

Médiation des projets urbains : une fabrique urbaine augmentée ?

Hélène Bailleul

► **To cite this version:**

Hélène Bailleul. Médiation des projets urbains : une fabrique urbaine augmentée?. Hélène Bailleul; Thierry Bulot. Urbanités et territoires numériques : approche interdisciplinaire, Editions Modulaires Européennes, pp.115-133, 2015, Proximités - Sciences du langage, 978-2-8066-3194-7. hal-01622283

HAL Id: hal-01622283

<https://hal.univ-rennes2.fr/hal-01622283>

Submitted on 20 Nov 2017

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.

Médiation des projets urbains : une fabrique urbaine augmentée ?

*Hélène Bailleul, UMR CNRS 6590
Espaces et Sociétés, Université Rennes 2*

Introduction

Dans les pays démocratiques, la fabrique de la ville (Devisisme et al., 2009) s'appuie sur des dispositifs de médiation qui assurent la coopération entre acteurs politiques et populations locales. L'urbanisme est dès lors considéré comme une action publique collaborative (Healey, 1997), qui met en place des outils garantissant le débat public. La recherche s'est ainsi fortement intéressée depuis une vingtaine d'années à ces lieux de mise en débat des politiques urbaines, en tentant de décrire les processus à l'œuvre et d'évaluer leur potentiel de démocratisation (Blondiaux et Fourniau, 2011). Ces nombreuses études, dont on fait aujourd'hui la synthèse dans le champ de l'urbanisme (Bacqué et Gauthier, 2011), ont permis de montrer que différents enjeux sont attachés à ces lieux du « dialogue urbain » : à la fois managériaux, sociaux et politiques (Bacqué, Rey et Sintomer, 2005). Si les deux derniers sont certainement ceux qui intéressent le plus les politistes et sociologues ; du point de vue de la recherche en aménagement, les enjeux managériaux, renvoyant à la question des effets des dispositifs de médiation sur la conduite des projets, sont ceux qui retiennent l'attention. Comprendre les situations de dialogue urbain en questionnant ce qu'elles fabriquent en termes de processus de projet, est un objectif qui rassemble un nombre important de chercheurs, en Europe et dans le monde Anglo-Saxon, se réclamant d'un paradigme communicationnel de la planification urbaine (Healey, 1997 ; Hoch, 1994). Depuis une vingtaine d'années différentes recherches sont donc menées sur la dimension participative des politiques urbaines, se réclamant d'un

courant de l'aménagement collaboratif ('collaborative planning') ou de l'urbanisme participatif (Söderström, 2000). Cependant, la gestion de la communication entre acteurs publics et citoyens, interrogée sous l'angle du design et du management de la relation, ne peut être le seul enjeu d'une approche scientifique de la planification collaborative (Behrer, 2011). La recherche ne peut servir seulement à trouver de meilleures méthodes de collaboration, considérant alors que l'outil serait la clé du dialogue. En effet, l'analyse de la planification collaborative doit selon nous considérer que ces lieux de débat sont inscrits dans la société, qu'ils sont des manifestations des relations et hiérarchies sociales établies et intériorisées par les participants. Dans ces situations, les acteurs sont tour à tour dominants, dominés, inclus, exclus, et ces phénomènes poussent à s'intéresser aux interactions sociales et aux jeux de pouvoir à l'œuvre dans le dialogue urbain. Loin de considérer que les lieux de débats sont des espaces de co-existence d'individus raisonnables et égaux (au sens habermassien de l'espace public), nous souhaitons au contraire montrer que les inégalités sociales, les places et rôles de chacun, les logiques de légitimité, de reconnaissance, sont déterminants dans ces scènes de débat (Fraser, 2001 ; Honneth, 2006).

Ainsi nous proposons dans ce texte de revenir sur les nécessités d'une approche sociale et critique des situations de dialogue urbain, en montrant que les dispositifs de médiation se confrontent aux représentations et actions des participants, que la question des rôles et du pouvoir doit être posée, si l'on souhaite comprendre comment l'illusion d'une fabrique urbaine augmentée se développe.

Il nous faudra poser en premier lieu les jalons d'un positionnement par rapport à la notion d'urbanisme participatif qui se satisfait le plus souvent d'une définition managériale des dispositifs de médiation. Dès lors, c'est avec une approche compréhensive, considérant que les dispositifs de communication sur la ville sont des construits sociaux, qu'ils entrent en jeu dans des

pratiques intentionnelles de planification urbaine (Forester, 1989), que nous abordons leur analyse.

Dans un second temps, nous tenterons de montrer que les évolutions de la médiation des projets urbains tendant vers une ludification des dispositifs, posent question quant au rôle que l'on souhaite donner aux « spectateurs de la démocratie » que sont les citoyens impliqués dans la médiation urbaine contemporaine.

1. Positionnement par rapport à l'urbanisme participatif

Si une certaine recherche en aménagement vise habituellement à modéliser la conduite des projets, les considérant comme des processus rationnels et reproductibles, de notre côté nous cherchons à en donner une description fine et itérative, en nous appuyant sur des situations particulières. Cette démarche permet à chaque étude de cas de révéler ses spécificités et d'identifier des variations dans l'activité de médiation qui est mise en œuvre lors de la planification des projets d'aménagement sans chercher, d'emblée, à les modéliser. Nous attachant alors à décrire les situations de dialogue urbain, nous considérons que les configurations sociotechniques (Lascoumes et Le Galès, 2005) de la médiation influent sur la conception des projets. Les situations de débat sont alors autant de lieux où nous pouvons observer les effets des dispositifs sur les interactions sociales, mais aussi les négociations qui ont lieu sur la question des valeurs, des représentations, des rôles qui sont configurés par ces dispositifs. Dans cette décomposition des situations, se joue la redéfinition du rôle du concepteur, se négocie la prise en compte de différents types de savoirs (professionnels, d'usage, politiques), mais aussi en arrière-plan, de différentes représentations et idéaux de ville. L'intégration des citoyens dans le processus de projet appelle alors « une mise à plat et un partage de connaissances, ce qui implique des processus de traduction de ces connaissances. Une véritable réflexion sur les outils est ici nécessaire...» (Bacqué et Gauthier, 2011, p.54). C'est

particulièrement à cette question des outils de médiation que s'intéresse notre recherche, qui vise à décomposer les situations de dialogue urbain et à mettre en évidence les enjeux de pouvoir et les enjeux sociaux à l'œuvre dans ces situations de médiation où les outils numériques prennent une place de plus en plus importante (Bailleul, 2008).

Dans un premier temps nous donc revenons sur la manière dont l'étude de la médiation des projets urbains oblige à définir des situations de projet et un cadre d'analyse ouvert. La notion de médiation urbaine concerne en effet une variété d'actions de communication portées par les acteurs de la production urbaine (Mericksay, 2013), dans notre cas les collectivités territoriales. Nous montrons que la multiplication des expériences, leur institutionnalisation et leur numérisation sont les trois phénomènes marquants de la dernière décennie. Nous revenons enfin sur les différentes fonctions accordées à la représentation de l'espace dans les processus participatifs, pour montrer qu'un certain langage aménageur, basé sur le visuel, se fait jour dans la médiation urbaine.

1.1. Le projet et sa médiation numérique

Dans le champ des recherches en aménagement-urbanisme, la figure du projet, défini comme la démarche incontournable (Söderström, 2000), conduit à inscrire la recherche dans le paradigme de la rationalité procédurale. Est alors posée la question des procès à l'œuvre dans la formalisation de la décision publique à travers un ensemble d'activités collectives engageant des équipes de projet, formées d'acteurs multiples qui négocient et se coordonnent. Très tôt les recherches se sont intéressées à montrer que les dispositifs de médiation ont des impacts sur les acteurs impliqués, sur leurs positions, sur leur connaissance de l'espace, etc. (Lardon et al., 2001). Dans la lignée de Lascoumes et Le Galès (2005), nous nous demandons comment les instruments de la médiation des projets urbains gouvernent les débats sur l'urbanisme et (re)configurent l'espace public contemporain.

Le projet urbain et sa nécessaire médiation

Que se passe-t-il aujourd'hui au sein de la *praxis* aménagiste ? Il est indéniable que l'on voit émerger depuis une vingtaine d'années les enjeux démocratiques comme éléments fondateurs de toute politique publique en général, et de l'urbanisme en particulier (Healey, 1997). Ces enjeux ont émergé progressivement dans le champ des politiques publiques, avec, notamment en France, le développement des mouvements locaux de citoyens au tournant des années 1970. La législation et la reconfiguration de l'action territoriale dans les années 1980 et 1990 va amplifier le rapprochement de la décision publique du citoyen pour répondre à une crise politique profonde (Jouve, 2003). L'urbanisme va être l'occasion de réveiller la démocratie locale. Cette prégnance des enjeux démocratiques peut être décrite par l'apparition d'un vocabulaire spécifique en France, renvoyant à « l'urbanisme participatif ». Dans les années 1990 et 2000 ces terminologies, et à travers elles, ce modèle, vont connaître un succès européen à travers leur réutilisation dans la charte d'Aalborg (1994), décrivant un modèle démocratique pour la fabrique des villes durables. L'idéal démocratique se traduit dans des enjeux procéduraux, et l'urbanisme participatif est la traduction technique, dans les procédures, de ces enjeux démocratiques, via des processus que l'on appellera « intégratifs » ou « collaboratifs ».

Un autre élément qui va avec cet idéal participatif et qui a émergé il y a une vingtaine d'années, réside dans l'appropriation des Technologies de l'Information-Communication (maintenant TIC) dans le champ professionnel de l'aménagement. Ici, la littérature en sciences de l'information et de la communication a inspiré les urbanistes pour discuter de l'apparition de ces outils. Si nous regardons plus spécifiquement des auteurs qui ont analysé le lien entre projets urbains et TIC, comme Graillot et Waaub (2006), on retient une fonction donnée aux TIC que ces auteurs appellent un outil d'« aide à la décision », à savoir un outil permettant de documenter un espace, d'améliorer le diagnostic dans le but de

prendre de meilleures décisions. Les TIC sont, si ce n'est un accélérateur de projet, un facilitateur de décision. Dans une démarche où les incertitudes sont grandes, les TIC permettent de modéliser, d'anticiper les effets de l'aménagement.

La démocratisation nécessaire et l'appropriation des outils informatiques dans le champ de l'aménagement vont tous deux concourir au développement d'outils de débat numériques, constituant une forme de conduite de projet inédite dans les années 2000. La recherche qui s'empare à cette époque de ces nouvelles formes de communication (Bailleul, 2008) va poser deux types de question :

D'un côté va être posée la question de la nature des relations qui s'instaurent entre politiques, experts et citoyens. Assiste-t-on avec les TIC à la mise en œuvre d'une démocratie directe, où les interactions et les rôles des différents participants seraient redistribués ? Cette première série d'interrogation renvoie à une tradition d'analyse des processus de projet, du point de vue des sciences de l'action (Simon, 1969 ; Boutinet, 2004), où la décision émane d'un processus rationnel, dépendant des échanges entre acteurs, des connaissances disponibles, de la capacité d'anticipation des acteurs, de leurs négociations.

D'un autre côté se pose la question de l'usage des TIC pour représenter l'espace en projet, et de la capacité de ces visuels à bâtir un consensus. Comment la représentation de l'espace sert-elle le projet ? A quels moments et dans quels contextes est-elle utilisée. Ses fonctions sont-elles liées à la connaissance ou à la rhétorique ? Finalement, se pose la question de « l'image est-elle le projet ? », dans une logique de véracité par rapport à l'existant. Ce deuxième type de question renvoie plutôt à une approche d'ingénierie, abordant le projet comme une situation de résolution de problème où l'outil est considéré par rapport à sa dimension cognitive (capacité à accompagner le processus, à donner une information crédible par rapport au processus d'anticipation).

L'étude des situations de projet

La recherche présentée ici se situe entre les deux approches, c'est-à-dire que nous considérons que si effectivement les dispositifs jouent un rôle dans le projet, c'est en tant qu'outils pratiqués par les acteurs, dans une situation sociale. Au final, nous nous intéressons autant aux acteurs, qu'aux images, qu'aux dispositifs médiatiques qui sont produits lors d'un projet. Nous définissons dès lors la situation de projet comme une situation de médiation où l'on doit regarder les acteurs en présence mais aussi leurs instruments (Lascombes et Le Galès, 2005). Finalement, nous en arrivons à proposer une définition du projet urbain comme espace public d'un genre particulier.

L'espace public du projet, peut être décrit comme une arène de médiation, de dialogue plus ou moins ouverte et confortable pour les acteurs. Dans cette dimension, notre travail se rapproche d'une analyse politiste, considérant le rôle des uns et des autres, en s'interrogeant sur la manière dont les dispositifs configurent le débat. Cependant à l'analyse de la médiation urbaine, s'ajoute la notion de situation, qui considère que ces lieux de débat ne sont pas « hors » de la vie urbaine, et hors de la vie sociale. C'est sur cet aspect que nous avons pu aller à l'encontre des approches politistes, qui ont souvent tendance à dé-spatialiser le débat public, c'est-à-dire que les jeux de pouvoir sont le plus souvent analysés sans penser le rapport au territoire. L'espace public dont il est question dans le projet urbain, doit être « re-spatialisé », ce qui revient à déclarer que le nœud du problème est un rapport à l'espace que les individus entretiennent. Le fait d'étudier une politique ou à une action collective menant à un changement dans l'espace, avec lequel les acteurs entretiennent un rapport d'appropriation plus ou moins fort, n'est en aucun cas neutre. Le contexte du débat public charrie des significations, des pratiques de l'espace qui vont être une clé de lecture des négociations et des prises de position des uns et des autres.

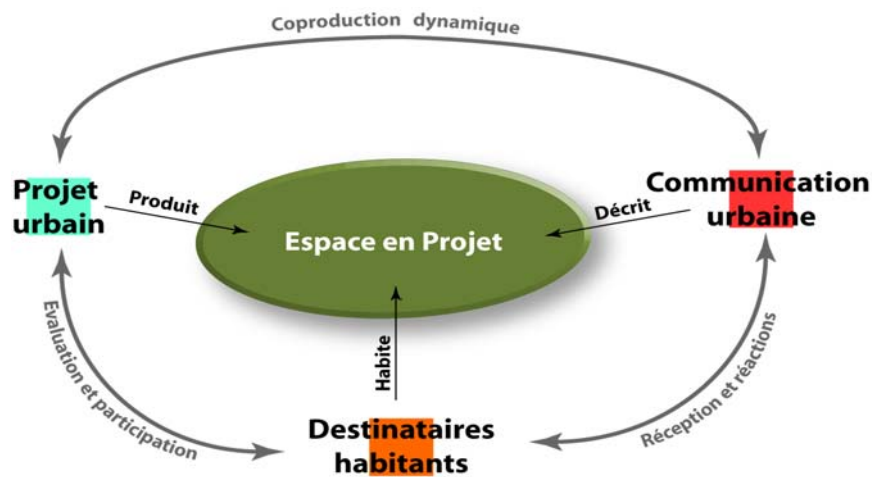


Figure 1. Schéma de la situation de médiation des projets urbains
(Source : Bailleul, 2009)

Autour de cet espace en projet (Figure 1), trois groupes d'acteurs ont été identifiés : les acteurs du projet urbain (acteurs publics, privés, institutionnels, associatifs, etc.), c'est-à-dire l'équipe de projet (dotée d'une sphère plus ou moins large et qui, du point de vue du territoire, entretient un rapport de production, c'est-à-dire un rapport instrumental) ; les acteurs de la communication urbaine (acteurs dont le but est de décrire de la façon la plus pertinente possible l'espace encore virtuel à produire) ; et enfin le groupe des destinataires habitants (ces derniers ayant un rapport particulier à l'espace qui est de l'ordre de l'affectif, de l'identitaire, de la construction de soi : ils l'habitent). La transformation de l'espace n'est pas neutre du tout, notamment pour ce troisième groupe.

Pour comprendre les enjeux d'une situation de médiation du projet urbain, nous devons rappeler que celui-ci peut être considéré comme un processus d'invention de l'espace qui conduit les acteurs à formaliser en amont de sa réalisation un « double » de l'espace projeté, un support de cette invention. Dès lors nous avons à faire à des situations où la mise en image accompagne la mise en action. La production de représentation de l'espace futur est un outil de la

conduite du projet. L'image de l'espace futur est le support de la médiation entre les acteurs au sein de l'espace de débat.

Cependant, ce que peut contenir l'image n'est pas l'ensemble de la « matière » du projet urbain. Lorsque nous observons les processus communicationnels, nous sommes ainsi attentifs à tout ce qui n'est pas contenu dans l'image, mais qui est pourtant au cœur du débat. En effet le processus de construction d'un espace en projet fait référence en grande partie à l'espace existant, à l'expérience contemporaine de cet espace. Ce qui est visé dans les projets urbains est la production d'espaces qui vont être habités, incarnés (via des usages, des pratiques, etc.), mais qui vont également être dotés d'une représentation symbolique. Ce qui se noue dans les situations de médiation a donc à voir avec un processus de construction de significations qui doivent pouvoir être riches et variées. Ce constat entre en contradiction avec la nature des images utilisées, qui ont tendance à montrer la banalité et le conformisme des espaces en devenir (Lussault, 2007).

1.2. Le langage aménagiste

La question du lien entre médiation urbaine et numérique part du constat que la médiation urbaine existait bien avant l'apparition des outils numériques. Dans le cadre de cette mise en image de l'espace futur, le moment clé où les idées sont spatialisées (moment où les outils classiques de l'urbanisme sont convoqués, comme le dessin, la perspective, le plan technique, les outils numériques), nous intéresse particulièrement. Cette spatialisation de la pensée urbaine est un moment primordial, car les images produites sont des images fonctionnelles. Une des problématiques du présent travail est de mettre au jour les fonctions de l'image.

Images et représentations de l'espace

Le projet est une situation de médiation où sont en jeu à la fois les représentations individuelles mais aussi sociales de l'espace, il

s'agit en fin de compte de fabriquer une intention pour l'espace qui sera partagée par les participants au processus de médiation.

Comment définir l'image au sein de ce processus ? Nous parlerons tout d'abord de représentation visuelle. Concernant l'acte de représenter l'espace en projet, nous identifions deux finalités. Les travaux de géographes (Lardon et al., 2001) montrent que deux grandes fonctions peuvent être associées à l'idée d'une image comme support de la pensée. En effet, au moment de la phase d'échange au sein de l'équipe de projet, la représentation visuelle va jouer un rôle de médiation. Les auteurs montrent que chaque individu a une représentation spatiale, mentale et interne (découlant de la connaissance réelle du projet, des pratiques, des références socio-culturelles, de son raisonnement spatial, etc.) de l'espace en projet. Va se jouer alors une nécessaire médiation entre les individus. Ces représentations spatiales internes vont nécessiter un support que peut être la carte, l'image, etc., qui est nommé par Lardon « représentation spatiale externe » (2001). Le passage de la représentation interne à la représentation externe permet de répondre aux besoins qu'a l'acteur de partager sa pensée.

De plus, lorsque l'image est utilisée dans un processus de médiatisation à destination du public, elle devient alors média. Il est alors nécessaire d'identifier dans quels contextes s'opère cette médiatisation et comment ceux-ci vont interférer avec la compréhension de l'image. Quand il y a transmission d'un support médiatique, il faut prendre en compte un certain nombre de contextes, ceux de la réception d'un côté (pour comprendre l'interprétation de la proposition spatiale figurée par l'image), mais également ceux de la production (qui vont configurer le contenu de la proposition spatiale). En outre, à partir du moment où l'image est considérée comme un média, elle entre alors dans un corpus beaucoup plus large (celui des images numériques qui figurent des injonctions paysagères, configurées notamment par un imaginaire de la carte postale). Ces contextes esthétiques doivent être pris en compte dans l'analyse des situations de médiation. Si l'on souhaite

maximiser la compréhension de la réception d'une image et de sa diffusion au sein du grand public, il faut prendre en compte cette question des contextes.

Histoire des images en aménagement

Partant, il est important de s'interroger sur ce qui est propre au projet urbain dans cet usage de l'image comme média. Nous nous sommes donc attelé à interroger les fonctions de ces représentations visuelles de l'espace futur au cours du temps, afin de déceler si, historiquement, au sein de l'urbanisme, nous avons vu émerger des usages ou des valeurs associés à ces représentations visuelles. Nous proposons de considérer schématiquement trois grandes périodes au sein de l'urbanisme (Figure 2) qui dénotent d'une construction progressive des valeurs et des usages de ces images.

Période	Pré-urbanisme 19ème -début 20ème	Urbanisme d'Etat Années 50 - Années 80	Urbanisme local Années 90 - Années 2010
Représentations type	- Plan de composition - Perspective	- Plan de composition - Plan technique - Perspective	- Plan de composition - Plan technique - DAO et 3D
Valeurs et usages	- Concevoir - Construire	- Concevoir - Négocier - Construire	- Concevoir - Expliquer - Séduire - Construire

Réalisation : Hélène Bailleul

Figure 2. L'usage des images dans l'histoire de l'urbanisme (Source : Bailleul, 2013)

Dans une période que nous décrivons comme le pré-urbanisme, relativement proche du travail architectural (s'appuyant sur des plans de composition et des perspectives), l'architecte est ici proche de ses maîtres d'œuvre, il va dessiner sur un plan les éléments permettant la construction du bâtiment. La deuxième grande période, renvoie à l'urbanisme d'État, qui émerge dans les années 1950 en France. Les plans techniques se développent et à partir de ce moment nous pouvons identifier un nouvel usage de l'image qui

survient car l'État est certes, au départ, le seul maître d'ouvrage de l'urbanisme en France, mais très rapidement il va avoir besoin de négocier, notamment avec des collectivités locales. Le plan sert bien entendu à concevoir et à construire, mais la nécessité de négocier apparaît également. Il y a alors éruption d'un rôle médiatique du plan. Enfin la troisième période, plus contemporaine est marquée par la décentralisation et l'émergence d'un urbanisme local. Apparaît durant cette période de nouveaux usages et de nouvelles valeurs que l'on associe à ces plans, qui ne sont plus seulement des plans de composition ou des plans techniques. Nous voyons aussi apparaître de nouvelles figures comme les dessins assistés par ordinateur, ou la 3D. Dans la période contemporaine, la représentation de l'espace en projet devient un outil d'accompagnement du processus de projet dans son ensemble : de la volonté politique qui précède la démarche (avant-projet), au détail architectural qui permettra sa réalisation (plan/perspective détaillée), à son évaluation financière (plan technique) et à son acceptation par le public (images diffusées dans les médias). D'outil propre au maître d'œuvre, la représentation du projet devient un outil de l'équipe de projet, construite par les services urbanisme ou services SIG de la maîtrise d'ouvrage, produite par l'assistance à la maîtrise d'ouvrage, réutilisée par les services de communication, etc. L'impératif de transmission de ces représentations auprès des publics et partenaires des projets accentue le rôle de séduction qui est donné à ce type de représentations. La pertinence du projet retenu doit pouvoir être démontrée en un regard.

Cependant, en parallèle de cette fonction de séduction apparaît une dimension d'explication qui a trait à la construction démocratique des projets. L'image du projet doit pouvoir être un outil de sensibilisation aux questions urbaines, un outil de pédagogie auprès du public. C'est notamment l'émergence de cette dernière fonction qui a donné lieu au cours des dernières années à une profusion de dispositifs numériques.

Nous allons voir maintenant quelques résultats nous amenant à rester prudent quant à la notion de fabrique urbaine augmentée qui est charriée par l'incursion du numérique dans la médiation urbaine contemporaine.

2. Quelques dispositifs pour une observation de la médiation urbaine augmentée

Qu'en est-il de la médiation urbaine produite dans des situations de projet ? Rassemblant l'ensemble des activités de figuration, de mise en dialogue et d'information accompagnant le processus de projet, elle est configurée par deux enjeux (Bailleul et Gagnebien, 2014) :

1) L'idée de faire participer la population qui est partie prenante du dialogue urbain.

La particularité de cet enjeu est qu'il s'agit de faire participer des individus au sein d'un processus de projet qui se complexifie dans tous les domaines : du point de vue de la gouvernance urbaine (émergence d'acteurs privés qui n'étaient pas présent il y a une vingtaine d'année, émergence d'acteurs internationaux comme l'Europe présente dans nombre de projets de quartier, d'équipements, etc.), du point de vue des enjeux liés à la fabrique urbaine (émergence de la question climatique) et du point de vue de la nature même des arènes de débat (émergence du numérique dans la mise en dialogue qui va complexifier le rapport au public).

Il est donc important pour les organisateurs de la médiation de savoir qui sont les publics auxquels ils s'adressent et quelles sont les bonnes méthodes collaboratives à mettre en place.

2) L'idée de sensibiliser les publics aux enjeux des villes et du développement durable.

C'est-à-dire qu'en plus de faire participer, le lieu de la médiation urbaine est utile à la diffusion de messages, très présents dans le cadre des débats sur la ville durable, où sont verbalisés nombres d'injonctions concernant les comportements quotidiens. Cet enjeu

engage la reconfiguration de la communication et du type de message diffusé, par exemple nous pouvons assister parfois à des médiations beaucoup plus pédagogiques et normatives que politiques.

2.1. Le ludique pour attirer les publics

Pourquoi le registre du ludique fait-il son apparition dans la médiation urbaine ? Cette question peut paraître anodine tant la présence de jeux est devenue commune aujourd'hui dans la communication publique. Cependant, comment expliquer ce phénomène ? Deux hypothèses peuvent être émises. D'une part, l'aspect ludique de la communication publique sur un sujet aussi complexe que l'urbain tend à répondre à la crise démocratique par la mise en œuvre d'une « démocratie électronique » (Rodota, 1999). Depuis la fin des années 1990, ce phénomène s'amplifie jusqu'à s'insérer dans tous les domaines de la vie démocratique, à tel point que l'on peut s'interroger sur l'existence d'une démocratie « augmentée », censée ressusciter l'intérêt du citoyen pour le politique. En effet, la participation des citoyens aux politiques publiques et à l'urbanisme est faible, avec de grands absents que sont les jeunes et les populations fragiles. Le ludique et sa version numérique constituent en cela une « solution » pour toucher plus largement le public (Bailleul et Gagnebien, 2014).

Jouer l'urbanisme : l'application Ville sans limite

L'application « ville sans limite » proposée par l'agence UFO (Alain Renk) a été testée sur le quartier de la gare de Rennes en 2012. Le dispositif permettait aux habitants de la ville de Rennes de visualiser la place de la gare et d'envisager différents scénarios de réaménagement, faisant appel à des notions de densification de la ville (hauteur des immeubles), à la transformation des espaces publics (place des usagers, importance de la végétation), ou encore à l'installation de dispositifs numériques dans la rue (écrans,

applications mobiles). A l'aide de curseurs, l'habitant fait varier les fonctions dans l'espace et peut ainsi « tester » des centaines de combinaisons en composant sa propre image de l'espace futur. Cette application était utilisée sur tablette tactile et accompagné d'un animateur expliquant le fonctionnement de l'outil. Chaque utilisateur (seul ou en groupe) pouvait ainsi composer son image de la future place de la gare, en faisant varier la densité du bâti, la présence de végétation, la place de la voiture, des piétons, des cyclistes, etc. Une fois choisie la combinaison, l'utilisateur envoie sa photo en ligne et participe ainsi, avec un ensemble d'autres utilisateurs, à inspirer les élus et professionnels de l'aménagement qui réfléchissent au projet. Le travail des membres d'UFO est donc de faire la synthèse des tendances observées (les personnes ont plutôt plébiscité une place sans voitures, avec des arbres et des bâtiments bas, etc.). Cette application ludique constitue donc un outil d'enquête auprès de la population qui fait émerger, repère et collecte leurs préférences.

L'image simulée de l'environnement idéal

L'utilisation de ce dispositif numérique portable a permis aux usagers de concevoir une représentation visuelle des changements du quartier de la gare *in situ*. Contrairement à ce qui est souvent présenté dans la concertation en urbanisme, le dispositif de « ville sans limite » permet de comparer le réaménagement à la réalité en temps réel. Cependant, la manipulation de cette application nous fait pointer du doigt quelques limites. D'une part, le scénario proposé est relativement « guidé » et contraint. En effet, la composition de l'image dépend de curseurs qui sont plus ou moins maniables. Les critères de choix sont de l'ordre de la préférence esthétique. Aucun doute par exemple que la présence de végétaux constitue un facteur qui sera plébiscité par le public. Le point de vue adopté, celui du piéton favorise l'expression d'un jugement sur l'esthétique plus que sur les fonctions urbaines (Bailleul, 2009). L'application se limite à un outil de sondage des préférences en matière de paysage urbain.

Si l'idée de donner au public la possibilité de fabriquer les images est appréciée, cette application n'est cependant pas un outil de négociation autour de ces images. Elle se limite à un sondage dont l'utilisateur ignore si les résultats seront pris en compte. Lors de l'expérimentation à Rennes, une médiation *ad hoc* a été organisée, en dehors des réunions de concertation plus classiques. De plus, l'expérimentation rennaise n'a donné lieu à aucun retour des élus auprès des participants.

2.2. La sensibilisation comme nouveau mot d'ordre

Le développement durable, et surtout la question du changement climatique qui émerge depuis une dizaine d'années, poussent à communiquer des informations qui sont relativement « difficiles à comprendre », de par leur scientificité. Il est donc primordial pour les acteurs de la médiation urbaine de trouver des moyens de diffusion de ces savoirs scientifiques. Le jeu apparaît alors comme une solution pour la médiation. Cette présence accrue du ludique dans les expositions ou événements de médiation urbaine paraît être un moyen de s'adapter à l'impératif de la sensibilisation : la ville durable ne se fera pas sans un changement de comportement de la part des individus et des ménages. La pédagogie pour le grand public fait partie intégrante de la nouvelle communication sur l'urbanisme (Gagnebien et Bailleul, 2011). En matière de pédagogie, on assiste au règne du « apprendre en s'amusant », qui permet de toucher un public large.

Les jeux sérieux pour apprendre les bonnes pratiques

L'exemple des jeux sérieux mis à disposition du public lors d'expositions ou d'événements sur la ville durable nous permet de mettre en évidence que la dimension pédagogique de la médiation prend une ampleur de plus en plus grande. Ces jeux, dont l'interactivité est la caractéristique première, permettent aux joueurs de prendre des décisions, de débattre entre eux, et de voir les effets

de leurs choix. Par exemple, le jeu sérieux « *Fort Mc Money* », qui est à l'origine un web-documentaire développé par David Dufresne, propose des fonctionnalités permettant aux joueurs de prendre des décisions par rapport à l'avenir de cette ville simulée, mais fortement inspirée d'une ville réelle : Fort Mc Murray au Canada. Le propos du jeu est de décider ensemble de l'avenir d'une ville (Fort Mc Money), dont l'économie est basée sur l'exploitation des sables bitumineux. Pendant toute la partie, le joueur s'informe de la situation de la ville (documentaire), a accès à des données, des simulations économiques ou environnementales. A chaque fin de semaine, un vote est organisé pour que s'instaure un débat entre les joueurs par rapport aux décisions publiques à prendre. Lors de la partie suivante, le choix des joueurs aura été pris en compte, et la partie débutera dans des conditions nouvelles. Le jeu « *Fort Mc Money* » fabrique un système de démocratie directe : tout le monde vote et on voit les effets de son vote. On joue donc à la démocratie idéale, mais dans le cadre d'une production culturelle (soutenue par Arte et la télévision canadienne).

Les outils de médiation urbaine deviennent-ils des outils de diffusion d'une nouvelle idéologie ?

Dans l'usage des représentations visuelles de la ville (qu'elles soient interactives ou non) nous pouvons voir que la dimension symbolique n'est pas absente. Qu'il s'agisse de construire une image de la ville de demain ou de voter pour décider de l'avenir d'une ville pétrolière, pour le joueur, il est question de représentations et de valeurs. L'interactivité des images a tendance à masquer les positions des joueurs, qu'ils s'agissent de jugements esthétiques ou de jugements moraux. Cependant, tout comme chez les concepteurs, ces valeurs guident les choix des participants. Les dispositifs participatifs qui proposent aux joueurs d'entrer dans un scénario (qu'il soit ludique ou non) ne prévoient pas en général d'expression des raisons du choix ou du vote. Là où dans une assemblée, un citoyen aurait été amené à justifier son jugement, dans un jeu, rien de tel n'est demandé. Il nous semble alors que les dispositifs qui sont

proposés actuellement ne servent pas tellement la remontée des opinions, mais bien plus la diffusion de messages d'injonction (Gagnebien et Bailleul, 2011).

Conclusion l'usage des TIC dans la médiation urbaine : une fabrique augmentée ?

En conclusion, et sans clôturer ici le débat sur la médiation numérique des projets urbains (dont nous continuons à explorer les formes et dispositifs), nous reviendrons sur cette association du numérique et de la communication de l'urbanisme. Nous avons posé en introduction une concordance entre le développement du numérique et l'amplification de la médiation urbaine. Les résultats de nos recherches tendent à montrer que les usages des images et leur mise en scène par le numérique suivent une logique « historique », mais que le doute persiste sur leur capacité à « augmenter » la participation citoyenne. En effet, l'analyse approfondie des situations de communication, entre étude des dispositifs et analyse compréhensive des représentations des publics, montre que ces outils introduisent un « mélange des genres » qui ne suscite pas les effets escomptés et peut avoir tendance, au contraire à diminuer la participation citoyenne.

Bibliographie

- BAILLEUL H., 2008, « *Les nouvelles formes de la communication autour des projets urbains : modalités, impacts, enjeux pour un débat participatif* », Métropoles, n° 3.
- BAILLEUL H., 2009, *Communication et projets urbains. Enjeux et modalités de la communication entre acteurs du projet et habitants*, Thèse de doctorat en aménagement, Université François Rabelais.
- BAILLEUL H., 2013, « *Dessiner la ville pour expliquer et séduire* », Cahiers de l'IAU, n°66.
- BAILLEUL H. ET GAGNEBIEN A., 2014, « *Faire accepter le projet de la ville durable : analyse urbano-communicationnelle des dispositifs ludiques de*

- communication territoriale* », dans *L'animation socio-culturelle : quelle place dans le projet urbain ?*, Carrières Sociales Editions.
- BACQUE M.H., REY H. et SINTOMER Y., 2005, « *La démocratie participative, un nouveau paradigme de l'action publique ?* », dans *Gestion de proximité et démocratie participative. Une perspective comparative*, La Découverte.
- BACQUE M.H. et GAUTHIER M., 2011, « *Participation, urbanisme et études urbaines. Quatre décennies de débats et d'expériences depuis « A ladder of citizen participation » de S.R. Arnstein* », *Participations*, n°1.
- BHERER L., 2011, « *Les relations ambiguës entre participation et politiques publiques* », *Participations*, n°1.
- BLONDIAUX L. et FOURNIAU J.M., 2011, « *Un bilan des recherches sur la participation du public en démocratie : beaucoup de bruit pour rien ?* », *Participations*, n°1.
- BOUTINET J.P., 2004, *Psychologie des conduites à projet*, PUF.
- DEVISME L. (éds), 2009, *Nantes : petite et grande fabrique urbaine*, Parenthèses.
- FORESTER J., 1999, *Planning in the face of power*, University of California Press.
- FRASER N., 2001, « *Repenser la sphère publique : une contribution à la critique de la démocratie telle qu'elle existe réellement* », *Hermès*, n°31.
- GAGNEBIEN A. et BAILLEUL H., 2011, « *La ville durable imaginée : formes et modalités de la communication d'un projet de société* », *Etudes de communication*, n°37.
- HEALEY P., 1997, *Collaborative planning. Shaping places in fragmented societies*, UBC Press.
- HILLIER L., 2003, « *Agonizing over consensus. Why Habermasians ideals cannot be 'real'* », *Planning Theory*, n°2.
- HOCH C., 1994, *what planners do: power, politics and persuasion*, Planners Press.
- HONNETH A., 2006, *La société du mépris. Vers une nouvelle théorie critique*, La Découverte.
- JOUVE B., 2003, *La gouvernance urbaine en questions*, Elsevier.
- LARDON S., MAUREL P. et PIVETEAU V., 2001, *Représentations spatiales et développement territorial*, Hermès science.
- LASCOUMES P. et LE GALES P., 2005, *Gouverner par les instruments*, Presses de Science Po.

- LUSSAULT M., 2007, « *Les mondes spatiaux du web* », *Urbanisme*, n°357.
- MERICSKAY B., 2013, *Cartographie en ligne et planification participative. Analyse du géoweb et d'Internet dans le débat public à travers le cas de la Ville de Québec*, Thèse de doctorat en géographie, Université Laval.
- RODOTA S., 1999, *La démocratie électronique*, Editions Apogée.
- SIMON H. A., 2006 [1969], *Les sciences de l'artificiel*, Folio.
- SÖDERSTRÖM O. (éds), *L'usage du projet*, Payot.