

La participation citoyenne ? Pitié non !

Le but ?

La participation citoyenne ? Pitié non !
c'est 42 raisons, arguments, prétextes, etc. pour ne PAS faire de participer les citoyens à la gouvernance locale ! Nous savons tous, en effet, – surtout au sein des collectivités publiques (et aussi bien du côté des élus que celui des fonctionnaires) – que tout le monde n'est pas convaincu par la participation citoyenne. Sa valeur ajoutée, non seulement pour la démocratie mais aussi pour de meilleures politiques et de meilleurs services publics n'est pas toujours perçue.

Quels sont les arguments de ceux qui sont contre ou du moins « pas convaincus » par la participation des citoyens ? Que disent-ils ? Quelles sont les critiques de la participation citoyenne qu'on peut entendre ?

L'origine ?

La participation citoyenne ? Pitié non !
est un jeu créé par Christophe Gouache pour le réseau de villes URBACT « Active Citizens ». Le jeu a été créé sur la base de la longue expérience de Strategic Design Scenarios sur la participation des citoyens, les approches participatives, l'innovation sociale, le design de politiques publiques, les processus de recherche-action participative, etc.

SDS a travaillé pendant plus de 10 ans avec des élus et des fonctionnaires, partout à travers l'Europe, en entendant beaucoup d'arguments, d'explications, de prétextes, de raisons qui justifient la « non-mise en place » de processus participatifs et les a donc rassemblés dans le jeu que vous avez entre les mains.

1/2

Règles pour une partie de 1 à 2 joueurs

1. Mise en place du jeu

Placez la pile mélangée face cachée devant vous, puis disposez sur la table et face visible les 3 cartes « occurrences »

2. C'est parti !

À tour de rôle, tirez une carte et posez-vous la question suivante : « Est-ce que cet argument est quelque chose que vous entendez souvent au sein de votre structure ? ». Discutez-en, puis classez votre carte dans l'une des trois catégories d'occurrences. Répétez cette action pour toutes les cartes de la pile.

3. C'est fini ?

Vous avez trié toute la pile ? Désormais à vous de choisir. Vous pouvez soit arrêter le jeu en mettant de côté la pile de cartes « Oui » pour en prendre note, en faire [...]

2/2

Règles pour une partie de 1 à 2 joueurs

[...] une photo et garder une trace. OU vous pouvez poursuivre le jeu (voir étapes 4 et 5).

4. Facile d'agir ?

Collectez les cartes « Oui », défaussez toutes les autres. Alignez les deux cartes « Axe » de part et d'autre de la table pour former une ligne. Puis, positionnez chacune des cartes « Oui » sur cet axe en fonction de la facilité ou non à agir dessus.

5. Et ?

Une fois toutes vos cartes « Oui » placées sur l'axe, vous allez maintenant réfléchir à comment agir sur les cartes que vous avez jugé comme plutôt actionnables : Que mettre en place ? Avec qui ? De quelle manière ? Qu'est-ce qui pourrait être fait ?

1/2

Règles pour une partie avec 3 joueurs et plus

1. Mise en place du jeu

Placez la pile mélangée face cachée au milieu de la table.

2. C'est parti !

Chaque joueur.euse pioche 3 cartes puis en prend connaissance. C'est bon ? Le troc est ouvert ! Chaque joueur.euse peut défausser les cartes qu'il.elle ne juge pas pertinentes et les déposer face visible sur la table. Chaque joueur.euse doit toujours avoir 3 cartes en main. Vous pouvez défausser autant de cartes que vous le souhaitez et piocher des nouvelles cartes soit dans la pile soit parmi les cartes défaussées par les autres joueurs.euses. Il n'y a pas d'ordre, pas de tour.

Le troc s'arrête lorsque tout le monde est (plutôt) satisfait de ses trois cartes.

3. Cartes sur table !

Chaque joueur. euse, chacun à son tour, révèle ses 3 cartes en les déposant [...]

2/2

Règles pour une partie avec 3 joueurs et plus

[...] faces visibles sur la table puis commente sa sélection.

4. C'est fini ?

À vous de choisir ! Vous pouvez soit arrêter le jeu en rassemblant vos sélections puis en faire une photo pour garder une trace OU poursuivre le jeu (voir étapes 5 et 6).

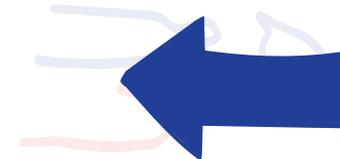
5. Facile d'agir ?

Alignez les deux cartes « Axe » de part et d'autre de la table pour former une ligne. Puis, positionnez chacune des cartes de votre sélection collective sur l'axe en fonction de la facilité ou non à agir dessus.

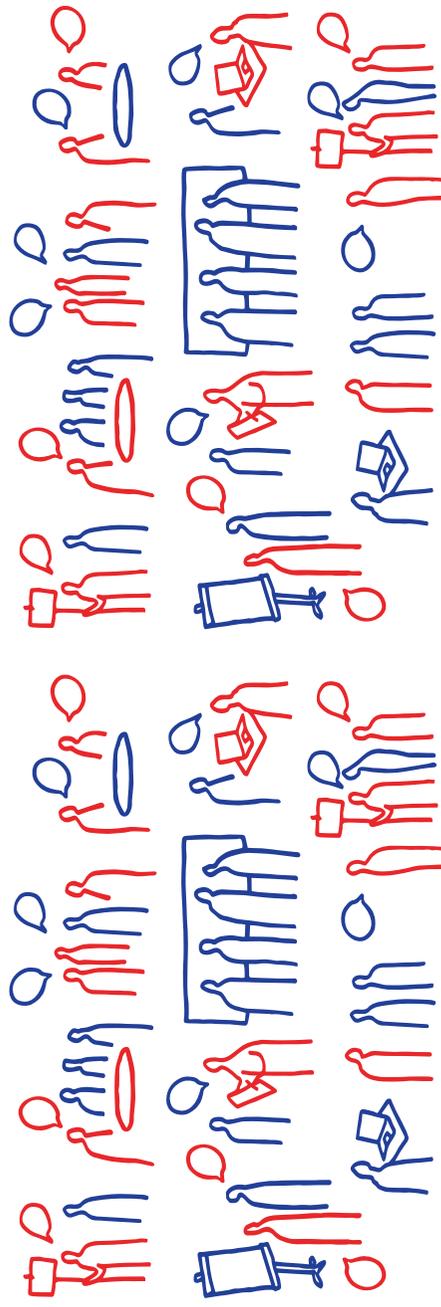
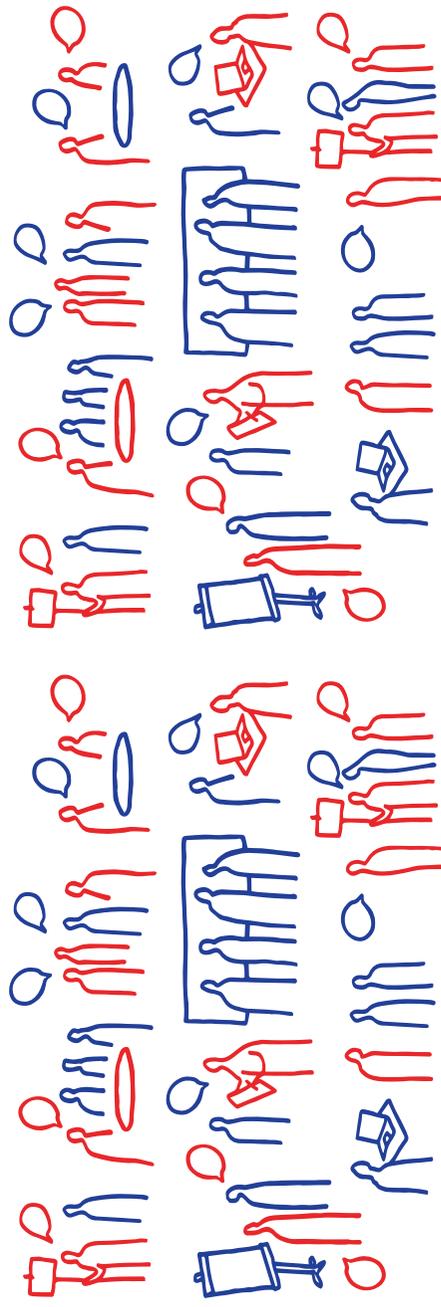
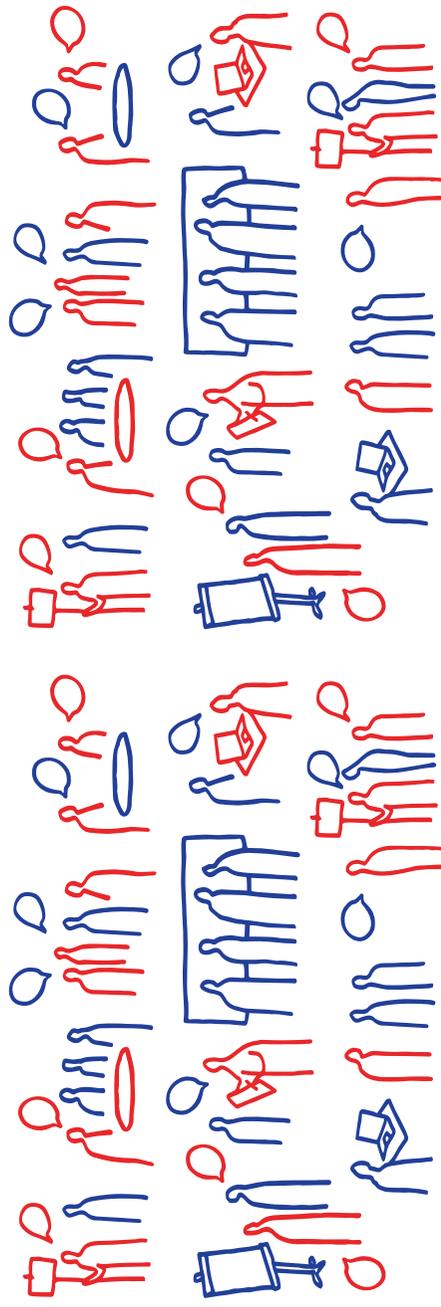
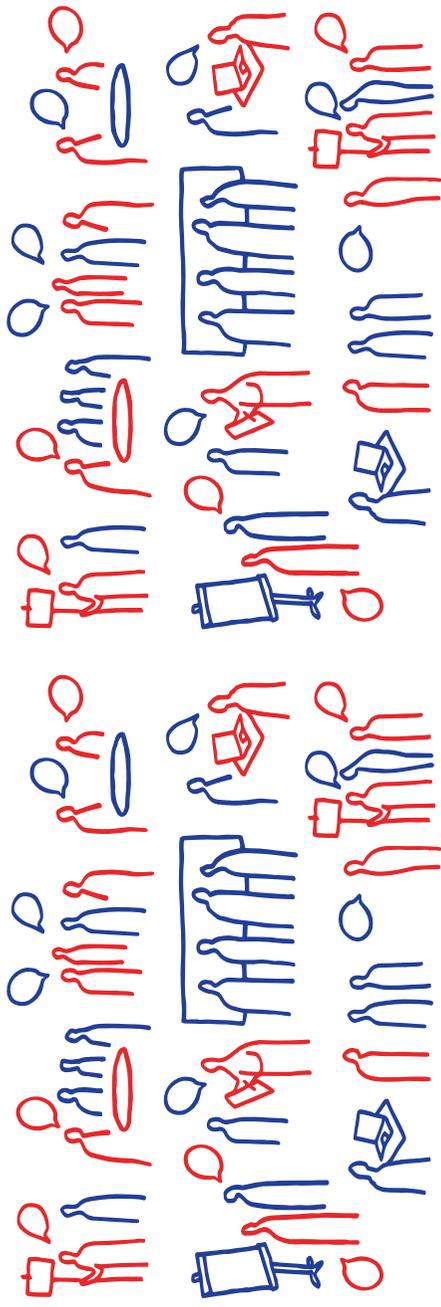
6. Et ?

Une fois toutes vos cartes placées sur l'axe, vous pouvez maintenant réfléchir à comment agir sur les cartes que vous avez jugé comme plutôt actionnables : Que mettre en place ? Avec qui ? De quelle manière ? Qu'est-ce qui pourrait être fait ?

Non,
ça n'est pas un
argument qu'on
entend trop
chez nous...



Carte occurrences



Carte Axe

On ne peut pas agir rapidement...



La participation citoyenne ? Pitié non !

Parce que comme de toute façon ils ne font pas confiance aux autorités publiques, ils sont méfiants envers nos intentions.



Carte Axe

On peut agir rapidement...



La participation citoyenne ? Pitié non !

Parce que la participation citoyenne c'est juste une stratégie politique pour gagner des votes.



Game by Strategic Design Scenarios

Carte occurrences

Oui !
C'est clairement quelque chose qu'on entend souvent...



Game by Strategic Design Scenarios

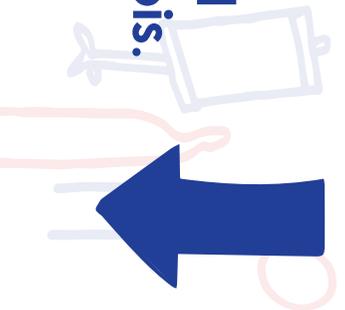
La participation citoyenne ? Pitié non !

Parce que ceux qu'on aimerait entendre ne se sentent pas capables ou légitimes de participer aux débats publics.



Carte occurrences

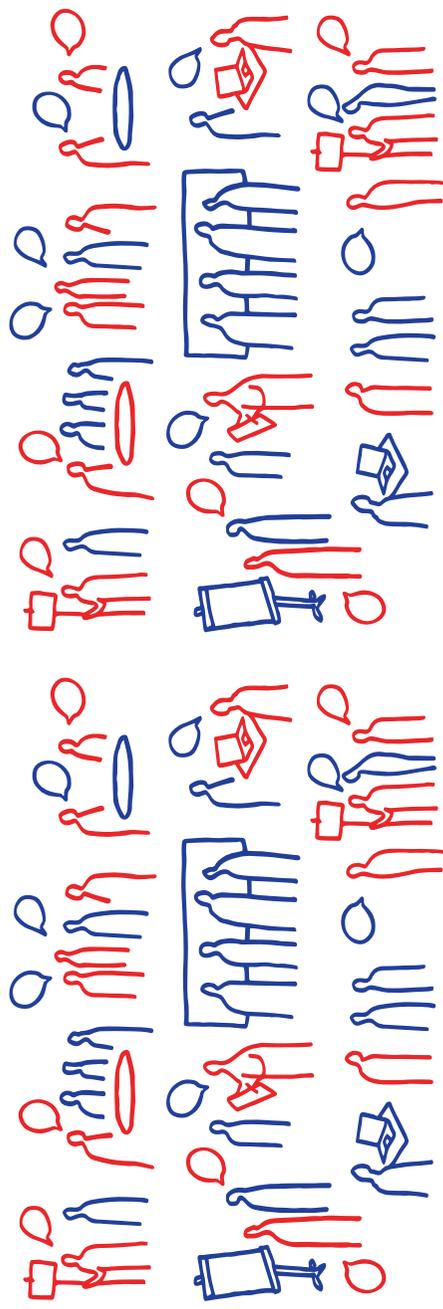
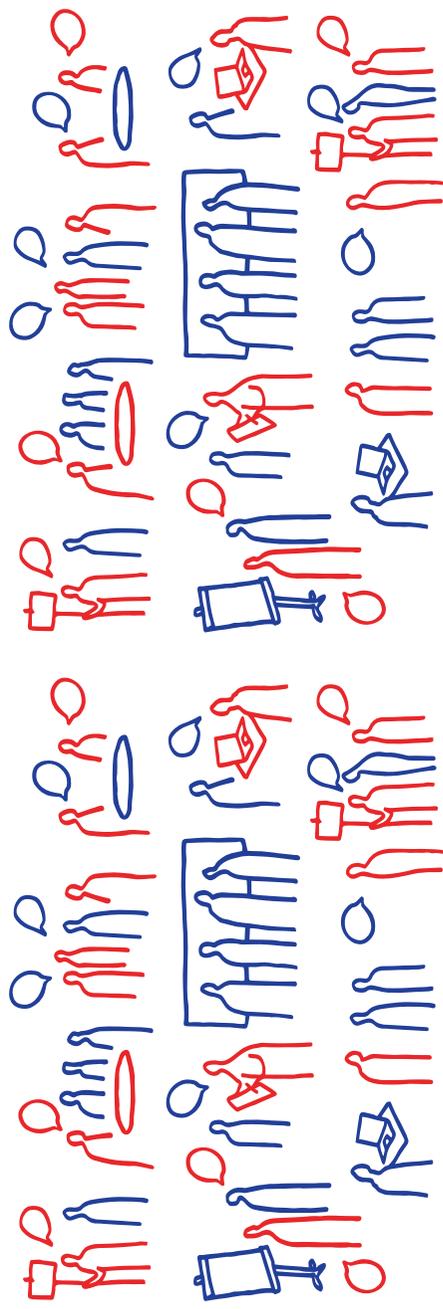
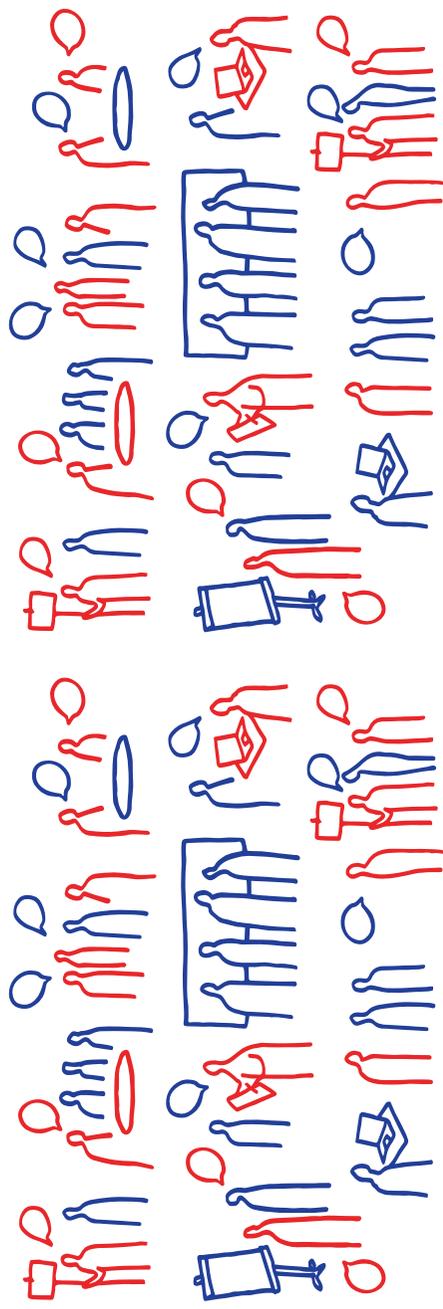
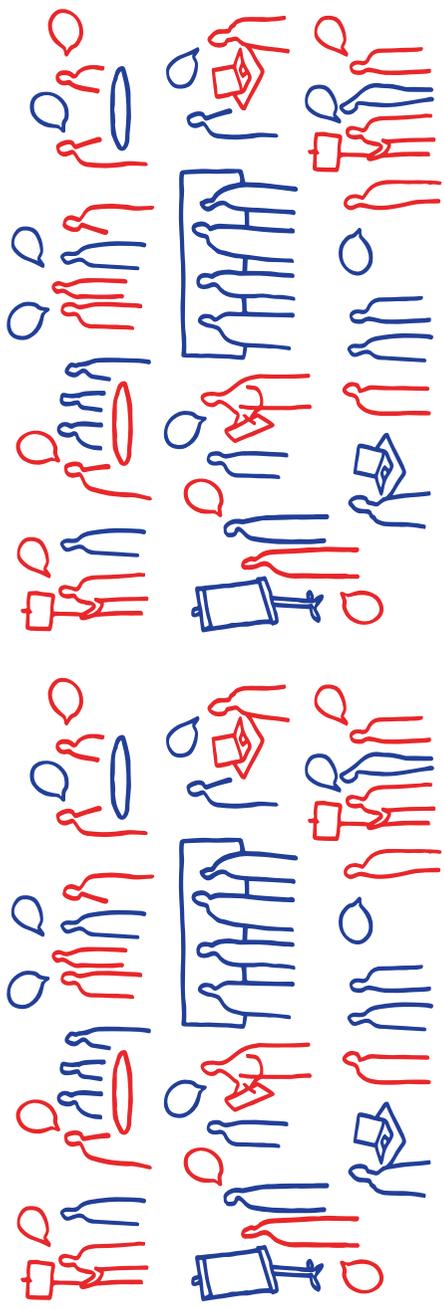
Mouais ...
un peu.
On l'entend quelques fois.
Ça arrive.



La participation citoyenne ? Pitié non !

Parce qu'avec les citoyens, les discussions restent superficielles et sans profondeur.





La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que les citoyens ne s'intéressent pas à l'élaboration de programmes ou plans stratégiques.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que les citoyens préfèrent se plaindre que de trouver des solutions.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que les citoyens ont des intérêts complètement différents, c'est impossible de trouver un consensus.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce qu'on ne maîtrise pas qui sont les citoyens qui participent, c'est complètement hasardeux.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que la vieille génération de politiciens ne changera jamais ses habitudes.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que si tu écoutes les citoyens, des mesures extrêmes peuvent surgir (la peine de mort, etc.).

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce qu'on donne déjà aux citoyens le droit de voter pour élire quelqu'un qui les représente.

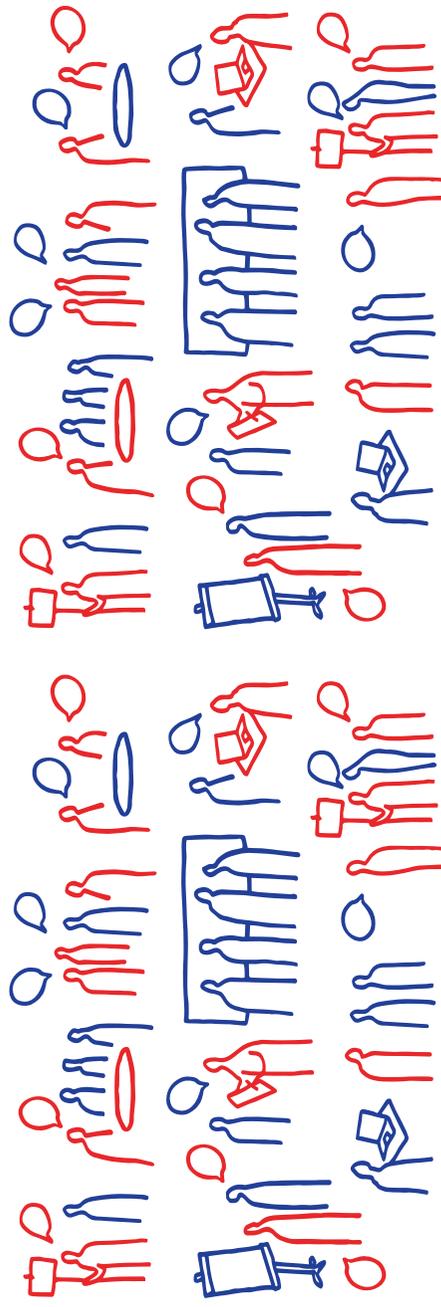
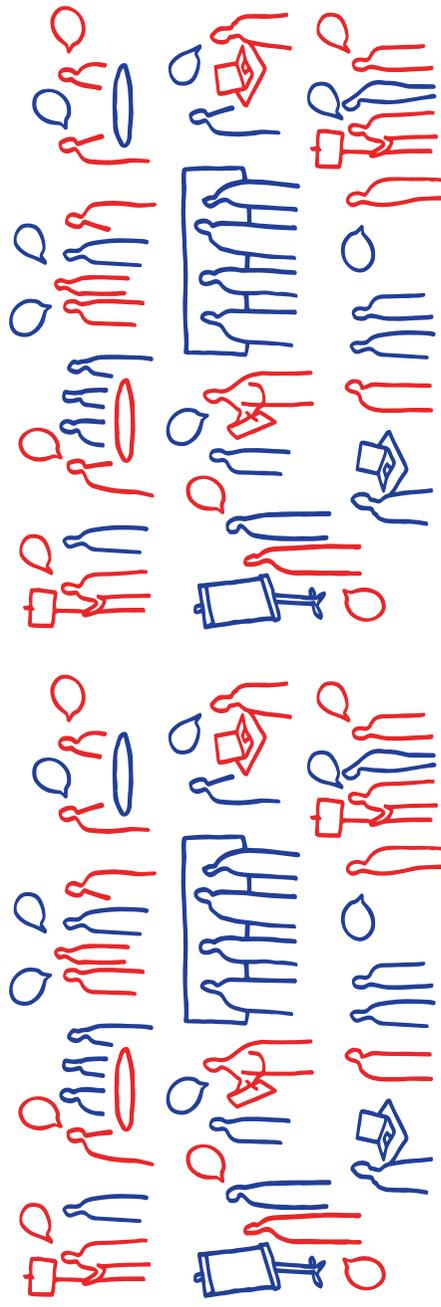
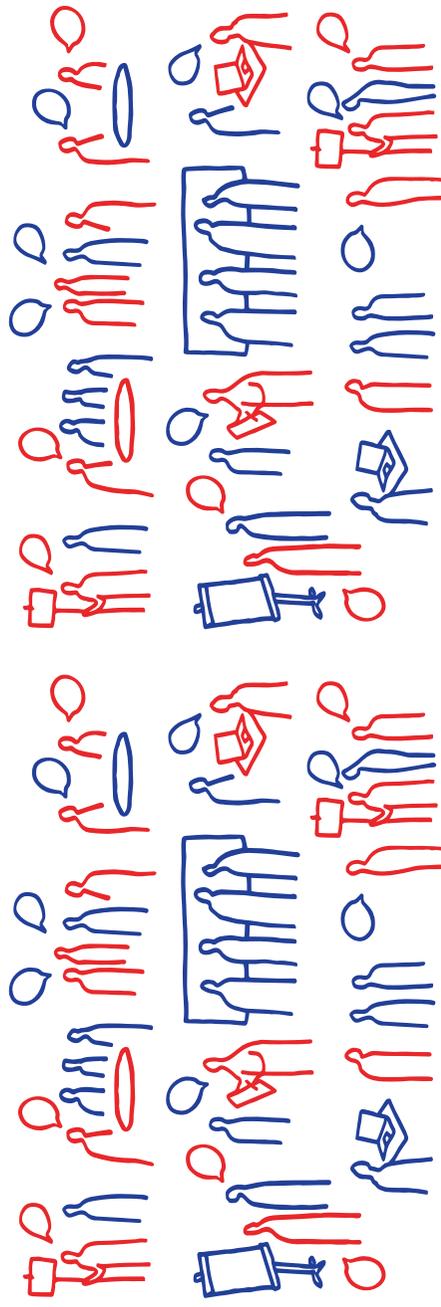
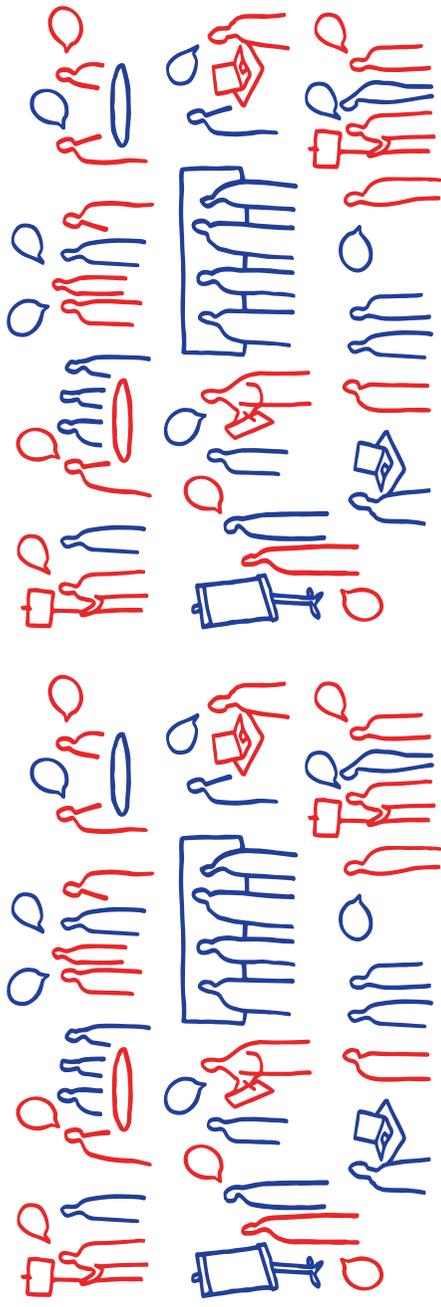
La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que les citoyens ne comprennent pas la politique ni le travail des administrations.

Game by Strategic Design Scenarios

Game by Strategic Design Scenarios



La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce qu'il faut beaucoup de ressources pour former les citoyens.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que ça demande trop de ressources humaines.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que la participation citoyenne peut générer de l'instabilité publique/politique.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que les citoyens sont trop influençables et que leurs idées sont facilement biaisées.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que les citoyens ne s'intéressent qu'aux choses concrètes qui impactent leur routine ou mode de vie.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce qu'il n'y a que des activistes et des militants, et que c'est difficile de collaborer avec eux.

La participation citoyenne ? Pitié non !

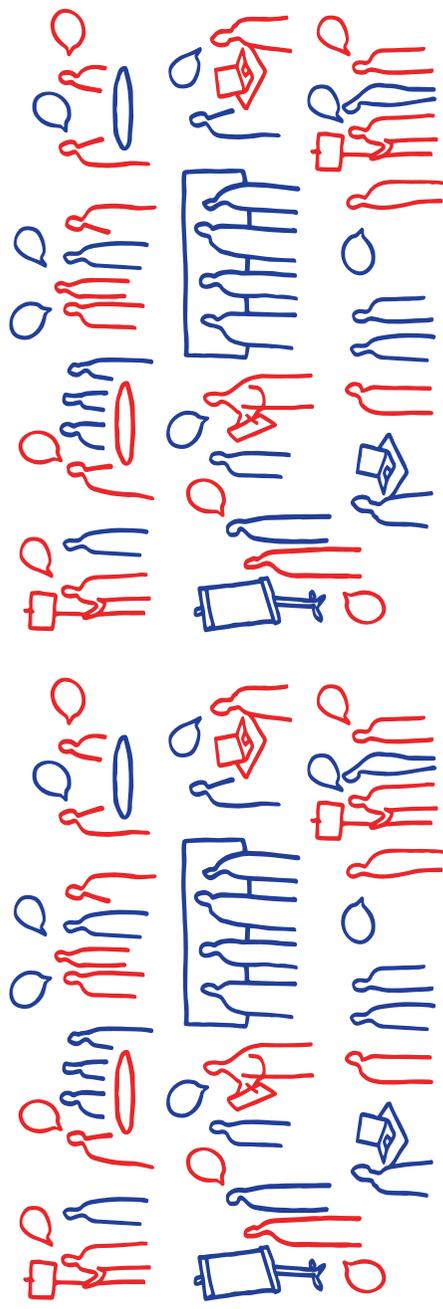
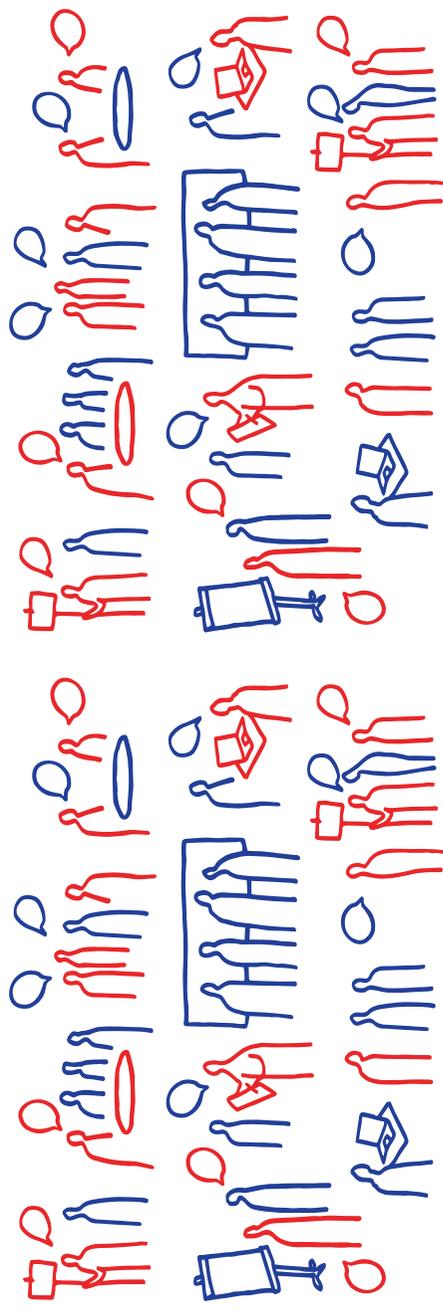
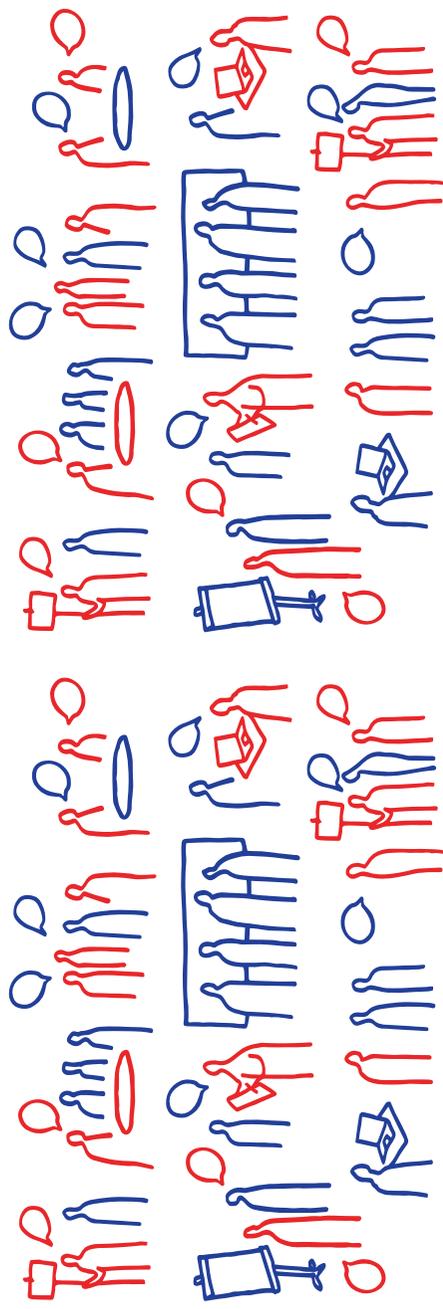
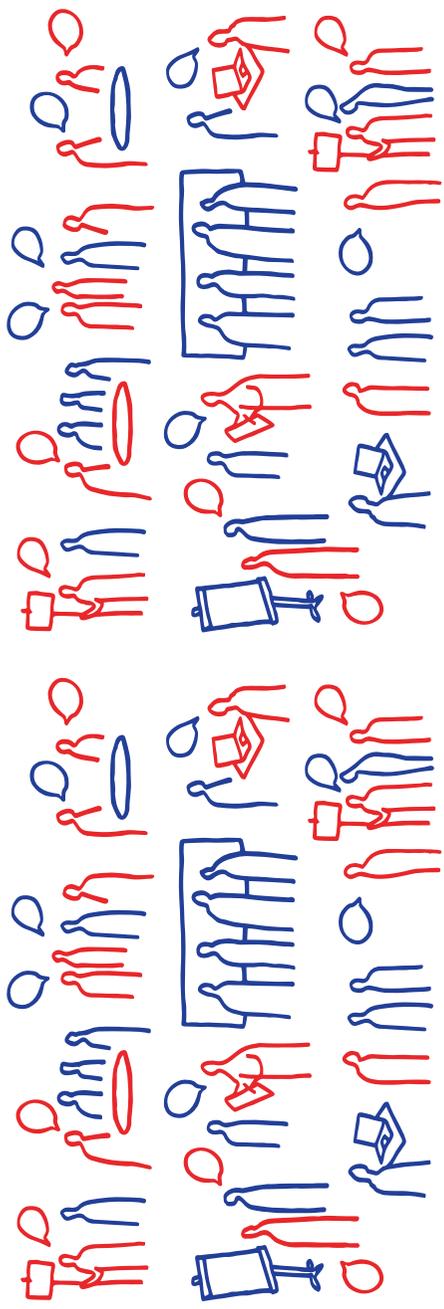


Parce que les citoyens ont une vision court terme, juste au bout de leur nez.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que c'est pénible à organiser au niveau logistique.



La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que les citoyens n'ont aucun intérêt pour les actions et les affaires publiques.

Game by Strategic Design Scenarios

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce qu'on n'obtiendra jamais l'avis des sans voix, des plus faibles et/ou des plus isolés.

Game by Strategic Design Scenarios

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que, quoi qu'il arrive, ce que les citoyens disent n'est jamais pris en compte.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce qu'on travaille déjà avec des ONG, des syndicats et des associations de consommateurs.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que les politiques et les services publics sont juste trop complexes pour les citoyens.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce qu'au final, il n'y a aucun intérêt à les consulter.

La participation citoyenne ? Pitié non !

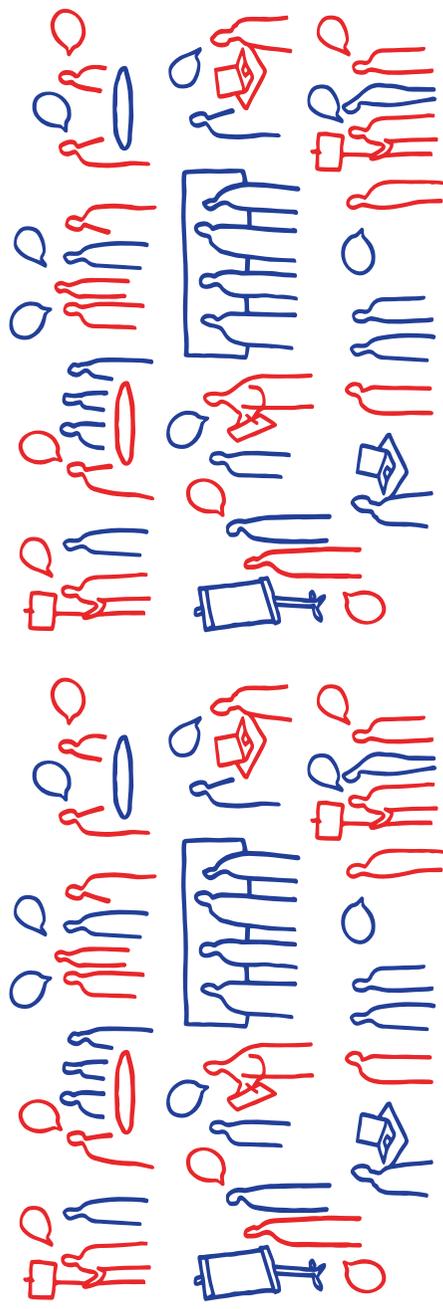
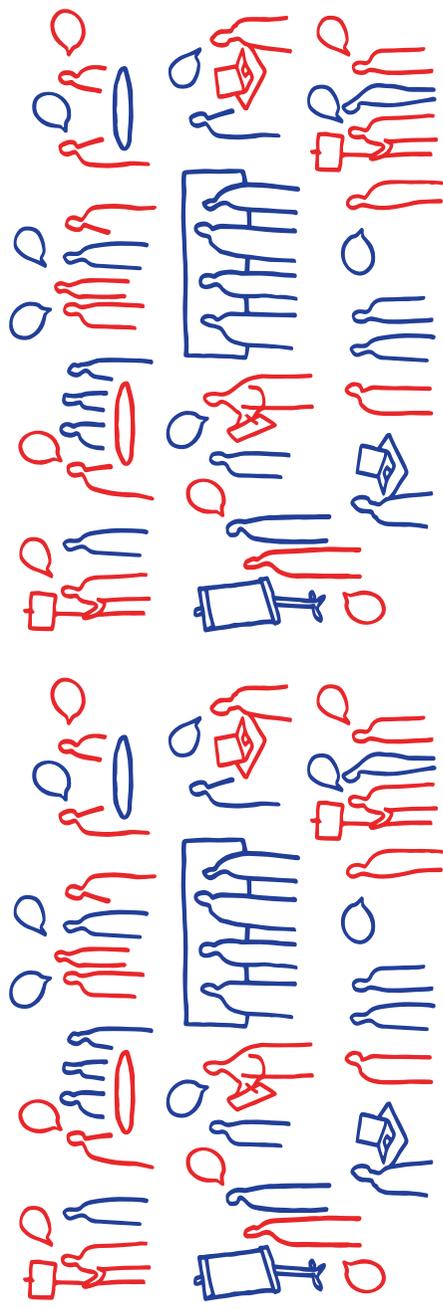
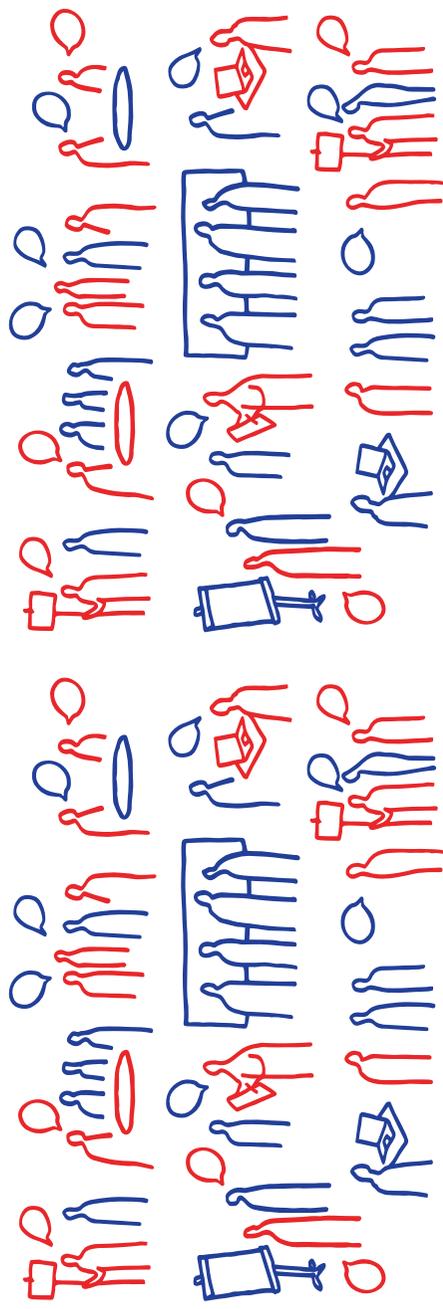
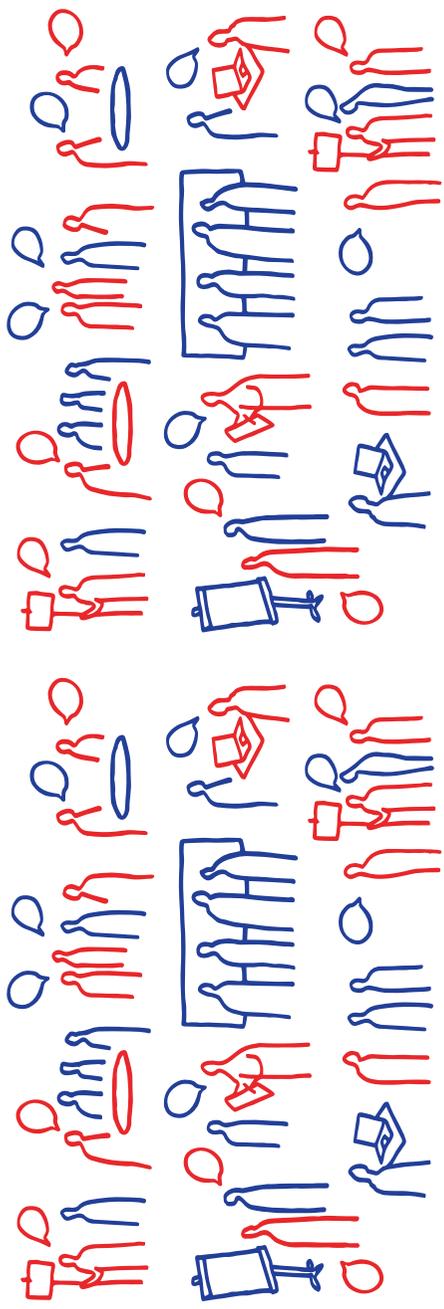


Parce que les citoyens perturbent un peu trop les autorités publiques.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que les élus le voient comme une perte de légitimité et de pouvoir.



La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que il y a toujours des citoyens perturbateurs avec qui c'est impossible de collaborer.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que faire de la participation citoyenne ça prend trop de temps.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que la participation citoyenne, c'est une mode qui finira par passer.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que ça ralentit tout projet ou processus.

Game by Strategic Design Scenarios

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que travailler avec un petit groupe de citoyens n'a pas d'intérêt en termes de démocratie.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce qu'on n'est pas équipé (avec les outils) pour la participation.

Game by Strategic Design Scenarios

La participation citoyenne ? Pitié non !

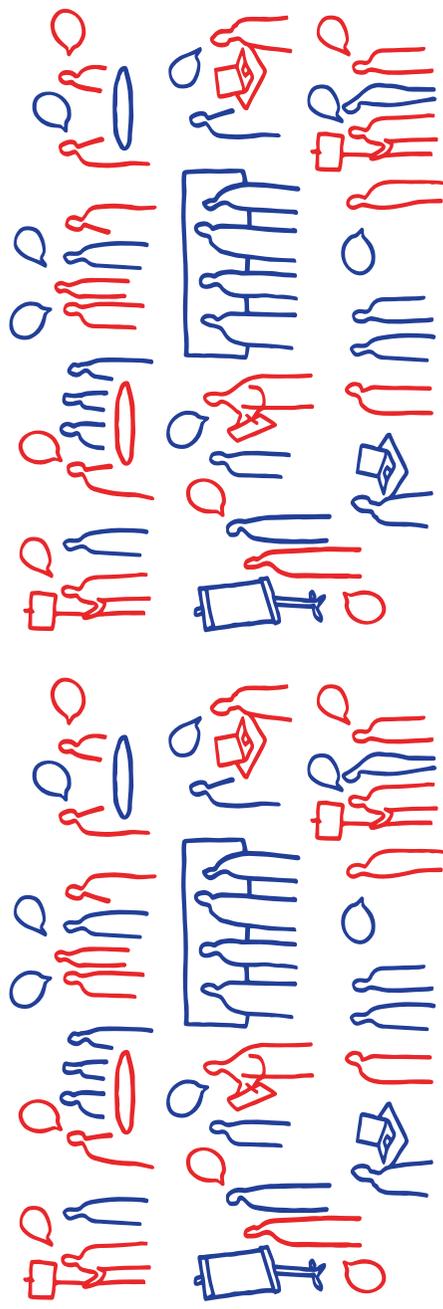
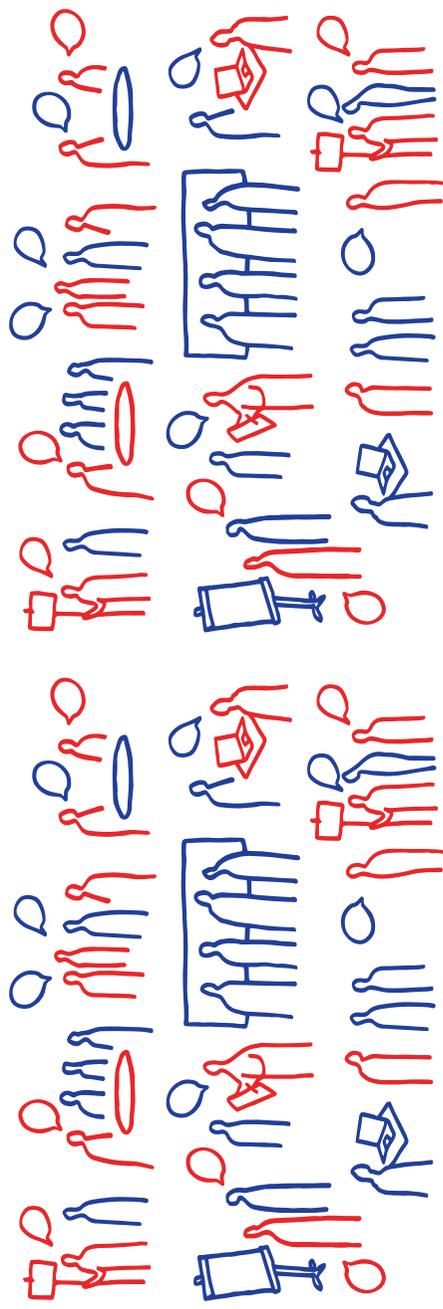
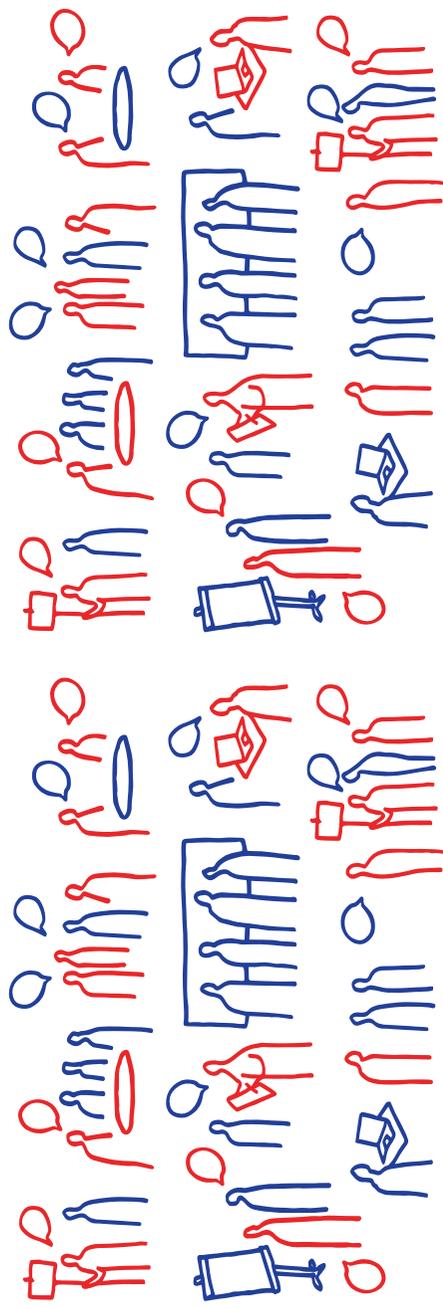
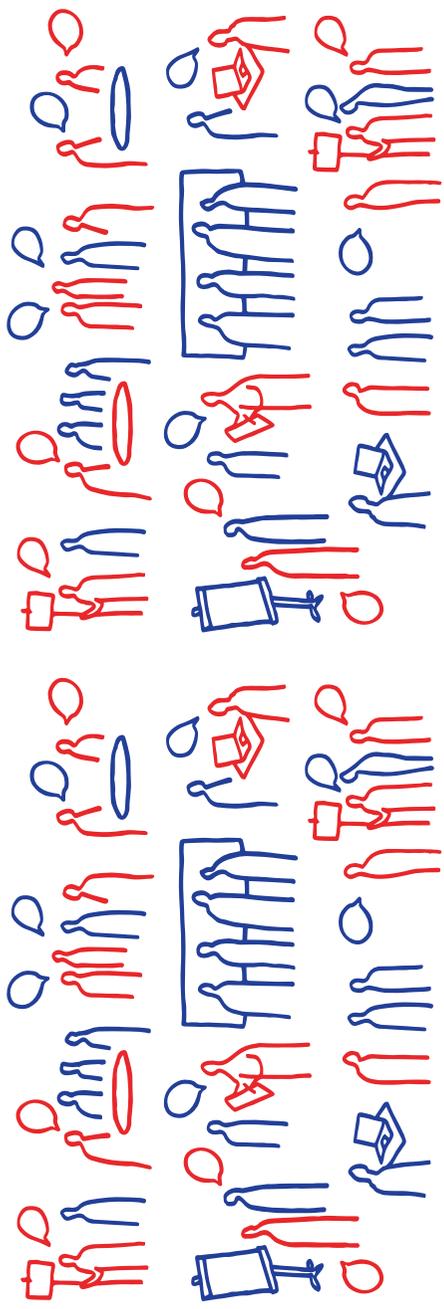


Parce que les citoyens ne représentent que leur propre intérêt, et non le bien de tous.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce qu'on n'a jamais été formé (avec les méthodes) pour la participation.



La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que de toute façon, les citoyens qui participent ne sont pas assez divers.

Game by Strategic Design Scenarios

La participation citoyenne ? Pitié non !



Carte Joker : inscrivez votre propre "bonne raison" de ne PAS faire de la participation citoyenne.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que ça coûte beaucoup trop cher à mettre en place.



La participation citoyenne ? Pitié non !

Carte Joker : inscrivez votre propre "bonne raison" de ne PAS faire de la participation citoyenne.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que les fonctionnaires connaissent leurs métiers et n'ont pas besoin des citoyens.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce qu'on a déjà des élus qui représentent les intérêts des citoyens.

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que c'est compliqué de travailler avec les citoyens.

Game by Strategic Design Scenarios

La participation citoyenne ? Pitié non !



Parce que c'est inutile, les citoyens ne sont pas des experts !

