



HAL
open science

Participer par le numérique : quelles innovations dans le processus de projet urbain ? Le cas du parc Chapelle Charbon à Paris

Yasmina Dris

► To cite this version:

Yasmina Dris. Participer par le numérique : quelles innovations dans le processus de projet urbain ? Le cas du parc Chapelle Charbon à Paris. Participation et innovation sociale dans la fabrique de la ville, 2020, 978-2-491253-01-1. halshs-03210916

HAL Id: halshs-03210916

<https://shs.hal.science/halshs-03210916>

Submitted on 3 May 2021

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

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

Participer par le numérique : quelles innovations dans le processus de projet urbain ?

Le cas du parc Chapelle Charbon à Paris

Résumé

À partir d'un cas d'étude parisien, le projet de parc Chapelle Charbon, cet article s'intéresse à la rhétorique de l'innovation qui accompagne aujourd'hui la numérisation des dispositifs participatifs. Le regard sera porté sur le processus d'expérimentation d'un *serious game* comme outil d'implication citoyenne. Il s'agit d'interroger le caractère innovant de ce dispositif au regard des objectifs définis par ses protagonistes, de ses apports dans la démarche participative et plus globalement dans le processus de projet.

Mots-clés : Numérique, Paris, Dispositif participatif, *Serious game*, programmation urbaine, innovation.

Abstract

Based on a Parisian study case; the Chapelle Charbon Park project; this article examines the innovation's rhetoric that comes with the digitization of participative devices today. The focus will be on the process of an experimentation with a "serious game" as a tool for civic participation. The aim is to question the innovative nature of this system regarding the objectives defined by its protagonists, its contributions to the participatory approach and to the project process.

Keywords : Digital, Paris, Civic participation, serious game, urban programming.

L'association des citoyens dans les projets urbains et architecturaux n'est plus un objet nouveau pour les études urbaines¹. Alors que les espaces de revendications par des habitants en faveur de leur implication dans l'élaboration des projets qui concernent leur cadre de vie se multiplient, et que la législation² tend à affirmer cette nécessité, nombreuses sont les recherches qui traitent ce sujet. Les travaux qui ont abordé les effets de la participation citoyenne, tendent, dans leur grande majorité³, à démontrer que les

¹ L'implication des citoyens dans l'action publique est devenue un objet d'intérêt pour la sociologie urbaine à partir des années soixante.

² Notamment la loi d'orientation et de programmation pour la ville et la rénovation urbaine (2003), la loi Démocratie de Proximité (2002), la loi Solidarité et Renouvellement Urbains (2000), la loi d'orientation pour l'aménagement et le développement dite Voynet (1999), la loi ALUR (2014).

³ Notons l'exception des expériences latino-américaines dont certaines font références jusqu'à aujourd'hui comme Porto-Alegre.

démarches participatives descendantes (*top-down*) auraient tendance à confirmer voire accentuer les inégalités socio-politiques existantes. Certaines catégories de citoyens resteraient exclues de ces démarches⁴, plus particulièrement les jeunes, les populations issues de l'immigration et celles des quartiers dits défavorisés.

Pour Loïc Blondiaux⁵, ce constat n'est guère étonnant, puisque les dispositifs participatifs requièrent les mêmes capacités⁶ que celles mobilisées pour un engagement politique plus classique. Il cite dans ses travaux la capacité à prendre la parole en public et un investissement important en temps. C'est dans ce contexte de questionnements sur les limites de la démocratie participative que les acteurs publics se sont saisis du numérique comme source de renouvellement des modalités de mobilisation des citoyens⁷. Depuis des décennies, cette technologie bouleverse nos sociétés, propose de renouveler les modes de production avec une promesse de co-conception et de réorganiser la gouvernance notamment au travers des possibilités qu'offre la « *Démocratie Internet*⁸ ».

En France, les démarches et les initiatives se multiplient à l'échelle locale et prennent des formes et des finalités différentes. Ces expérimentations s'accompagnent souvent d'une rhétorique de l'innovation⁹, donnant lieu à un champ discursif où l'innovation technologique se confond avec l'innovation démocratique et urbaine. Cet article propose d'aborder cette rhétorique, en questionnant la portée des dispositifs numériques de la participation citoyenne à l'échelle d'un projet urbain. La notion de « portée » est empruntée à Jean-Michel Fourniau¹⁰ et préférée à celle d'« effet ». Elle permet d'envisager les dispositifs participatifs, les arguments qui les portent et y sont défendus comme des facteurs d'influence dans le processus de prise de décision. Nous proposons de mener ces investigations à partir du projet de parc Chapelle Charbon situé dans le 18^{ème} arrondissement parisien. La municipalité, engagée dans un processus de numérisation de

⁴ Voir à ce propos le numéro de la revue *Participations*, 2014/2 (N° 9), « les Limites de l'inclusions démocratiques ». URL : <https://www.cairn.info/revue-participations-2014-2-page-5.htm>.

⁵ Blondiaux Loïc, *Le nouvel esprit de la démocratie. Actualité de la démocratie participative*, Paris, Seuil, 2008.

⁶ Sen Amartya, *Repenser l'inégalité*, Paris, Seuil, 2000.

⁷ Zaza Ornella, « L'e-gouvernance pour la participation citoyenne : imaginaires du futur, nouvelles compétences et impacts territoriaux », *Pyramides* [En ligne], 26/27 | 2016, mis en ligne le 01 juin 2016, consulté le 17 décembre 2017. URL : <http://journals.openedition.org/pyramides/1001>

⁸ Cardon Dominique, *La Démocratie Internet*, Paris, Seuil, coll. « La République des idées », 2011.

⁹ Cossart Paula, Talpin Julien, Keith William, « Introduction. Comparer les pratiques délibératives à travers les époques : une aberration historique ? », *Participations*, 2012/2 (N° 3), p. 5-47. URL : <https://www.cairn.info/revue-participations-2012-2-page-5.htm>

¹⁰ Fourniau Jean-Michel (dir.), *La Portée de la concertation. Modélisation sociologique des effets de la participation du public aux processus décisionnels. Rapport de recherche pour le programme CDE, IFSTTAR et MEDDE*, 2012.

ses dispositifs participatifs¹¹, a expérimenté dans le cadre de ce projet une application en ligne qui invite le citoyen à « Dessiner son parc ». Le projet Chapelle Charbon semble être un terrain de mise en application des nouvelles orientations politiques de la municipalité. Il cristallise sa volonté d'« innovation » et de « mobilisation » des citoyens par le numérique. Notre problématique aborde la portée du dispositif numérique développé dans le cadre de ce projet selon une double logique. Elle interroge son caractère innovant au regard des objectifs définis par ses protagonistes et cherche à comprendre ses apports par rapport à la démarche participative mise en place et plus globalement vis-à-vis du processus du projet. Le fil conducteur de notre propos s'articulera selon deux motifs. Tout d'abord, les promesses de l'outil numérique : quelles personnes ont été impliquées par le dispositif ? comment ont-elles été sollicitées ? à quoi propose-t-on de participer ? comment l'accessibilité et la diffusion des informations liées à la démarche participative a-t-elle été envisagée ? Les questions du dispositif et du projet forment le second pôle de notre interrogation : quelles articulations entre processus participatif et démarche de projet ? comment le dispositif numérique est-il intégré dans une démarche participative plus globale ? comment les décisions relatives au projet ont été construites et argumentées par rapport aux propositions issues de la démarche participative ?

¹¹ Nicolas Douay, « La numérisation des dispositifs de participation de la Mairie de Paris », *Netcom*, 30-3/4 | 2016, p. 249-280.

1. Le parc Chapelle Charbon : un laboratoire d'expérimentation

Nous nous sommes intéressée à ce projet dans le cadre d'une thèse de Doctorat sur l'activité de programmation participative¹². Le projet de parc Chapelle Charbon présentait un intérêt particulier en raison de la politique volontariste en terme d'innovation et d'expérimentation engagée par le maître d'ouvrage de l'opération, ainsi que le type d'aménagement proposé, en l'occurrence un espace public. Cet objet urbanistique représente depuis vingt ans un levier d'action pour les collectivités locales¹³ en termes de démarches participatives. Au-delà de la dimension symbolique à laquelle renvoie cet objet, perçu comme étant un lieu de « partage » et du « commun » par excellence, l'espace public offre l'avantage d'être peu soumis à des normes constructives et à des contraintes de rentabilité financière. Des travaux récents, sur la participation citoyenne, ont également établi que l'espace public était un objet d'apprentissage pour les acteurs du projet, notamment dans le cadre des opérations de rénovation urbaine¹⁴ et des premiers éco-quartiers français¹⁵.

1.1. Stratégie numérique de la ville de Paris

La municipalité parisienne n'échappe pas à ce constat : la ville a fait de ses projets d'espaces publics de véritables laboratoires d'expérimentation de nouvelles démarches de conception. Ce processus, engagé lors du deuxième mandat de Bertrand Delanoë¹⁶, a connu depuis l'élection d'Anne Hidalgo en 2014 un véritable tournant. En effet, la candidate a affiché, dans son programme, sa volonté de faire de Paris « une ville durable, intelligente », « collaborative et numérique¹⁷ ». Cette promesse électorale s'est traduite par la création d'un plan stratégique *Paris intelligente et durable* et d'une mission du

¹² Une première phase de ce travail nous a conduit à mener une enquête par questionnaire, à l'échelle nationale, auprès de 1029 professionnels de la programmation architecturale et urbaine.

¹³ Jolè Michèle (dir.), *Espaces publics et cultures urbaines*, Lyon, Certu, 2002.

¹⁴ Malgorn Bernadette, *Dix ans de Programme national de rénovation urbaine : bilan et perspectives*, Onzus, Ministère de la ville, 2013

¹⁵ Zetlaoui-Léger Jodelle (dir.), *La Concertation citoyenne dans les projets d'écoquartiers en France : évaluation constructive et mise en perspective européenne*, t.1, Lab'Urba, Université Paris Est Créteil-Val de Marne, 2013.

¹⁶ Notamment avec le projet de réaménagement de la place de la République.

¹⁷ Voir le programme électoral de Anne Hidalgo, « Paris qui ose », édité en 2013.

même nom au sein de son Secrétariat Général, pilotée par Jean-Louis Missika¹⁸. Ce dernier, dont la délégation d'adjoint au Maire englobe à la fois les questions relatives à l'architecture, l'urbanisme, à l'innovation et au numérique, apparaît comme le pionnier¹⁹ de la stratégie numérique de la ville. Ces changements politiques s'incarnent dans la mise en technologie des dispositifs participatifs de la conception et de la gestion des espaces publics.

1.2. La dimension politique du projet de parc Chapelle Charbon

Le parc s'inscrit dans le cadre du Grand Projet de Renouvellement Urbain Paris Nord-Est Elargi²⁰ (PNEE). L'emprise du futur parc forme, actuellement, une enclave peu visible. L'objectif du projet d'aménagement est de tirer profit de la position centrale du site pour créer des liaisons entre plusieurs opérations en cours : la ZAC Gare des Mines, le pôle économique émergent (cluster) aux abords de la gare Rosa Parks et l'arc de l'Innovation. Le parc, dont la maîtrise d'ouvrage est assurée par la Direction des Espaces Verts et de l'Environnement (DEVE), s'inscrit dans une ZAC du même nom, pilotée par la Direction de l'Urbanisme (DU). Sur le plan politique, ce projet a mobilisé les élus de tutelle de l'arrondissement, et de la Mairie Centrale.

¹⁸ Nous notons que le recours au numérique dans la participation citoyenne relève des prérogatives de Pauline Véron, adjointe à la Maire, chargée de toutes les questions relatives à la démocratie locale, la participation citoyenne, la vie associative, la jeunesse, l'emploi.

¹⁹ Nicolas Douay, *op. cit.*

²⁰ Cette vaste opération, de plus de 200 ha, à cheval entre les 18^{ème} et 19^{ème} arrondissements et le sud de la Plaine Saint Denis est la plus importante de la métropole parisienne. Elle a vocation à redynamiser un territoire longtemps délaissé et isolé du reste de la ville par des infrastructures encombrantes. Cette opération qui englobe, depuis 2013, l'ensemble des quartiers jouxtant les faisceaux ferrés du Nord et de l'Est et concernés par la mutation des grandes zones logistiques et de services du nord parisien. Le site Chapelle Charbon est situé entre l'entrepôt Ney, la rue d'Aubervilliers, la rue de l'Évangile et la rue du Pré, dans le 18^{ème} arrondissement. Il tire son nom du faisceau de raccordement reliant les voies de la Gare du Nord à celles de la Gare de l'Est.

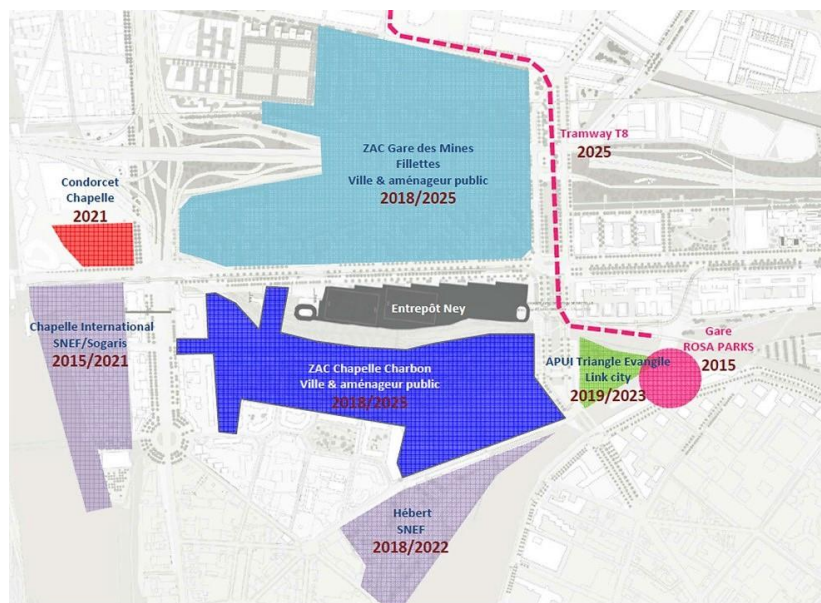


Figure 1 Environnement du projet de parc Chapelle Charbon. © Ville Ouverte

La proposition d'un parc sur le site Chapelle Charbon, formulée par l'architecte-urbaniste François-Leclerc, dans son plan guide de PNEE, a très bien été reçue par l'ensemble des acteurs politiques, professionnels et ceux issus de la société civile. La création d'un parc dans le 18^{ème} arrondissement répond à la fois à une volonté locale et politique. En effet, des habitants actifs dans la vie associative se sont engagés, depuis plusieurs décennies, contre la densification du quartier de la Chapelle, comme ce fut le cas dans les années 1990 au sujet de la ZAC Pajol²¹. Dans le calendrier opérationnel de Paris Nord Est, le développement des études sur le site Chapelle Charbon était initialement prévu en 2017. L'arrivée de la nouvelle équipe municipale, en 2014, a chamboulé ce calendrier. Parmi les promesses électorales d'Anne Hidalgo figurait la création de plus de 30 hectares d'espaces verts à Paris²². Le site Chapelle Charbon présentait donc l'opportunité de réaliser un parc d'envergure métropolitaine dans un contexte parisien de raréfaction du foncier. L'impératif d'une livraison durant la mandature Hidalgo (2014-2020) a mené les équipes municipales à envisager un échéancier en deux tranches. La première livraison de 3 hectares est prévue en 2020. La deuxième est actuellement occupée par un bassin d'emploi. La relocalisation des activités présentes sur le site est une des conditions posées

²¹ Voir à ce propos Gardesse Camille, Grudet Isabelle, « Continuité et discontinuité de l'implication des habitants dans les écoquartiers. Le cas de la Zac Pajol à Paris », *Développement durable et territoires* [En ligne], Vol. 6, n°2 | Septembre 2015, mis en ligne le 30 septembre 2015, consulté le 16 décembre 2017. URL : <http://journals.openedition.org/developpementdurable/10966>

²² Programme Anne Hidalgo, *op. cit.*

par l'actuel propriétaire du terrain, la Foncière des Régions ; les négociations tendent à rendre la réalisation de cette partie du parc plus incertaine.

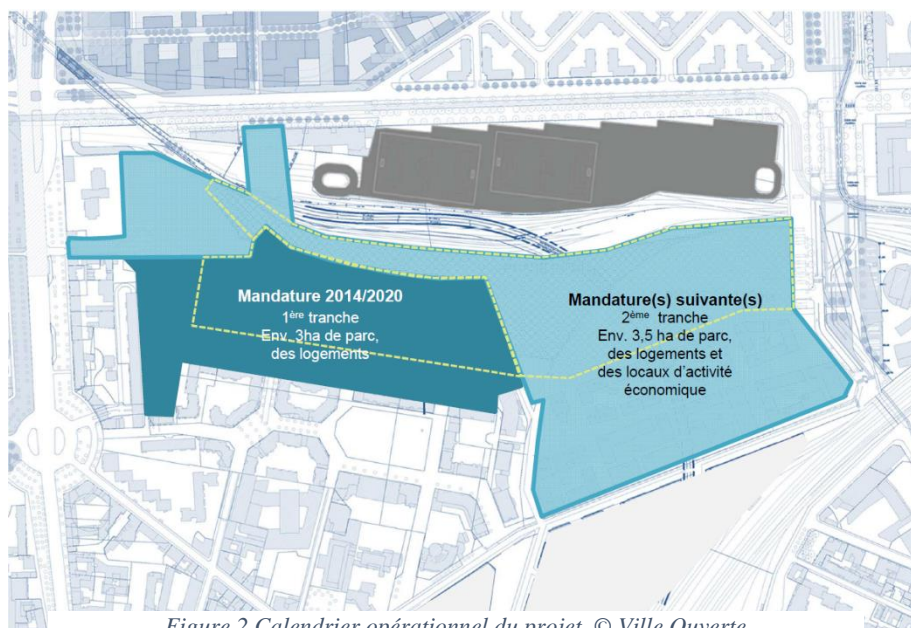


Figure 2 Calendrier opérationnel du projet. © Ville Ouverte

2. L'innovation : une commande politique

2.1. Les premières mobilisations autour du projet

Les deux conseils de quartier à proximité du site (Charles Hermite Evangile et La Chapelle Marx Dormoy) ont mis en place un « atelier d'idéation participatif²³ » pour réfléchir aux usages du futur parc. Des premières tensions sont apparues lors de cette rencontre autour du projet du CDG Express : une liaison ferroviaire²⁴ directe qui a pour vocation de relier la gare de l'Est à l'aéroport Paris-Charles de Gaulle, dont le tracé prévoit un passage aérien sur le site Chapelle Charbon. Plusieurs inquiétudes ont été exprimées par les participants dont la vitesse des trains, les nuisances sonores et visuelles qui pourraient être générées par la récurrence des passages (toutes les 15 minutes) et les vibrations. L'Association pour le Suivi de l'Aménagement Paris Nord Est (ASA PNE)²⁵ a défendu l'idée d'un enfouissement total de la ligne sur le secteur de la Porte de la Chapelle. Cette position est

²³ Terme utilisé par les conseils de quartiers et les animateurs du dispositif, l'association CapaCités. L'atelier a eu lieu le 27 janvier 2016.

²⁴ Ce projet est porté par la SNCF, Aéroport de Paris et l'État.

²⁵ Association d'habitants, engagée dans les processus de concertation sur l'aménagement urbain du PNE.

aussi celle tenue par les conseils de quartiers, de nombreux riverains de la Chapelle et les élus Verts de la région²⁶.

Au-delà de son impact sur le calendrier opérationnel, la dimension politique du projet a eu pour effet de redistribuer les rôles entre les différents acteurs au sein de la Ville de Paris. Un responsable d'association locale explique que « pendant des mois, il n'était pas possible de savoir où en était le projet, les élus du 18^{ème} ne pouvaient pas renseigner [les habitants] car c'était au niveau de l'Hôtel de Ville que tout se passait²⁷ ». On peut, également, identifier un glissement dans le rôle de chacune des deux directions techniques de la Ville de Paris. Celle en charge de l'urbanisme a occupé une position centrale dans la définition des modalités d'implication des habitants en mettant à disposition de la DEVE, maître d'ouvrage de l'opération, son prestataire chargé de concertation : *Ville Ouverte*²⁸. Cette structure a assumé le rôle de définition de la stratégie de « concertation²⁹ », de sa mise en exécution qui comprend à la fois l'organisation, l'animation ainsi que la communication autour de ces dispositifs et ses apports. La commande politique formulée à *Ville Ouverte* était de mettre en place « une démarche de concertation innovante, [mobilisant] des outils numériques³⁰ ». Deux objectifs ont également été précisés, la mobilisation d'un public large au-delà des riverains pour consolider la dimension métropolitaine du parc et attirer les jeunes, public souvent absent des dispositifs participatifs classiques.

2.2. De la commande d'innovation à la *gamification* numérique

Pour répondre à cette commande, la stratégie de « concertation » proposait d'articuler des dispositifs « présentiels » comme des réunions publiques, des ateliers, des visites de parc, un diagnostic sur le site, avec des dispositifs numériques. Deux ont été mis en place,

²⁶ Plusieurs courriers ont été adressés en ce sens à la Maire de Paris, au Premier Ministre et à Nicolas Hulot, Ministre de la Transition écologique et solidaire.

²⁷ Entretien avec un responsable d'association locale le 09 mai 2017.

²⁸ Ville Ouverte est une structure développée par de jeunes urbanistes qui se sont positionnés dès la création de la structure en 2005 sur le sujet de la concertation qui s'apparentait alors à une « niche ». En 2014, la structure Pro-Développement spécialisée en programmation urbaine, depuis 1986, a rejoint Ville Ouverte afin de préparer le départ à la retraite de sa fondatrice et gérante Véronique Granger. L'équipe a été lauréate du palmarès des jeunes urbanistes 2016 qui est aujourd'hui une des rares, voire la seule, consécration exclusivement réservées aux urbanistes.

²⁹ Nous employons le terme concertation avec des guillemets lorsqu'il s'agit de l'expression consacrée par les acteurs.

³⁰ Entretien avec la chargée de communication et concertation à la sous-direction de l'aménagement le 07/06/2017.

une plateforme collaborative dédiée au projet PNEE qui permet de faire des propositions en commentaire sur la carte de l'opération, ainsi qu'une application en ligne intitulée « Dessinez votre parc ». Nous avons choisi de nous concentrer sur le second outil, puisque le premier n'est pas spécifique au projet Chapelle Charbon et a trouvé peu d'écho³¹ en termes de participation. Nous qualifions le second de *serious game* considéré comme « toute utilisation pertinente des technologies issues de l'industrie du jeu vidéo à des fins autres que le divertissement ». Cette définition proposée par Ben Sawyer³² souligne la diversité des finalités possibles et nous permet alors d'envisager le *serious game* comme un dispositif de réflexion collaborative entre différents acteurs.

³¹ Nous avons recensé huit contributions.

³² Sawyer Ben, *The "Serious Games" Landscape. Presented at the Instructional & Research Technology Symposium for Arts, Humanities and Social Sciences*, Camden, USA, 2007.

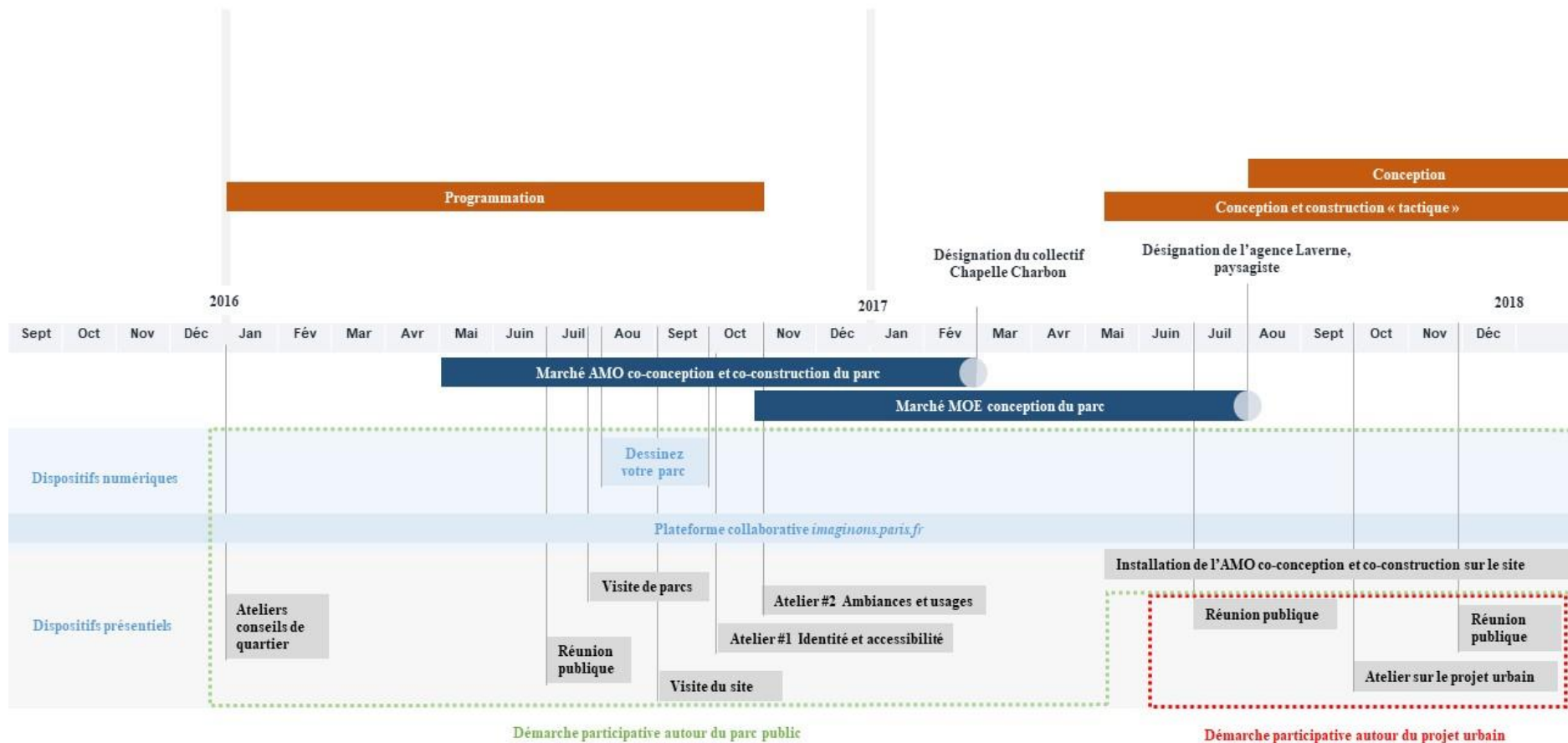


Figure 3 : Mise en perspective de la démarche participative et du processus du projet

Le design et la programmation informatique du jeu ont été assurés par une start-up de l'innovation numérique spécialisée dans les jeux vidéo (*Digiworks*). Il a été disponible en ligne du 1^{er} août au 30 septembre 2016 et invitait l'internaute³³ à positionner des « modules » prédéfinis sur le site présenté en vue 3D isométrique. Le jeu se déroulait en deux temps selon le calendrier opérationnel du projet. *Ville Ouverte*, en charge de la définition des modules, s'est basé sur les usages proposés lors de « l'atelier d'idéation participatif » des deux conseils de quartiers. Leur modélisation a été assurée par la start-up à partir de photographies d'aménagements existants sous un design typique des jeux vidéo de *City builders*³⁴. Une première page affichait six profils de personnes qu'on pourrait rencontrer dans le futur parc. Cette interface avait pour objectif de sensibiliser l'internaute à la dimension « publique » et « commune » du parc.



Figure 4 Le serious game : interface de "sensibilisation". Source : <http://chappellecharbon.imaginons.paris/>

Une seconde page proposait de « concevoir son parc » en positionnant des « modules » répartis en six thèmes : 1. Nature (pelouse libre, bosquets, arbres, ...) ; 2. Mobilier (banc, transat, table de pique-nique, table de ping-pong...) ; 3. Sport et loisirs (aires de jeux, parcours accrobranche, pistes de vélo, terrains de foot...) ; 4. Agriculture urbaine (jardins

³³ Nous avons choisi l'emploi du terme internaute, pour faire référence aux participants aux *serious game*, afin de les distinguer des autres catégories conceptuelles comme habitants, citoyens et riverains. Il ne s'agit pas de minimiser le caractère politique de cette participation, mais d'insister sur la dimension numérique qui est au fondement de cet outil.

³⁴ Expression désignant les jeux vidéo qui permettent la simulation de la production et/ou de la gestion d'une ville comme *SimCity*, *Caesar*, *Cities XL*.

partagés, ferme pédagogique, ruchers, ...) ; 5. Culture (œuvre d'art, théâtre de plein air...) ; 6. Services (toilettes, buvette, chemins, portail...).

À chaque module sélectionné, une estimation financière était calculée selon une grille tarifaire définie par la DEVE. Cette démarche s'inscrit dans une volonté de responsabilisation de l'internaute afin de « lui faire prendre conscience du coût des aménagements publics³⁵ ». D'autres contraintes ont été imposées comme le taux d'espaces végétalisés, qui ne pouvait être inférieur à 60%, selon les normes définies pour les parcs parisiens³⁶. En fonction de son degré de végétalisation, chaque élément rapportait un certain nombre de points. L'application proposait également de trancher sur le devenir de la halle et du préau existant sur le site : faut-il les garder ou non ? Faut-il les démolir entièrement ou partiellement ?



Figure 5 Simulation d'une proposition d'aménagement. Source : <http://chappellecharbon.imaginons.paris/>

³⁵ Entretien avec la chargée de communication et concertation à la sous-direction de l'aménagement le 07/06/2017.

³⁶ Entretien avec les chargés de projet de la DEVE le 13/06/2017.

Pour finaliser sa proposition, l'internaute était invité à soumettre des suggestions de modules manquants et à renseigner des éléments sur son identité (genre, tranche d'âge, code postale, mail). Seuls les éléments de profil ont été exploités³⁷ dans le traitement des données. Ils ont servi à établir une analyse croisée entre « les simulations de parc » et le profil de l'internaute.

Figure 6 : Le serious game : interface de validation <http://chappellecharbon.imaginons.paris/>

2.3. Le serious game : de sa médiatisation à la publicisation de ses résultats

Habituellement, la Ville de Paris utilise des affiches, des prospectus et une publication sur son site internet pour communiquer autour des dispositifs participatifs qu'elle organise. Le recours à un dispositif numérique a amené la collectivité à adapter sa stratégie de communication. Des médias et réseaux sociaux ont été mobilisés pour convier des internautes à participer, notamment via des tweets de personnalités politiques comme la Maire.

³⁷ Il est stipulé dans les conditions générales d'utilisation « qu'aucune des données personnelles collectées lors de l'inscription (nom, prénom, adresse email, etc.) ne sera utilisée à des fins commerciales ou politiques ».

Pour faciliter la prise en main du *serious game*, l'équipe de *Ville Ouverte* a mis en place des animations dans les parcs parisiens. Le jeu a ensuite été proposé dans les établissements scolaires de l'arrondissement pour impliquer les enfants. Les propositions simulées ont été transformées en données par *Digiworks*. Elles donnent la récurrence de chaque module dans les 1569 propositions générées. Une synthèse a été restituée au maître d'ouvrage, par *Ville Ouverte*, qui pointe les éléments les plus demandés et croise ces informations avec le profil du participant. Ce document a été joint, en annexe, à la consultation du maître d'œuvre.

Les résultats du jeu ont également servi de base pour la discussion lors des deux ateliers qui ont succédé au *serious game*. Le premier s'est tenu le 10 octobre 2016 sur le thème « Identité et accessibilité du parc », et celui du 3 novembre 2016 portait sur « Les ambiances et usages du parc ». Lors des deux rencontres, les groupes d'habitants et usagers regroupés autour d'une carte du site ont été invités à dessiner et/ou écrire leurs propositions selon les thématiques émergentes³⁸ du *serious game*.

3. Une nébuleuse de dispositifs participatifs décousue

3.1. Une démarche de programmation désarticulée

En parallèle de ces dispositifs, la Direction des Espaces Verts et de l'Environnement a pris en charge l'élaboration du programme. Cette activité s'est déroulée « en chambre » sans l'association des habitants et de l'équipe en charge de la « concertation ». Le programme est présenté, par la maîtrise d'ouvrage, comme un « grand melting-pot³⁹ » élaboré à partir « du travail de *Ville Ouverte*, des ateliers, des réunions publiques et des visites de parcs⁴⁰ ». En effet, certaines questions ont réellement été soumises à la décision des participants. Les dispositifs participatifs ont permis de trancher sur la question du devenir de la halle et du préau existants sur le site. Les participants ont préféré démolir la halle et garder partiellement le préau. C'est ce que prévoit le programme remis au maître d'œuvre. Au demeurant, la question du tracé du CDG Express, qui a été au cœur des préoccupations exprimées par les associations locales dès les premières mobilisations,

³⁸ Selon nos observations lors des deux ateliers.

³⁹ Entretien avec les chargés de projet de la DEVE le 13 juin 2017.

⁴⁰ *Ibid.*

a été représentée comme enfouie dans le *serious game* alors même que le scénario contraire tendait à se confirmer. La « *gamification*⁴¹ » des dispositifs participatifs a permis d'évacuer la question conflictuelle par l'aspect et le design ludique de l'outil.

Si on admet que l'élaboration du programme n'est qu'une des nombreuses tâches qui constituent la démarche de programmation, les frontières de celle-ci restent floues dans le cadre de ce projet. L'opération marquée initialement par un système d'acteurs complexe, notamment en raison du caractère partenarial de la maîtrise d'ouvrage entre la Mairie Centrale et celle du 18^{ème} arrondissement, entre les deux directions de l'urbanisme et des espaces verts. Cette complexité s'est vue accentuée par une absence d'instance de pilotage facilement identifiable et une répartition claire des rôles entre les différentes parties.

3.2. La co-conception par le *serious game* : entre promesses et déterminisme technique

Politiques et techniciens ont vu dans ce dispositif participatif numérique un moyen d'impliquer les catégories de populations cibles : métropolitains et jeunes. Le numérique offre cet avantage d'accéder à un nombre important de participants d'une part et de l'autre une facilité à catégoriser les demandes. La posture de ces acteurs évacue l'éventualité d'une « fracture numérique » qui évoque les compétences ou aptitudes inégales des citoyens à utiliser Internet⁴². Les protagonistes du numérique dans ce projet se défendent d'une telle posture en avançant que le *serious game* s'inscrit en complémentarité des dispositifs « présents » mis en place. En effet, si on regarde le profil des participants aux deux dispositifs, on constate que les 19-30 ans résidant hors le 18^{ème} étaient les plus nombreux à participer au jeu. En revanche, ce sont des résidents des quartiers avoisinants, de plus de cinquante ans et issus du monde associatif qui étaient majoritaires aux ateliers. Alors que le *serious game* semble avoir atteint le public cible de la collectivité, les personnes mobilisées par ce dispositif n'ont pas eu un engagement pérenne⁴³ autour du projet. Lors des ateliers, le public présent était constitué des

⁴¹ Devisch Oswald, Poplin Alenka, Sofronie Simona, « The Gamification of Civic Participation: Two Experiments in Improving the Skills of Citizens to Reflect Collectively on Spatial Issues », *Journal of Urban Technology*, 2016, Vol. 23, No. 2, 81-102, <http://dx.doi.org/10.1080/10630732.2015.1102419>.

⁴² Macaluso Marinela, *Democrazia e consultazione on line*, Milan, Franco Angeli, 2007 cité in Krzatala-Jaworska Ewa, « Internet : complément ou alternative à la démocratie représentative ? », *Participations* 2012/1 (N° 2), p. 181-191.

⁴³ Devisch Oswald, Poplin Alenka, Sofronie Simona, *op.cit.*

membres actifs des associations locales⁴⁴. La production de l'outil, livré clé en main à la collectivité, reste une boîte noire. Nancy Ottaviano⁴⁵ note un processus similaire dans le cadre du dispositif VSL porté par des professionnels de l'aménagement et de l'architecture. Elle souligne que les citoyens sont exclus du processus de réflexions sur la production de l'outil qui se fait souvent en chambre.

Conclusion

Dans le cadre du projet Chapelle Charbon, nous avons observé une multiplication d'actions participatives. Cette démarche repose sur une innovation par l'instrument, les acteurs estimeraient que « l'outil peut se suffire à lui-même, et qu'il est alors en mesure d'incarner à lui seul la participation⁴⁶ » voire l'innovation démocratique.

Les modalités de dialogue permises dans le cadre de ces dispositifs participatifs ne semblent pas modifier les champs décisionnels. Même si les résultats du *serious game* et les réflexions des ateliers ont nourri les éléments du programme, les choix opérés par la collectivité n'ont pas fait l'objet de discussion avec les habitants. En proposant de compiler des modules définis par la maîtrise d'ouvrage sans réelle collaboration avec les usagers, le jeu ne laissait qu'une part d'initiative réduite aux participants. Il s'inscrit plutôt dans une démarche de votation sans possibilité de délibération et de construction d'une vision collective. Cette démarche tend à accentuer l'individualisation de la participation. Ce cas reflète la dissociation des dispositifs participatifs du processus de projet sans que les mécanismes de délibération et de décision ne soient rendu transparents ou explicites. On ne peut en effet parler d'une réelle action publique de « co-construction » et de « co-conception » selon les termes employés par la maîtrise d'ouvrage. L'action se décline, ici, toujours du haut vers le bas (*top-down*) dans un parcours allant du couple politique/technicien aux usagers, ce qui se rapprocherait plutôt des modalités d'une consultation.

⁴⁴ Nous notons néanmoins la présence lors du premier atelier de jeunes étudiants en École de paysage et de communication, certainement intéressés par le dispositif numérique.

⁴⁵ Nancy Ottaviano, « Incarner demain : Pratiques de l'innovation numérique dans les processus de transformation de la ville », Thèse de Doctorat en Aménagement et Urbanisme, sous la direction de Alessia de Biase (dir.) Université de Paris Ouest Nanterre La Défense, 2017.

⁴⁶ Bonaccorsi Julia, Nonjon Magali, « "La participation en kit" : l'horizon funèbre de l'idéal participatif », *Quaderni*, 79 | 2012, 29-44.

L'analyse proposée dans cet article laisse bien évidemment en suspens la question des usages et de la réception de ces outils numériques par les participants. Néanmoins, l'entrée proposée fait émerger plusieurs interrogations, notamment sur l'évolution des compétences des professionnels en charge des démarches de programmation et/ou de participation face à cette demande de numérisation et l'émergence de nouveaux acteurs du numériques, peu familiarisés avec le champ urbain⁴⁷, comme acteur contribuant à la conception des villes.

⁴⁷ Peynichou Lorraine, Rollin Jérôme, « Connecter la ville numérique au territoire : l'apport des sciences sociales », *Métropolitiques*, 29 avril 2016. URL : <http://www.metropolitiques.eu/Connecter-la-ville-numerique-au.html>.