en essence et le réchauffement climatique limitent et empêchent les déplacements en voiture »

V2 : « En 2050, les déplacements en voiture individuelle seront interdits dans la métropole de Lyon »

Toutefois, même lorsque celle-ci apparaît comme cadre d'une partie, il est difficile pour de nombreuses personnes d'imaginer la suppression de la voiture individuelle comme mode de transport tant elle structure aujourd'hui leur quotidien. Nous pouvons illustrer cela par le scénario de la transformation de l'A43 en voie de mobilité douce ou collective (« En 2050, l'A43 sera seulement utilisée par des transports en commun, vélos et piétons ») : la phrase « je n'y crois pas du tout » était une réaction répétée à la découverte de cette carte. Pourtant, les personnes interrogées ont souvent conscience de son impact écologique ; les réflexions sur la voiture individuelle et sur le système qui l'accompagne ressemblent donc à celles sur le centre commercial, entre nécessité de changement et difficile visibilité d'un futur où elle serait absente.

## **Habitat**

### ***Un intérêt pour la mixité sociale et fonctionnelle des espaces habités***

A l'image du thème de la consommation locale, la mixité sociale mais surtout la mixité fonctionnelle des espaces habités a souvent été sélectionnée et semble faire consensus auprès des participant-es. Néanmoins ces deux thèmes peuvent être compris de manières très différentes, ainsi il nous semble qu'engager une réflexion plus importante sur les modalités de la mixité sociale et fonctionnelle pourrait être pertinente.

### ***S'imaginer vivre sur la Porte des Alpes, le grand défi***

Lors de nombreuses parties, la réaction des participant-es face aux cartes projetant d'habiter sur la Porte des Alpes s'incarne par le rire, voire le refus de se l'imaginer. « Impossible » pour de nombreuses personnes de se voir habiter à cet endroit, sauf celles habitant déjà sur ou à proximité de ce territoire. Nous avons donc trouvé intéressant d'ériger ce scénario en « carte cadre », comme contrainte générale d'une partie. Cela s'explique par différents éléments, notamment celui de la mobilité mais aussi d'un territoire peu esthétique. Il y a donc un vrai enjeu à convier les usager-es à la réflexion pour que le territoire puisse être vu comme habitable.

## **Éléments d'analyse généraux**

### ***Face à un territoire « moche », une demande de végétalisation***

La description de la Porte des Alpes comme d'un territoire « moche », « trop industriel », revient dans de nombreux discours ; plusieurs participant-es ont érigé cet aspect du territoire en véritable défi pour les années à venir lorsque la question leur était posée. En réponse à ce constat, les demandes de plus grande végétalisation, de « verdure » sont régulièrement évoquées. Si cette mesure ne semble pas révolutionnaire, il est intéressant de noter qu'elle semble se généraliser à toutes les générations interrogées, car elle participe directement à la question du cadre de vie et pas uniquement à des enjeux environnementaux.

### ***Dans les visions du futur, une tension entre le « souhaitable » et le « probable »***

Dans la première version, nous avons choisi de laisser libre court aux participant-es en termes de choix du critère de sélection des cartes, tout en citant quelques possibilités (ce qui vous semble le plus « intéressant », « pertinent », « souhaitable », « probable »). Nous avons alors remarqué que les participant-es se tournaient souvent vers une sélection faisant de la probabilité des scénarios à advenir un critère supérieur. Notre évolution vers l'imposition d'un critère plus restreint, le « souhaitable », avait pour but de pousser les participant-es à s'ouvrir à des scénarios moins réalistes à leurs yeux. Malgré cela, dans les raisonnements exprimés au cours des parties, nous avons « probable », du « faisable » dans les choix. Certaines personnes acceptaient néanmoins dès le début de la partie ou dans les réponses

aux questions de se laisser porter par leur imagination, en acceptant des futurs plus « fantaisistes ». C'est donc un des défis du jeu qui reste encore à approfondir à nos yeux.

### ***Le défi de sortir du « ici et maintenant » avec un format court***

Plus largement, c'est l'enjeu de sortie du « ici et maintenant » au travers d'un dispositif ludique qui n'est pas toujours facile dans le cadre d'un format aussi court de participation. D'une part sortir du « ici » : comme nous l'avons constaté lors de nos premiers questionnaires, il n'existe quasiment pas de conscience commune du « territoire » que constitue la (Grande) Porte des Alpes. Cela freine une réflexion généralisée au territoire et la restreint souvent à l'entité spécifique au sein de laquelle les participant-es répondent aux questions. D'autre part, sortir du « maintenant » : les discours exprimant la distance importante avec l'horizon 2050 et leur difficulté voire incapacité à penser ce qui pourrait exister d'ici là, montre tout le défi que représente l'élaboration d'une réflexion prospective.

Ce défi, nous le savons, est partagé par la plupart des démarches prospectives. Le format participatif temporellement restreint, notamment, rend difficile l'immersion des participant-es à l'horizon 2050. Néanmoins, si nous reconnaissons cette difficulté, nous pensons sincèrement que nous avons réussi dans une certaine mesure ce défi, avec les contraintes que nous nous sommes posées.

## **D. La mise en récit par le podcast**

Voilà pour le dispositif. On peut constater après les parties réalisées qu'un espace fragmenté tel que la Porte des Alpes donne à voir un faisceau irréductible de visions différentes, parfois divergentes. Les paroles que nous avons recueillies nous ont donc exposé-es à des contradictions de représentations. Peut-être, est-il même compliqué de parler d'un « territoire » si cette notion implique une cohérence, une solidarité des multiplicités qui le composent. La question du possible ou du souhaitable sur le futur de cet espace s'est confrontée à la divergence ou au contraire de la convergence des différents usages de la Porte des Alpes : la vie universitaire, la consommation, la journée de travail et les loisirs.



Enregistrement du podcast dans les locaux de l'association *Le 3e Lieu*

Au cours de nos parties de jeu, il est devenu clair que l'intérêt du jeu résidait principalement dans la capacité des joueur-euses à se projeter, à « créer des mondes » si l'on ose. Est donc venue l'idée de mettre en récit à la fois notre démarche propre, de la création du dispositif à l'interprétation des résultats, ainsi que les positions et visions exprimées. Le jeu vise ainsi à ouvrir le possible, et pour mieux rendre compte de la multicités des réponses, nous avons enregistré les participant-es. Pour mieux montrer la diversité des visions, nous avons en effet posé les deux mêmes questions à tous les participant-es à la fin de leur partie :

- « À quoi ressemblera en 2050, selon vous l'espace où nous nous trouvons ? »
- « À quel défi principal la Porte des Alpes va-t-elle faire face d'ici 2050 ? »

Ces questions permettaient de rendre compte de la partie et des scénarios choisis, et pour les participant-es d'exprimer leurs craintes et leurs attentes sur l'évolution du territoire. Ces enregistrements présents dans le podcast rendent bien compte de la diversité des visions exprimées lors des différentes parties de jeu.

Il faut bien sûr se garder de voir le jeu comme un instrument visant à l'expression de visions finales consignées dans le podcast. On sait bien depuis les dernières lignes de *La volonté de savoir* de Foucault que les dispositifs en tout genre peuvent être « ironiques », et sous prétexte de « libérer » la parole peuvent la contraindre et la stéréotyper. Toutefois, et « enrichis » par cette prudence, nous avons pu mettre en lumière la complexité et parfois la communauté d'intérêt d'utilisateur-es pourtant bien

différents de la Porte des Alpes. Deux usagers du centre commercial peuvent envisager l'avenir de ce lieu bien différemment : certains ne croient pas que de tels espaces soient adaptés au monde de demain, d'autres imaginent de vastes entrepôts de « *click and collect* ». Des étudiant-es, salarié-es ou consommateur-rices peuvent exprimer le même souhait d'un apaisement et d'une végétalisation de cet espace. Bien sûr, les problématiques à court terme (économiques notamment) marquent indubitablement les visions, voire entravent la capacité de certain-es usager-es à se projeter à l'horizon 2050.

## Conclusion

Finalement, la réalisation de ce projet aura été, pour notre groupe, l'occasion de bâtir un dispositif de concertation ancré dans le territoire de la Porte des Alpes et de ses différentes entités. Pour ce faire, et comme nous avons souhaité le mettre en avant au moment de la prise en main de la mission, c'est grâce à un aller-retour constant entre le terrain et une posture plus théorique (à l'aide notamment de l'état de l'art), que nous avons pu concevoir et adapter ce dispositif de concertation.

Ces allers-retours constant et cet ancrage dans le terrain nous ont donc permis de contribuer à porter un éclairage singulier et novateur au sein du projet de la Grande Porte des Alpes. Au-delà du dispositif en lui-même et de ses potentielles reprises, notre contribution à l'apport de cet éclairage nouveau constitue pour nous un point de satisfaction, au regard de la complexité du territoire et des dynamiques nombreuses qui le parcourent.

La mise en place pratique de ce travail de terrain a toutefois pu s'avérer, à certains moments, complexe et délicate. Cela a notamment été le cas concernant la sollicitation des acteurs « institutionnels » référents pour chaque entité. Cela nous a parfois contraint à trouver d'autres moyens d'approches de l'espace et des usager-es, au détriment parfois d'une certaine qualité des échanges et des tests que nous souhaitions mettre en place.

Dès lors, il nous paraît essentiel de souligner en conclusion que ce dispositif est une proposition qu'il conviendra alors, pour les acteurs qui souhaiteront s'en saisir, d'adapter son contenu et sa forme aux objectifs qu'ils poursuivront (et notamment pour faire de ce dispositif de concertation, un dispositif de dialogue). Plusieurs pistes d'aménagement et d'adaptation ont pu être évoquées dans ce rapport. Aussi, la possibilité et la pertinence de mettre en place ce dispositif, au-delà des usager-es, à destination des habitant-es de la Porte des Alpes, ainsi que des habitant-es de la Métropole de Lyon est une question centrale. De manière plus générale, il nous paraît central de procéder aux aménagements nécessaires de ce dispositif en gardant à l'esprit que le résultat en lui-même du jeu (cartes tirées et choisies) compte

moins que les éléments discursifs issus de la participation des usager-es (remarques, réactions, arguments, objections, etc.). À nos yeux et au regard de notre expérience de plusieurs mois sur le terrain de la Porte des Alpes, ce sont tous ces éléments, recueillis sur divers lieux de la Porte des Alpes qui rendront possible la construction d'un récit pour la Porte des Alpes, dans son ensemble, à l'horizon 2050. Ainsi, ces éléments, mis bout à bout, permettront de lier un patchwork de structures par un récit prospectif partagé.

# Annexes

## Bibliographie

### Ouvrages et Articles scientifiques

Sherry R. Arnstein, « A Ladder of Citizen Participation », *Journal of the American Institute of Planners*, 35, 4, 1969.

Loïc Blondiaux, *Le nouvel esprit de la démocratie : Actualité de la démocratie participative*, Seuil, Paris, 2008.

Julia Bonaccorsi, Magali Nonjon, « “La participation en kit” : l’horizon funèbre de l’idéal participatif », *Quaderni*, 79, 2012. URL : <https://journals.openedition.org/quaderni/618>

Fanny Coulombié, Véronique Dufour, « Retour d’expérience sur le développement participatif d’un jeu sérieux à destination des professionnels de l’acte de construire et d’aménager », *Netcom*, 34-1/2, 2020, URL : <http://journals.openedition.org/netcom/5610>

Flora Couturier, *La ville ludique: le jeu, outil tactique de revitalisation urbaine?*, Université Gembloux Agro-Bio Tech, 2018. URL : <https://matheo.uliege.be/bitstream/2268.2/4402/4/TFE-FINAL.pdf>

Amandine Crambes et al., *La participation citoyenne : réussir la planification et l’aménagement durables*. Ademe, Les Cahiers méthodologiques de l’AEU2, 2016. URL : <https://hal-cnam.archives-ouvertes.fr/hal-03225704/document>

Kaduna-Eve Demailly, « Les délaissés urbains : supports d’une participation citoyenne constitutive de nouveaux territoires ? Le cas des jardins partagés de l’est parisien », *École des Hautes Études en Sciences Sociales*, 2011. URL : <https://www.participation-et-democratie.fr/les-delaisses-urbains-supports-d-une-participation-citoyenne-constitutive-de-nouveaux-territoires>

Laurent Devisme, Pauline Ouvrard, « Acteurs intermédiaires de la mobilisation territoriale : les enseignements des démarches de prospective-action », *Lien social et Politiques*, 73, 2015. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/lsp/2015-n73-lsp01906/1030952ar/resume/>

Michel Foucault, *Histoire de la sexualité tome I. La volonté de savoir* (1976), Paris, Gallimard, 2008

Roberta Ghelli, « La ville en jeux et les jeux pédagogiques urbains », *Netcom*, 34-1/2, 2020. URL : <http://journals.openedition.org/netcom/5614>

Léna Gilbert, *Les outils de la concertation: un nouvel impératif?* [Mémoire], Université Toulouse Jean-Jaurès, 2018. URL : <https://dante.univ-tlse2.fr/s/fr/item/6930>

Carine Henriot et Nathalie Molines, « De la simulation jouée aux jeux sérieux urbains : entretien avec Gabriel Dupuy », *Netcom*, 34-1/2, 2020. URL : <http://journals.openedition.org/netcom/5757>

Sophie Hubaut, *L'urbanisme ludique. Susciter la créativité par le jeu*, Cultural and creative industries in Brussels, 2016. URL : <https://difusion.ulb.ac.be/vufind/Record/ULB-DIPOT:oai:dipot.ulb.ac.be:2013/279195/Holdings>

Yvette Lazzeri et al., « Paysage, développement durable et participation citoyenne ». Victoires Editions. *Biodiversité, paysage et cadre de vie*, PUF, 2015. URL : <https://shs.hal.science/hal-01477950/>

Alice Mazeaud, Magali Nonjon, *Le marché de la démocratie participative*, Vulaine-sur-Seine, Éditions du Croquant, series: « Sociopo », 2018.

Benjamin Pradel et al., « Les routines de déplacement dans les espaces périurbains : les dimensions collectives des agencements quotidiens », *Espace populations sociétés*, 2015/1-2, 2015. URL : <https://journals.openedition.org/eps/5961?lang=fr>

Jean-Marc Weller, Frédérique Pallez. « Les formes d'innovation publique par le design : un essai de cartographie », *Sciences du Design*, 1, 2017

## **Projets prospectifs et participatifs**

Ville de Paris, CAUE 75, « “Vers Paris 2050”, une démarche créative pour affronter les défis de notre siècle », URL : <https://www.paris.fr/pages/vers-paris-2050-une-demarche-creative-pour-affronter-les-defis-de-notre-siecle-21969>, [https://www.caue75.fr/content/vers-paris-2050\\_design-fiction](https://www.caue75.fr/content/vers-paris-2050_design-fiction)

27e région, « Transfo Pays de la Loire », URL : <https://www.la27eregion.fr/cas-pratiques/la-transfo-pays-de-la-loire/>

Institut d'aménagement et d'urbanisme: note rapide sur l'urbanisme transitoire, URL : [https://www.iau-idf.fr/fileadmin/NewEtudes/Etude\\_1355/NR\\_741\\_web.pdf](https://www.iau-idf.fr/fileadmin/NewEtudes/Etude_1355/NR_741_web.pdf)

Place aux piétons, « Consultation publique sur la marchabilité des communes en France » URL : <http://placeauxpietons.fr/resultat-du-barometre-des-villes-marchables-view-6-53.html>

Métropole de Nantes, Ville de Nantes, « Une démarche participative prospective : ma ville demain : “imaginons Nantes 2030” », URL : <http://www.etalors.eu/portfolio/nantes-2030-2010-2012/>

## **Médias**

Séverine Cattiaux, « Quand les chantiers participatifs redessinent l’espace public », *La Gazette*, le 18/11/2021. URL : <https://www.lagazettedescommunes.com/774122/quand-les-chantiers-participatifs-redessinent-lespace-public/>

Yann Ombrello, Patrick Noremborg, « Comprendre et dépasser les réticences à la participation citoyenne », *Citizenlab*, 05/11/2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=EKTRJZyJyYI>

Julian Perdrigeat, « Un récit d’expérience d’organisation de l’implication citoyenne dans la ville de Loos-en-Gohelle », *ICPC*, Revue 57 des cahiers de l’action, 19/05/2021. URL : <https://icpc.org/2021/05/19/parution-laccompagnement-de-la-participation/>

Usbek et Rica, « En 2050 les mobilités durables seront-elles réellement inclusives ? » *Utopie #2*, MACIF, 27/31/2021. URL : <https://usbeketrica.com/fr/article/utopie-2-en-2050-les-mobilites-durables-seront-elles-reellement-inclusives-sous-titre-le-futur-des-mobilites>

## **Sites internet**

Agence Nationale de la Cohésion des Territoires, « Territoires en commun ». URL : <https://territoires-en-commun.fr/banque-de-ressources>

CommIpossible, URL : <http://commIpossible.com/>

La Ville en Jeux, URL : <https://www.ville-jeux.com/>

Les Saprophytes, URL : <http://www.les-saprophytes.org/>

Plateforme « Game for Cities », URL <https://gamesforcities.com/database/>

Play the city, URL : <https://www.playthecity.eu/>

## Grille d'observation

Lieux	Qu'est ce que j'ai vu ?			Qu'est ce que j'ai entendu ?		Qu'est ce que j'ai ressenti ?		Premières analyses (possibilité de faire de la concertation ? Pourquoi ?)
	Objets statiques (bâtiments, infrastructure)	Flux (personnes, voitures)	Objets naturels	Conversation directe avec des usagers	Des usagers qui discutent entre eux	Sentiments personnels (odeur, bruit, malaise...)	Interrogation/ interpellation sur le lieu ou ce qu'on a vu	
Espaces publics								
Voirie piétonne et routière								
Transports en commun								
Université								
Centre commercial								
Parc technologique								
ZI Mi-Plaine								

## Questionnaire

### 1) Questions d'identité

Quel est votre lieu d'habitation ?

Quel est votre âge ?

Quelle est votre activité ?

### 2) Trajets et mobilités

Comment êtes-vous venus ici ?

Quel temps de trajet estimez-vous avoir mis pour venir ici ?

De quel lieu venez-vous juste avant d'être ici ?

Avec qui êtes-vous venus ?

### 3) Usages et habitudes

Qu'êtes-vous venus faire ici ?

A quelle fréquence venez-vous à la Portes des Alpes ?

Quels jours venez-vous à la Porte des Alpes ?

Combien de temps passez-vous à la Porte des Alpes ?

### 4) Relation aux lieux et au territoire

Comment définissez-vous la Porte des Alpes en termes géographiques ?

Pouvez-vous qualifier en quelques mots le lieu où nous sommes ?

(Question de relance) Pourquoi ?

Trouvez-vous des avantages ou des inconvénients à ce lieu ?

Appréciez-vous passer du temps à cet endroit ?

### 5) Évolution des espaces

Pensez-vous que cet espace peut évoluer ?

Pensez-vous que cet espace doit évoluer ?

Et si demain cet espace/ce territoire devait changer, qu'est-ce qu'il pourrait devenir ?

### 6) Participation

Seriez-vous prêts à donner votre avis sur la Porte des Alpes ?

Combien de temps seriez-vous prêts à accorder à cette concertation ?

Sous quelle(s) forme(s) souhaiteriez-vous donner votre avis ?

Quelle serait votre participation idéale selon vous ?

Accepteriez-vous de nous donner un contact pour la suite de notre enquête (vous tenir au courant, ou vous interroger à nouveau)



# Guide animation

## Modalité du jeu

### - *Où déployer le jeu ?*

Sur le territoire de la Porte des Alpes, plusieurs lieux se prêtent grandement au déploiement du dispositif de concertation. Assez logiquement, les lieux de passage, au croisement de divers flux (notamment piéton), permettent d'inviter un nombre intéressant de personnes à participer au dispositif. Sur un arrêt de tramway, au milieu d'une galerie marchande, ou encore à l'entrée d'un bâtiment ou d'un lieu fréquenté, ce sont tout autant d'endroits qui offrent une grande visibilité au dispositif, suscitant parfois la curiosité des passant-es et donnant l'occasion aux personnes chargées de l'animation du dispositif d'inviter de nombreuses personnes à se joindre en permanence aux parties en cours.

Sur les lieux les plus fréquentés et aux heures les plus propices, le dispositif peut parfois constituer une sorte de « pause convivial », avec des personnes s'arrêtant constamment par curiosité. Ce phénomène conduit alors parfois à auto alimenter le jeu en participant-es, les animateur-rices n'ayant alors plus qu'à faire vivre et entretenir les échanges.

Bien entendu, l'horaire et le jour de déploiement du dispositif constituent une variable importante à prendre en compte. De manière générale, il convient de garder à l'esprit que, pour un territoire fragmenté comme la Porte des Alpes, le créneau et le lieu de déploiement vont grandement influencer le profil des participant-es au dispositif. D'où l'intérêt de faire varier ces deux paramètres.

### - *Comment installer le jeu ?*

Deux grandes options s'offrent quant à l'installation du jeu, s'adaptant à deux contextes différents. Dans un contexte très passant (lieu et horaires plébiscités), il conviendra mieux d'opter pour la mise en place d'un stand, composé d'une table, de plusieurs chaises, et éventuellement d'éléments plus conviviaux (boissons, nourritures). Dans ce cadre où les participant-es vont venir d'eux-mêmes vers le dispositif, ou bien être invités en passant à proximité, cette option offre un contexte de jeu plus calme, et permet des parties légèrement plus longues et plus approfondies. Cette option s'avère aussi plus pratique pour la consignation des résultats des parties (*cf. infra*).

Pour un contexte moins passant, l'option d'un dispositif nomade est aussi envisageable. Le jeu sera alors joué debout et ne nécessitera rien de plus que les cartes. Cette option s'avère plus adaptée pour couvrir un espace moins passant, ou moins densément fréquenté, tel qu'un parc, et dans lequel il convient aux animateur-rices d'aller à la rencontre des participant-es. Cette option nécessite toutefois quelques aménagements marginaux des règles du jeu.

- *Comment inviter à la participation ?*

Une fois le dispositif installé ou mis en place, la participation de passant-es nécessite le plus souvent leur sollicitation. Dès lors, même si l'aisance de chacun des animateur-rices est souvent inégale face à cette tâche, plusieurs éléments restent important pour optimiser la participation des passant-es au jeu proposé :

- Présenter brièvement sa fonction et sa structure de rattachement ;
- Expliquer simplement la démarche dans laquelle prend place le dispositif (« un projet qui vise à penser l'évolution de la Porte des Alpes / du territoire qui nous entoure ») ;
- Rassurer quant à la rapidité de la partie (possibilité de la faire en 5 minutes) et à l'absence d'engagements liés à une éventuelle participation

### **Matériel et règle du jeu**

- *Matériel*

Dans le cadre du déploiement du dispositif, un matériel minimum s'avère nécessaire :

- Les 4 « cartes cadres » et 30 « cartes scénarios » ;
- Le plateau du jeu et d'éventuels feutre effaçables pour annoter le plateau en cours de partie ;
- Une table et plusieurs chaises en cas de dispositif assis ;
- Le nécessaire pour noter les éléments de réponse des participant-es au jeu ;
- (Optionnel) Un matériel de sonorisation pour capter les participations ;

- *Règles du jeu*

Le jeu démarre lorsqu'un groupe de personnes est constitué (jusqu'à 6 personnes maximum). Il est important d'avoir plusieurs personnes car le **jeu repose sur l'échange entre ces différents individus** ;

- Une fois le groupe constitué, celui-ci choisit une « carte cadre » parmi les 4 proposées ;
- Les joueur-euses piochent ensuite 6 « cartes scénarios » ;

- Les participant-es se questionnent sur les 6 cartes piochées, en lien avec le cadre initial. Le but est que, collectivement, ils et elles identifient des enjeux et des problématiques relatifs aux différents scénarios, et qu'ils et elles en discutent ensemble ;
- Les participant-es doivent sélectionner 3 cartes parmi celles piochées, selon un critère de souhaitabilité. Le but est que les scénarios conservés répondent le plus favorablement au cadre initial.
- Sur un support adéquat préparé en amont, l'animateur-riche note les points soulevés par le groupe d'usager-es, permettant de garder une trace écrite des préoccupations propres au groupe qu'ils et elles constituent ;

Une fois que les participant-es ont fait part de leurs visions, attentes et inquiétudes, la session prend fin.

#### - *Aménagements possibles des règles*

Plusieurs cas de figures peuvent inviter à une légère inflexion des règles du jeu. Par exemple, si une seule personne est prête à participer à une partie, ou bien si un groupe ne dispose que de très peu de temps, le déroulé classique d'une partie peut être revu (un nombre réduit de cartes scénarios à tirer et/ou à conserver). Toutefois, nous insistons sur le fait que si nous avons dû à certaines occasions effectuer un tel aménagement, il ne s'agit pas d'une obligation. En effet, dans le cas où la Métropole de Lyon souhaiterait reprendre le dispositif, les contraintes de participant-es et de temps ne sauraient être aussi pesantes que lors de nos tests in situ, en tant qu'étudiant-es et sans logistique particulière.

### **Posture animation**

Afin de permettre le bon déroulement des parties, l'animation du jeu est primordiale. Plus encore, afin de retirer de chaque partie les éléments les plus riches possibles dans l'optique de la concertation, il convient pour la personne qui anime le jeu d'adopter une certaine posture.

La première caractéristique de cette posture concerne la manière de faire vivre le jeu. Les parties regroupant plusieurs personnes (qui parfois ne se connaissent pas), il convient, pour la personne qui anime de susciter une discussion en un temps très réduit afin de sélectionner les cartes scénarios. Il s'agit donc d'inviter sans cesse les participant-es à se questionner, à demander des précisions, d'établir des liens entre différentes cartes, etc. Cette invitation à se questionner peut, le plus souvent, se faire sur une mise en exergue des éléments contradictoires opposant certaines cartes scénarios tirées et la « carte cadre ». Plus largement, cette invitation au questionnement est d'autant plus facile lorsqu'elle est formulée en des termes tranchants, impliquant des bouleversements et des ruptures radicales. Même si

cette radicalité n'est pas nécessairement recherchée par la concertation, son évocation permet souvent de susciter les premières réactions, et ainsi de lancer la discussion.

De manière générale, il convient, pour la personne qui anime de se cantonner à une posture se limitant à susciter le débat (hormis bien entendu l'explication des règles). Une fois la discussion entre les participant-es lancée, la personne chargée de l'animation du jeu est alors invitée à tendre vers un effacement de toute modération et d'orientation des débats. Des moments de latence dans la discussion peuvent inviter la personne chargée de l'animation à relancer les débats avec de nouveaux questionnements, en veillant, là-aussi, à orienter le moins possible les échanges et les réflexions.

### **Enregistrement des résultats en vue de leur analyse**

Dans la perspective d'une collecte, d'une compilation et d'une analyse des résultats de la concertation, un enregistrement des résultats de chaque partie jouée peut s'avérer essentiel. Pour ce faire, plusieurs méthodes s'avèrent possibles, et potentiellement complémentaires :

- Une photographie, à la fin de chaque partie du plateau de jeu avec la « carte cadre », les « cartes scénarios » sélectionnées et les cartes scénarios rejetées ainsi que les annotations faites au marqueur effaçable ;
- La retranscription écrite, par une personne tierce, des principaux éléments, arguments, réticences, évoquées par les participant-es durant la partie, ainsi que des indications sur leur profil respectif ;
- La possibilité d'un enregistrement sonore à la fin de partie, s'intéressant à points essentiels soulevés par les participant-es. Il s'agit d'une pratique mise en place lors de nos tests sur le terrain en raison de plusieurs facteurs (nourrir l'amélioration du jeu, voir la manière dont les participant-es s'approprient le dispositif, et prises sonores utiles pour la mise en récit dans le podcast). Dans le cas où notre dispositif serait amené à être repris par la Métropole, l'enregistrement en fin de partie serait peut-être moins pertinent.

Dans tous les cas, il convient de garder à l'esprit, dans la collecte des résultats comme dans son analyse, que la richesse des éléments émanant de chaque partie réside moins dans le résultat de la partie (cartes choisies) que dans les éléments ayant conduit à ce choix (arguments, réticences, réactions aux cartes, justifications, etc.). Plus globalement, il convient de penser le jeu comme un moyen de susciter ces réactions, concentrant la participation que le dispositif cherche à recueillir.