

POST-CONFINEMENT : COMMENT LA PARTICIPATION SE RÉINVENTE AVEC LE NUMÉRIQUE ?



Art et la Matière, Mercredi 21 octobre 2020, 9h00-10h45

DÉBAT INSPIRANT ORGANISÉ PAR DREAMOCRACY

Y a-t-il un « monde d'après » pour la participation citoyenne ? Ce débat et atelier inspirant apportera un éclairage sur les pratiques de participation citoyenne, numériques et en présentiel, qui ont émergé du fait du confinement et des contraintes sanitaires, imposant de nouvelles formes de travail. Qu'en sort-il de bon ? Que peut-on en apprendre pour une participation plus égalitaire, plus qualitative ? Que peut-on anticiper en termes de tendances à venir ? Nous en débattons avec un panel de professionnels de grandes villes françaises, des civic tech et du conseil, avant de mener une séance collective d'idéation afin de découvrir comment intégrer ces innovations dans nos métiers respectifs.

Avec l'intervention de :

- **Mélissa Martinay**, Business Development Manager France, CitizenLab ;
- **Carine Granier**, EDF ;
- **Alexandre Philippe**, Co-fondateur Impact Valley ;
- **Romain de Nève**, Chargé de mission Participation Citoyenne, Métropole Européenne de Lille
- **Philippe Rafanot**, Chef digital Ville et Euro-métropole de Strasbourg

Animé par :

- **Stephen Boucher**, Fondateur Dreamocracy ;
- **Martin Germeau**, Atelier des Possibles



QUEL MONDE D'APRÈS POUR LA PARTICIPATION CITOYENNE ? QUELS ENSEIGNEMENTS TIRER DE CETTE CRISE SANITAIRE POUR AMÉLIORER LES STRATÉGIES DE CONCERTATION ET DISPOSITIFS DE PARTICIPATION ?

Face au bouleversement causé par la crise sanitaire, le domaine de la concertation a dû se réinventer pour faire face aux défis qui se présentaient à lui. En effet, le poids des contraintes s'est abattu sur les dispositifs de participation citoyenne, empêchant tout regroupement de personnes. De facto, les collectivités, think tank et agences de conseil en concertation, dont les habitudes et pratiques ont été chamboulées, ont dû **trouver de nouvelles opportunités dans ce contexte troublé et incertain**, elles se sont tournées **vers le numérique**.

D'abord considérées comme du bricolage, ces nouvelles manières de faire de la participation se sont peu à peu perfectionnées ; nous pouvons désormais en tirer des enseignements.

Ainsi, cet atelier vise à rassembler des acteurs divers afin d'évoquer la manière dont ils ont su s'adapter aux contraintes qui pesaient sur eux : comment en tirer le meilleur et s'en inspirer.

La séance se déroule en deux temps : le premier au cours duquel le panel fait part des expérimentations menées, le second, où, sous forme de petits groupes, nous naviguons entre les intervenant·e·s afin de partager et discuter des solutions envisagées.



■ INTERVENTION DE CARINE GRANIER, EDF ;

Le défi d'EDF Ingénierie est d'organiser des débats de grande envergure, parfois transnationaux dans le domaine de l'ingénierie hydraulique. Ainsi, il s'agit de mettre en discussion les enjeux de biodiversité, d'infrastructures et d'usages humains. A ces fins, une grande consultation était organisée pour 2020 afin de pouvoir mettre en débat les divers acteurs concernés par les projets d'infrastructures développés par EDF. **La crise sanitaire a freiné ce projet et l'a obligé à se réinventer**. EDF est donc passé au tout numérique, en utilisant **des méthodes dématérialisées d'animation d'ateliers participatifs**. D'une part, les expert·e·s et le public initié ont su se prêter au jeu, mais d'autre part, cela s'est révélé être **un frein pour le milieu usager, étranger à la culture numérique**. Le public étant hétérogène, les séances se sont révélées inopérantes.

■ INTERVENTION DE ROMAIN DE NÈVE, CHARGÉ DE MISSION PARTICIPATION CITOYENNE À LA MÉTROPOLE EUROPÉENNE DE LILLE ;

Depuis décembre 2016, la Métropole Européenne de Lille se soumet à la Charte européenne de la participation. En ce sens, elle est parvenue à mener 40 concertations, et 17 politiques publiques concertées. Le 28 mai 2020, dans le cadre du projet Horizon Europe, la collectivité a collaboré avec la Commission européenne, au sein de la mission « 100 villes climatiquement neutres d'ici 2030 ». Dans le contrat qui lie les deux parties, il est inscrit que l'objectif est de recueillir l'expertise européenne pour inclure les citoyen·ne·s dans les initiatives européennes de neutralité carbone, et ensuite procéder à une évaluation participative du respect de l'objectif. Cela s'inscrit dans **une démarche d'acculturation**.



■ INTERVENTION DE MÉLISSA MARTINAY, BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER FRANCE, CITIZENLAB ;

Citizenlab est une civic tech qui met à disposition des modèles de plateformes participatives. Depuis 2018, elle accompagne la ville de Rueil-Malmaison, notamment à l'égard de son projet de budget participatif. **Depuis le confinement, la plateforme a été repensée** par les habitant·e·s, qui ont fait un nouvel usage de cet outil numérique. Elle est devenue **une plateforme de solidarité** (confection de masques, paniers solidaires, aides aux courses). Les citoyen·ne·s se sont engagé·e·s de façons diverses, et **leur participation a pu déborder du cadre conventionnel** grâce à l'usage singulier fait des outils numériques. Il·elle·s sont devenu·e·s acteurs et actrices et cela a permis de **catalyser leur engagement** et **d'exprimer leurs demandes et attentes** vis-à-vis de l'usage de la plateforme. Ainsi, Citizenlab a été à l'origine d'**événements en ligne**, sur cette même plateforme (notamment une chasse à l'œuf).

Plusieurs effets bénéfiques ont été observés : hausse de la fréquentation de la plateforme, renforcement des démarches participatives, accroissement de la légitimité, développement des expérimentations, écoute plus attentive de la part des citoyen·ne·s, présence plus importante, création de liens sociaux.



■ INTERVENTION DE ALEXANDRE PHILIPPE, CO-FONDATEUR IMPACT VALLEY ;

Impact Valley, agence d'innovations sociétales basée à Bruxelles, est le fruit de la rencontre entre enjeux sociétaux et business. Elle développe une approche inclusive et systémique, et vise à créer du lien entre différents mondes, donnant lieu à de nouvelles dy-

namiques. Son travail d'intelligence collective se limitait jusqu'alors seulement au 100% présentiel. Face aux contraintes sanitaires, l'agence a dû se réinventer en **digitalisant ses techniques et concepts**. Elle a lancé, en avril 2020, la première édition de **Hackcovid** au cours d'un Hackaton d'une semaine dans la région Bruxelloise, durant laquelle ont été recensé·e·s 100 participant·e·s. Impact Valley a dû engager **un travail de restructuration en simplifiant ses méthodes pour s'adapter au numérique**.



■ INTERVENTION DE PHILIPPE RAFANOT, CHEF DIGITAL VILLE ET EUROMÉTROPOLE DE STRASBOURG ;

A la sortie du confinement, une expérimentation est née dans l'Eurométropole de Strasbourg : il s'agit de **Phil, la Voix du citoyen**. Mascotte équipée d'un micro déambulant dans les rues de Strasbourg, **Phil récolte les contributions des Strasbourgeois·e·s**. Doté d'un ordinateur interne, **les données sont immédiatement traitées**, les paroles retranscrites et les contributions référencées. Le système respecte le Règlement Général sur la Protection des Données, en supprimant instantanément l'enregistrement vocal et en assurant de fait l'anonymat des contributeur·rice·s. Cette mascotte, instrument ludique novateur, récolte donc la parole de la population : les contributions sont diverses, 28% correspondant à des problèmes qui souhaitent être remontés, et 72% étant des idées.



S'en est suivie une discussion par petits groupes sur les enjeux, opportunités et pistes de proposition concernant la prise en main des outils digitaux par tou·te·s et l'accès à une connexion stable.

Quelques conseils ont été prodigués quant à l'**animation d'ateliers virtuels** : pauses, musique de fond, concours de gifs, usage d'une hotline pour régler les problèmes techniques et ne pas polluer le chat, usage d'un tiers lieu pour assurer le bien-être de toutes et tous.

S'est posée **la question du coût environnemental de l'usage du numérique**, des obstacles, et des attentes des citoyen·ne·s dans les prochaines années.



POINTS À RETENIR

■ La crise du COVID a accéléré la transformation des démarches participatives et l'utilisation du numérique.

■ Des modèles innovants sont nécessaires pour favoriser la participation et l'inclusion (articulation entre numérique et présentiel, animation virtuelle etc.)

