

# — DE LA FABRIQUE DE LA « VILLE INTELLIGENTE » : ENTRE EXPÉRIMENTATIONS NUMÉRIQUES ET NUMÉRISATION DES DISPOSITIFS, POUR UN URBANISME PARTICIPATIF

Marie-Anaïs Le Breton, Doctorante  
en Aménagement de l'Espace et Urbanisme  
Laboratoire ESO-Rennes (UMR CNRS 6590)  
Université Rennes 2

Courriel :  
marie-anais.lebreton@univ-rennes2.fr

## RÉSUMÉ

L'urbanisme et l'aménagement, comme pratiques professionnelles et comme sciences, sont confrontés à des transformations majeures impliquées par la généralisation du numérique. Participant aux travaux portant sur la connaissance des interactions entre urbanisme et numérique, la thèse a pour objectif d'aborder ces transformations sous l'angle des formes de médiation numérique mises en place dans le cadre de la fabrique de la ville. En termes d'implication de populations, deux niveaux de réflexions sont identifiés : celui de l'urbanisme participatif et celui de l'exercice de la citoyenneté à l'échelle de la démocratie urbaine.

En s'appuyant sur l'analyse de deux situations expérimentales de co-production urbaine avec des adolescents, cet article vise à mettre au jour les contradictions entre les formes de médiation souhaitées et leurs contraintes techniques, entre l'imaginaire d'une information horizontale et la forte hiérarchisation des processus d'aménagement, entre l'idéal d'un archivage immédiat et les contraintes de mise à jour. Enfin, cette approche permet d'analyser le vécu de la participation instrumentée, envisageant comment ces médiations numériques s'insèrent plus globalement dans une offre participative de plus en plus foisonnante et de ses impacts sur la citoyenneté locale.

## MOTS-CLÉS

Urbanisme, participation, numérique, jeunesse(s).

## SUMMARY

Urban planning and development, as professional practices and as sciences, are facing major transformations implied by the increasing use of digital technologies. Participating in the work on the knowledge of the interactions between urban planning and digital technology, the thesis aims to approach these transformations from the angle of the forms of digital mediation set up in the framework of the “city-making”. In terms of the involvement of populations, two levels of reflection are identified: that of participatory urban planning, and that of the exercise of citizenship on the scale of urban democracy. Based on the analysis of two experimental situations of urban co-production with teenagers, this paper aims to reveal the contradictions between the desired forms of mediation and their technical constraints, between the imaginary of horizontal information and the strong hierarchy of planning processes, between the ideal of immediate archiving and the constraints of updating. Finally, this approach makes it possible to analyze the experience of instrumented participation, considering how these digital mediations fit more globally into an increasingly abundant participatory offer and its impacts on local citizenship.

## KEYWORDS

Urban planning, participation, digital technologies, youth.

—

## — LA PARTICIPATION DES JEUNES À LA FABRIQUE DE LA VILLE : ENTRE RENOUVELLEMENT DES ESTHÉTIQUES DE LA CULTURE PARTICIPATIVE ET EXPÉRIMENTATIONS NUMÉRIQUES

### CONCERTATION, PARTICIPATION ET CO-PRODUCTION DE LA VILLE... QUELLE PLACE POUR LES JEUNES ?

L'implication du « public » – au sens d'une participation habitante – en matière de planification spatiale et d'urbanisme est une préoccupation publique constante, qui remonte au moins aux années 1960 (Bacqué et Gauthier, 2011). Elle émerge dans un contexte de remise en question du savoir des « experts », et occasionne une « nouvelle forme » de planification qui vise à mieux intégrer les minorités : *l'advocacy planning* (Davidoff, 1965) aux États-Unis, ou les mouvements d'urbanisme populaire en France (Hatzfeld, 1986). Elle prend la forme d'un processus interactif, dans lequel la participation des habitants occupe une place centrale, et vise la « co-production » des espaces en projet (comme degré d'implication le plus élevé sur « l'échelle de la participation » - Arnstein, 1967). L'urbanisme rationnel comme système « classique » de production urbaine est ainsi questionné par l'émergence de la figure du citoyen « *usager et acteur de la ville* » (Arab, 2004, :56). Les expériences de participation se multiplient dans les territoires, à des échelles variées (rue, quartier, ville, ...) et en des temps du projet différents (diagnostic partagé, co-conception, usages partagés, cogestion). L'aménagement du territoire comme processus collaboratif entre les acteurs du projet, professionnels ou non (associations, habitants – individuels ou en collectif), deviendrait même une finalité en soi (Arab, 2004).

La démocratie participative, posée comme cadre de valorisation de l'expertise habitante et de l'engagement citoyen, se voit ainsi mise à l'agenda des collectivités sous la forme d'une ambition politique. Cet « *idéal participatif* » (au sens de Blondiaux, 2007, :123) est d'autant plus valorisé – voire exigé socialement (Jadin, 2007) – lorsqu'il vise les publics jeunes. Les discours sur la nécessité de les impliquer dans des dispositifs de participation et de concertation traduisent cet idéal en impératif : celui de les « réengager »<sup>1</sup>. Aucun texte ne vient pour autant – à la différence du « citoyen (adulte) » dans les années 1990-2000 – imposer la mise en place de solutions concrètes pour une participation effective des « jeunes » (dans la définition des politiques publiques ou l'aménagement du territoire). L'action participative semble se limiter au

---

**1** En témoigne le « Livre blanc pour la jeunesse » de la Commission Européenne (« Un nouvel élan pour la jeunesse européenne », 2001), qui s'appuie sur le diagnostic du désengagement des jeunes vis-à-vis de la politique.

moyen de « reprendre contact » avec les jeunes citoyens, en les consultant pour la construction des politiques publiques « qui les concernent » à l'échelle locale, sur leur territoire, aux côtés du politique. L'individu de moins de 18 ans se voit ainsi réserver des temps d'animation, d'apprentissage et d'expérimentation – mais pas de réelle « place » dans l'espace public politique, tant qu'il ne profite pas du droit de vote. Certaines instances qui leur sont spécifiquement dédiées, telles que les conseils de la jeunesse, dessinent les contours d'un cadre participatif, relativement limité, à la vie publique (Becquet, 2002). Les jeunes y sont davantage des objets de politiques publiques que des acteurs à part entière de l'action publique locale (Chiron, 2016).

La participation des jeunes, et plus spécifiquement à la fabrique de la ville ou la fabrique urbaine, pose donc la question d'une redéfinition de la citoyenneté « élargie » qui ne relève plus uniquement du vote, mais valorise plutôt le « faire » et « l'agir ». Valérie Becquet (2006, 2014) et Patricia Loncle (2010) montrent d'ailleurs qu'en dehors des processus électoraux, l'engagement des « jeunes » n'est pas à proprement parler en perte de vitesse. On note en revanche un éloignement – voire une méconnaissance – des modes d'expression et d'engagement entre les différentes générations, ainsi qu'entre les attentes et les préoccupations des « jeunes » et les institutions en charge de les représenter (Chiron, 2016). Cet éloignement vis-à-vis des institutions entraîne de fait un éloignement vis-à-vis des dispositifs de participation (Carrel, 2007) et nécessite, pour les administrations, d'expérimenter des « formes originales » et « attractives » d'implication et d'engagement.

## **DES EXPÉRIMENTATIONS NUMÉRIQUES EN FAVEUR D'UNE PARTICIPATION DES JEUNES ?**

Depuis ces vingt dernières années, l'offre participative est « enrichie »<sup>2</sup>, sinon soutenue, par le développement d'outils numériques, qui vise la diversification du public et les formes de participation. « L'optimisation » de la démocratie au moyen des Technologies d'Information et de Communication se déploie dans deux directions (Martin, 2014) : le renforcement de l'information (à direction des habitants) et l'approfondissement de leur participation au fonctionnement de la démocratie. Un nombre croissant de dispositifs numériques sont créés spécifiquement à destination de la participation (plateformes, applications, maquettes 3D ou immersives, jeux,

---

<sup>2</sup> Le terme « enrichir » n'est ici pas employé au sens mélioratif, mais vise à décrire la numérisation de dispositifs participatifs et le développement d'expérimentations numériques en complément de démarches participatives dites « classiques », ou « de terrain » (par exemple, l'ouverture de forums en ligne ou le développement d'outils de sondage à l'issue d'ateliers, ou de réunions publiques – dans un cadre concertatif).

par exemple). Ils permettraient de mieux prendre en compte les attentes des personnes éloignées des espaces de la parole publique, tout en révélant leurs représentations d'un territoire (Dubus et al., 2015). D'une « *forme d'action pratique et communicative* » (traduit d'après Innes, 1998, : 52), la planification comme activité interactive de communication (Healey, 1993) serait modifiée par l'irruption des outils numériques dans ce processus, en particulier d'Internet, qui permettrait de faire émerger une forme d'intelligence collective. En effet, l'organisation réticulaire des moyens de communications (réseaux sociaux, forums en ligne...) produirait une multiplication des possibilités d'engagement, en particulier militant (Castells, 2001). Nous faisons l'hypothèse que du côté de la société civile, on assisterait alors à un accroissement de la capacité d'expression, tandis que du côté institutionnel, la mise en technologie des dispositifs de médiation viserait moins l'interaction que l'interactivité. Le recours à des technologies numériques dans la communication sur le projet urbain contribue « à renouveler la participation dans ses modalités, mais aussi dans son contenu » (Bailleul, 2008, :102). Le design des dispositifs de médiation mis en place par les collectivités connaît donc des transformations. Dans le cadre de l'urbanisme participatif, si les expérimentations numériques sont convoquées pour leur capacité à faire émerger de nouvelles interfaces et environnements, c'est souvent en réponse à un enjeu de diversification du public. L'association du numérique et du jeu pourrait en effet constituer une « solution » à la faible participation des citoyens à la fabrique de la ville (Bailleul et Gagnebien, 2014). Considérés comme « flexibles » et/ou « attractifs » (en particulier dans le cas des jeux vidéo), ils peuvent comporter une dimension ludique qui ouvrirait les dispositifs participatifs de fabrique de la ville à un plus large public – en particulier, celui des jeunes.

L'exemple que nous prendrons pour illustrer cette trajectoire est celui de « RennesCraft »<sup>3</sup>, une version libre du jeu vidéo « Minecraft », adaptée au territoire de la ville de Rennes. Employé comme support de médiation urbanistique, les joueurs y sont invités à recréer ou réinventer le bâti dans un espace virtuel à partir d'unités cubiques (François et Triclot, 2020). Lors d'ateliers, le jeu vidéo est non seulement considéré comme média de transmission d'une information – ici, de la structure urbaine rennaise – dans un souci de vulgarisation par l'affichage en trois dimensions ; mais il est aussi perçu comme facteur attractif d'un public jeune, souvent en marge des dis-

---

**3** Cet outil vidéoludique a été développé par l'association 3 Hit Combo. Il a notamment été mobilisé lors d'ateliers de concertation organisés pour la révision du PLU de la ville de Rennes (événement « Rennes 2030 »). Pour plus d'informations, consulter la page web de l'association (URL : <http://www.3hitcombo.fr>).

positifs de participation au projet urbain :

*« Grâce au travail assidu de 3 Hit Combo et notre collaboration sur plusieurs années, la ville [de Rennes] s'est enrichie grâce à ses joueurs, puis est arrivé le PLU de Rennes en 2016, et donc on s'est dit 'tiens, continuons à utiliser les pistes du jeu vidéo comme interface de médiation' avec un public qui est pas toujours facile à capter pour les collectivités, on va être très large mais on va dire de 9 à 18 ans. [...] L'objectif c'était d'avoir le jeu vidéo comme outil de médiation pour sensibiliser le jeune public, qui sera demain les habitants de Rennes, les sensibiliser à la construction d'une ville et à la construction d'un paysage urbain.»*

(Extrait d'entretien réalisé le 28 janvier 2020 avec un.e chargé.e de mission du service « Innovation Numérique », Direction de la Communication, à Rennes Métropole)

Cette citation laisse entrevoir que l'action participative numérique – par exemple vidéoludique – est d'autant plus encouragée que « le numérique » serait facteur de mobilisation des « jeunes ». Le jeu est alors employé à d'autres fins que la jouabilité en soi : c'est un outil de collaboration et de mobilisation intergénérationnel (lorsqu'il était employé à l'occasion de l'évènement « Rennes 2030 », par exemple), qui offre aux individus des possibilités nouvelles de simulation, en leur permettant de s'immerger et d'interagir avec un espace en projet (Bailleul, 2015). Ce paradigme alimente un argumentaire en faveur de la ludification des dispositifs de participation à la fabrique de la ville. Il s'agit alors non seulement de s'assurer de la participation des jeunes aux événements de la ville, mais aussi de rendre plus « amusante » et « accessible » la question urbaine en utilisant le jeu vidéo ou toute autre technologie numérique.

Cet exemple d'instrumentation d'un outil par les acteurs du projet urbain illustre le sujet de notre recherche doctorale. Nous souhaitons ainsi poser la question des modalités et des outils en interrogeant le rapport des jeunes à l'espace urbain et sa production. Il s'agit, en d'autres termes, d'étudier les dispositifs de médiation numérique mis en place pour encourager une participation des jeunes, en interrogeant leur rapport à la ville et sa fabrique. En privilégiant, pour la recherche doctorale, le registre de l'engagement civique aux processus urbains à celui de la « participation citoyenne », nous abordons la question de la jeunesse et de sa participation « à la cité » comme « ressource » (Vulbeau, 2001). Cela nous permet de décrire des formes de participation et d'engagement non institutionnelles – les démarches de participation à la politique publique reposant sur des processus d'exclusions significatives (Fraser, 2001) qui participent de l'invisibilisation de certains publics. La « jeunesse »

est, dans cette recherche doctorale, le prisme employé pour identifier les référentiels qui sous-tendent l'action publique en faveur d'une démocratie participative dans le cadre du projet urbain. En effet, si les dispositifs qui visent spécifiquement la participation de ce public sont rapprochés au symbole d'un idéal démocratique (Koebel, 2001), nous posons que les espaces (dispositifs et instruments) de co-production avec des publics jeunes et de médiation urbaine sont à la fois porteurs et indices des enjeux politiques territoriaux (Loncle, 2008). Les démarches de terrain visent alors à interroger les dispositifs qui encouragent la citoyenneté, le développement ou la valorisation de formes de participation « par le faire ».

### **LA FABRIQUE DE LA VILLE ENTRE MÉDIATION, ÉDUCATION ET SENSIBILISATION ?**

Centrés sur les intersections entre situations de transformation de la ville et formes d'engagement (et d'implication) des « jeunes », les deux cas d'étude développés dans la thèse et présentés dans cet article ont comme premier enjeu de caractériser et analyser les effets des systèmes d'action, et des systèmes de valeurs présidant aux usages du numérique dans les projets urbains. Ils ont aussi pour enjeu d'évaluer leur capacité à accroître, stimuler, et/ou renouveler le rôle des citoyens, et plus particulièrement des « jeunes ». Cette entrée par un public nous permet d'enquêter sur la participation à l'urbanisme (conception, gestion et animation du territoire) au prisme de systèmes de valeurs et d'actions qui sont celles de l'éducation à la citoyenneté, de l'implication et de l'engagement. Nous n'envisageons pas ces formes selon un gradient mais plutôt comme trois volets de participation à investir pour la recherche. La principale difficulté qui se pose alors est de faire de la participation des jeunes un objet d'analyse qui ne soit pas dans une perspective évaluative mais bien de le replacer dans une perspective plus générale de questionnements sur le renouvellement des formes participatives de fabrique de la ville.

Suivant des formes variées d'injonction à la participation, une multitude de dispositifs émerge, visant à élargir et diversifier les publics impliqués dans des démarches de co-production de projets ou aménagements urbains (les budgets participatifs, par exemple). L'idée selon laquelle les outils numériques, en particulier ludiques, constituerait une solution à la faible participation des jeunes, justifierait alors la multiplication d'instruments participatifs outillés par des environnements numériques. C'est d'autant plus nécessaire dans le cas des publics jeunes, pour lesquels il faut instaurer des formules souples où la créativité (Vromen et Collin, 2010) est privilégiée pour faire émerger des projets. Nous formulons ainsi l'hypothèse selon laquelle les outils numériques pourraient susciter de façon ponctuelle l'intérêt des publics jeunes au

projet urbain. Ils pourraient aussi participer, dans certains cas, à une forme d'acculturation à la participation dans le cadre de la fabrique du territoire.

## — EXPÉRIMENTER LA FABRIQUE DE LA VILLE AVEC DES JEUNES : ENJEUX MÉTHODOLOGIQUES D'UNE « MISE EN SITUATION »

### DES CAS D'ÉTUDE EXPÉRIMENTAUX SOUS LA FORME D'UNE RECHERCHE-ACTION

Si les politiques jeunesse fonctionnent depuis leur origine avec une rhétorique d'appel à la participation (Loncle et Rouyer, 2004), nous n'avons pas pu intégrer – dans les temps qui nous ont été donnés pour la recherche doctorale – des dispositifs institutionnels qui nous permettent d'interroger la participation des jeunes au prisme des notions d'engagement, d'implication et d'éducation à la citoyenneté. En effet, si à Rennes, la politique jeunesse est menée de façon transversale avec les services sectoriels, l'implication des jeunes dans le cadre de l'urbanisme participatif ne peut s'observer qu'à des micro-échelles, en des temps spécifiques. La politique Jeunesse et la participation des jeunes à la fabrique de la ville sont deux champs menés parallèlement.

*« Sur les questions d'aménagement, en fait c'est dans les mains des directions de quartier, au niveau de la ville de Rennes. On travaille pas spécifiquement sur ce champ là nous au niveau central, et ça va être vraiment la direction de l'aménagement et de l'urbanisme avec les chargés d'opérations qui en fonction des opérations vont voir de quelle manière... y'a toute une procédure de concertation à engager dans le cadre des opérations d'aménagement, et en fonction de cette procédure les jeunes sont plus ou moins associés. Mais ça, c'est en fonction du cahier des charges de la concertation liée à une opération, si les jeunes sont spécifiquement ciblés, et bien ça va être une démarche locale menée par la direction de quartier qui sera enclenchée. Mais nous au niveau de la jeunesse, on est plus sur du « soft », on est sur des sujets plus sociaux, que sur les sujets plus urbanisme. »*

(Extrait d'entretien réalisé le 28 septembre 2020 avec un.e professionnel.le de la « mission Jeunesse », Direction Association Jeunesse Égalité, à Rennes Métropole)

C'est pourquoi nous avons mis en place deux cas d'étude expérimentaux sous la forme d'une recherche-action (projets « ROSAPRO » et « Quincé-craft »), dont les temporalités sont présentées de façon schématique ci-dessous (figure 1).



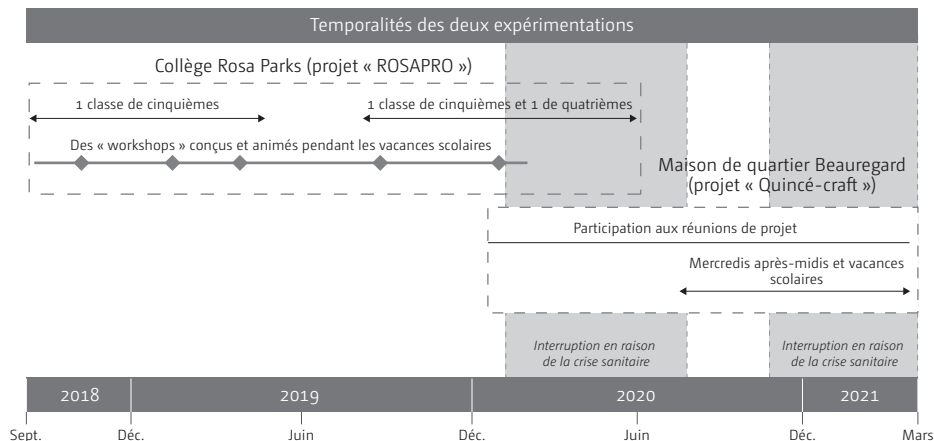


Figure 1 : Schéma de l'organisation temporelle des deux expérimentations de la thèse (source : auteur)

Le premier cas d'étude est un projet de recherche-action intitulé « ROSAPRO - Construire ensemble des projets pour le quartier : Rosa Parks se lève et vous ? ». Ce projet a été formulé en réponse à un appel via la Maison des Sciences de l'Homme en Bretagne de la revue « Mediaparks », créée par un professeur d'Histoire-Géographie qui a ainsi accepté de nous recevoir de façon hebdomadaire, dans le cadre du dispositif « Cordées de la réussite » (volet « ouvrir le champ des possibles »). Nous avons intégré, pendant deux années scolaires (2018-2019 et 2019-2020), des classes de cinquièmes et de quatrièmes du collège Rosa Parks, situé dans le quartier Villejean au nord-ouest de Rennes. Nous avons accompagné des adolescents de 12 à 14 ans dans la conception d'un projet d'aménagement pour leur quartier, avec pour ambition de les soumettre au vote des rennais via le budget participatif de la ville. Ce suivi s'est fait sous forme d'ateliers par petits groupes (4 à 6 élèves) constitués par avance par le professeur. Nous avons également organisé, pendant les vacances scolaires, des ateliers thématiques de découverte de l'urbanisme comme pratique et comme science. Ils se sont tenus dans différents lieux, que ce soit dans l'espace public, à l'Université Rennes 2 et à la maison de quartier Beauregard. Ainsi, les adolescents volontaires ont été sensibilisés aux outils d'enquête et au processus de fabrique de la ville, dans une perspective pédagogique.

Le second cas d'étude<sup>4</sup> s'insère dans un projet d'aménagement de parc dans le quartier Beauregard, au Nord de Rennes. Cette expérimentation a débuté

<sup>4</sup> Ce cas d'étude étant en cours d'investigation, nous n'en présenterons dans cet article que les résultats attendus et/ou espérés. De plus, la situation sanitaire ne nous a toujours pas permis, au début de l'année 2021, de reprendre la démarche « de terrain ». Nous avons toutefois choisi de le présenter, dans la mesure où les deux cas d'études seront analysés conjointement dans la recherche doctorale.

au début de l'année 2020. Le projet d'opération de « parc de Quincé » est une opération « classique », mais qui nous confère un cadre d'expérimentation (à la fois des formes de médiation aux jeunes et de l'animation des ateliers). Nous travaillons depuis à la conception, avec des animateurs socioculturels de la maison de quartier Beauregard (qui héberge l'association « Le Cadran – 3 regards », commanditée pour organiser la concertation sur le parc), d'ateliers à destination des jeunes – sur base du volontariat – intégrant des outils numériques : captation vidéo et/ou audio, conception assistée par ordinateur. Les ateliers participatifs mis en place pour l'occasion s'appuient notamment sur « Rennescraft ». Nous souhaitons l'utiliser ici dans un cadre participatif, à partir de la modélisation du futur parc de Quincé sur le jeu. Les propositions des jeunes participants aux ateliers, formulées par ce média vidéoludique, ont en effet vocation à être présentées à la maîtrise d'œuvre. A la différence du premier cas d'étude, les participants ne sont pas déjà constitués en groupe (celui de la classe), mais bien « à mobiliser » dans un espace associatif qui leur est connu<sup>5</sup>. Notre second cas d'étude vise ainsi à éprouver l'hypothèse selon laquelle les jeunes seraient plus enclins à participer à la production urbaine lorsque le média employé est vidéoludique.

Ces expérimentations sont des situations de recherche-action, qui visent à alimenter les réflexions scientifiques sur la participation des jeunes et leur rapport au numérique dans un contexte de fabrique de la ville. Il s'agit d'observer « une réalité » de l'implication des jeunes et leur comportement face à une commande : le dépôt d'un projet au budget participatif dans le premier cas, la participation à un projet d'aménagement dans le second. Les résultats ne sont pas présentés dans cet article dans une logique de montée en généralité, ils sont une illustration du vécu d'une mise en situation de projet. Ainsi, ce travail ne prétend pas être représentatif de la participation des jeunes dans des dispositifs participatifs, qu'ils soient institutionnalisés ou non, mais constitue l'expérimentation d'une situation/d'un objet, circonscrit en un temps et en un lieu, auprès de groupes de jeunes (constitués ou volontaires), invités à élaborer et proposer un projet.

## CADRE MÉTHODOLOGIQUE

Nous avons ainsi choisi de mettre en place, dans ces deux cas d'étude, une démarche d'observation participante qui suit une approche qualitative. Notre présence et participation assidue devait permettre d'observer et comprendre « de l'intérieur » comment se co-construit un projet par des jeunes, et de

---

**5** Le contexte de crise sanitaire au moment du lancement des premiers ateliers (rentrée scolaire de l'année 2020) ne nous a pas permis de développer des stratégies de mobilisation auprès de jeunes non identifiés, au préalable, par la structure accueillante (maison de quartier).

vérifier l'hypothèse selon laquelle les outils numériques pouvaient aider à l'apprentissage de la citoyenneté d'un public jeune. Les outils numériques pouvant faire l'objet d'une instrumentalisation par les services des collectivités dans des logiques de démonstration de la participation (Bonaccorsi et Nonjon, 2012), nous avons souhaité accorder une totale autonomie aux collégiens dans leurs usages, donnant ainsi à voir les systèmes de valeurs et d'action qui les précèdent. Les processus d'autonomisation et de responsabilisation de ces derniers, éléments clés de l'éducation à la citoyenneté telle que décrite par les institutions scolaires, étaient ici encouragés dans un cadre d'expérimentation de la fabrique de la ville. Enfin, pour éviter le risque de faire peser une « charge de la participation » (Charles, 2012) sur les participants, nous les avons laissé évoquer les enjeux qui font sens pour eux, tout comme nous avons souhaité laisser un maximum de liberté et d'autonomie dans le déroulement des séances. Les adolescents ont pu s'investir dans la co-conception d'un projet au regard de l'intérêt qu'ils y portaient, en mobilisant les outils de leur choix. Le tableau ci-dessous (tableau 1) reprend de façon synthétique les objectifs méthodologiques et d'analyse des matériaux, déterminés en amont de la conduite des expérimentations.

	1 <sup>er</sup> cas d'étude (« ROSAPRO »)	2 <sup>nd</sup> cas d'étude (« Quincé-craft »)
<b>Cadrage (organisation, structure)</b>	Scolaire Présence hebdomadaire, déterminée à l'avance : pendant les heures de cours d'Histoire-Géographie	Associatif Présence hebdomadaire, le mercredi après-midi (accès libre à l'Espace Public Numérique de la maison de quartier)
<b>Effectifs</b>	Quatorze groupes de quatre à six élèves en classe, de quatre à six participants pour les sessions d'ateliers hors classe	De trois à quinze participants
<b>Nombre de séances et/ou d'ateliers</b>	Vingt la première année, quinze la seconde (pour chaque classe) Dix jours d'ateliers organisés pendant les vacances scolaires (sur base de volontariat des collégiens)	Deux demi-journées d'ateliers tout public Une séance « Rennescraft » Une journée d'ateliers avec le secteur « enfance » de l'association
<b>Méthodologie et posture</b>	Conception et animation des séances	Accompagnement à la conception des ateliers de participation Observation participante
<b>Outils de collecte de matériaux</b>	Grilles d'observation spécifiques à chaque mise en situation Dictaphone Passation de questionnaires auprès des élèves Réalisation d'entretiens semi-directifs auprès des étudiants accompagnateurs (2019-2020)	Grille d'observation des séances de jeu sur « Rennescraft » Carnet de terrain Dictaphone Réalisation d'entretiens semi-directifs auprès des acteurs du projet et des participants

Outils d'analyse	Retranscription des enregistrements vocaux et analyse thématique des propos Analyse des questionnaires Analyse transversale des entretiens	Retranscription des enregistrements vocaux, constitution d'un corpus et analyse thématique des propos Analyse des notes (grilles d'observation et carnet de terrain) Analyse transversale des entretiens
Supports de conception des projets mis à disposition des participants	Matériel informatique fourni par l'établissement (accès libre à Internet, logiciels de bureautique, Paint3D) Support logistique au besoin – en accès libre (papier, crayons, briques de construction, dictaphones, appareils photos)	Rennescraft Cartes de l'espace en projet et projections (fournies par l'aménageur)

Tableau 1 : Cadre méthodologique initial aux deux cas d'étude (source : auteur)

Du fait du cadre expérimental de la recherche, nous avons imaginé employer une palette assez large d'outils de collecte de matériaux (grilles d'observation, journal, questionnaires, dictaphones, appareil photo) pour constituer, par la suite, une grille d'analyse permettant d'analyser au plus près les éléments de terrain dans une démarche inductive. Nous avons, lorsque la qualité de l'enregistrement le permettait, retranscrit les prises de paroles obtenues en ateliers et lors des entretiens. Nous avons conduit une analyse transversale à l'ensemble du corpus des matériaux ainsi récoltés. Quelques photographies ont été prises lors de ces « mises en situation », dans un souci d'illustration.

### LA MISE EN SITUATION DE « CO-CONSTRUCTION » : DES TEMPS PRIVILÉGIÉS POUR ACCOMPAGNER LA PARTICIPATION DES JEUNES À LA FABRIQUE DE LA VILLE

Nous avons dans un premier temps été confrontés aux difficultés, pour la majorité des adolescents que nous avons accompagnés, à se mettre dans un processus de « projet » dans un cadre scolaire. Il aura fallu, pour certains d'entre eux, plusieurs semaines avant que les négociations sur une possible valorisation de leur participation par une note « bonus » en Histoire-Géographie ne s'estompent. La perspective du dépôt de leur projet au budget participatif de la ville, et sa possible réalisation, ne semblait pas constituer une rétribution en soi. Tous n'ont d'ailleurs pas saisi, après plusieurs semaines, les enjeux – voire « l'utilité » (selon leurs termes) de cette démarche. Leur engagement dans cette mise en situation s'est vu contraint par des sentiments « d'inutilité » (« *ce que je fais ne sert à rien de toute façon* »), « d'incompétence » (« *je ne sais pas comment faire* », « *je ne comprends pas* ») et d'invisibilisation des jeunes et de leurs actions (« *c'est un truc d'adulte* », « *personne ne votera pour notre projet* »). Le refus de s'investir, les abandons répétés et le rejet, parfois, des ateliers et de notre présence, ont été l'objet de nombreuses discussions avec les élèves, indi-

viduelles et collectives. En fait, certains collégiens que nous avons accompagnés ne se reconnaissaient pas comme « citoyens », et n'estimaient pas disposer des compétences ni du vécu « légitime » pour aller au terme de la co-conception d'un projet. Le rapport à soi et aux autres dans cette mise en situation est aussi confronté au rapport à la ville et à l'institution. Ils déploraient une « stigmatisation » et une image très négative, dans les médias locaux comme « *par les autres, ceux qui vivent dans le centre* », de leur quartier, occasionnant auto-censure et auto-exclusion de leur part. La perspective de dépôt d'un projet au budget participatif s'inscrit d'ailleurs dans une temporalité trop longue : nous avons en effet constaté des baisses de motivation, voire un délaissement total du projet, après plusieurs semaines de travail. A chaque séance, nous avons dû rappeler les rôles et missions de chaque élève au sein des groupes – pour ceux qui ne parvenaient pas à s'auto-organiser. Il a fallu, en permanence, « innover » et s'adapter afin de préserver, sinon relancer, la motivation des collégiens tout au long de l'année. Nous avons ainsi programmé des séances thématiques, « dans » et « hors » les murs du collège.

Plusieurs sorties ont été organisées lors de la première année d'expérimentation pour permettre aux élèves de mettre en place une « enquête de terrain ». Les consignes avaient été présentées sous une forme ludique et simplifiée de « découverte professionnelle » des métiers d'urbaniste, de sociologue et de journaliste (tableau 2 ci-dessous). Il s'agissait par-là de rendre concrètes les démarches de terrain, en utilisant un prétexte « pré-professionnalisant » - ou du moins de sensibilisation et de pédagogie – pour encourager leur engagement personnel et les accompagner à développer de « nouveaux regards » sur leur espace environnant.

« Métier » ou rôle	Objectif principal	Missions	Valorisation envisagée
Urbaniste	« Comprendre comment le quartier est construit »	« En quête » des espaces du quartier : dessin, photographies, fiches, enregistrements audio...	Portfolio numérique des espaces étudiés (cartographie dynamique, « book »)
Sociologue	« Comprendre comment les gens vivent, et vivent ensemble, dans le quartier »	Recueil de témoignage (créer une grille d'entretien, un questionnaire, s'entretenir avec des habitants du quartier)	Rédiger des portraits habitants
Journaliste	« Collecter des informations et les présenter à un public »	Réaliser des interviews (créer les questionnaires, analyser les réponses) Communiquer sur les réalisations des autres groupes (prise de notes, enregistrements)	Rédiger et diffuser les articles

**Tableau 2 :** Les « profils » ou « métiers » tels qu'ils étaient présentés et proposés aux collégiens (source : auteur)

Les élèves se sont positionnés en autonomie sur les « postes » proposés au regard des missions qui les intéressaient le plus, avec la possibilité de changer d'une semaine à l'autre. L'enjeu pédagogique était double : celui du développement des modes d'expression (s'avoir se présenter et s'adresser à des inconnus dans l'espace public, conduire une interview), et celui de l'analyse morphologique de l'espace urbain (à partir de fiches préconçues, analyser la composition de l'espace et ses usages par les passants). Le bilan qu'ils en ont tiré était très positif, manifestant lors des échanges collectifs une réelle volonté de poursuivre et reproduire l'exercice en des lieux qu'ils choisiraient : « ça m'a plu de faire une sortie mais ça serait bien d'aller plus loin parce que je connais déjà la dalle [Kennedy] » (Mouna, élève de 5<sup>ème</sup>). Il nous a semblé que ce qui les motivait le plus était l'aspect « terrain », peu importe les missions à effectuer : « *j'aime bien sortir, on loupe des cours, et j'aime bien louper des cours* » (Loris, élève de 5<sup>ème</sup>). Le simple fait de sortir du collège pour une heure et d'aller à la rencontre des gens suscitait leur enthousiasme, et leur permettait de rendre plus « concrète » la démarche de projet, tout en les responsabilisant. Les matériaux qu'ils ont récolté leur ont servi, pour certains, de base pour construire une proposition d'aménagement.

L'une des séances thématiques conduite dans l'enceinte du collège avait pour objectif la création de visuels pour leur projet. Nous avons alors constaté que si le « numérique » pouvait être un facteur de motivation pour les adolescents, c'était principalement en ce qu'il leur permettait de changer de lieu de travail (de la salle de classe à la salle informatique) et que l'utilisation des ordinateurs représentait, pour eux, une manière de détourner les consignes imposées. L'exemple du déroulé d'une séance d'un groupe de cinquièmes illustre tout particulièrement ce propos :

*« Au début de la séance (11h37), Eloïse et Sariya sont venues en salle informatique. Lorsque Lhadji est arrivé, Eloïse est partie. Elle est revenue par intermittence mais n'a pas réussi à s'intégrer dans le travail de groupe (rejet de Lhadji, disputes pour avoir la place près de l'ordinateur...). A 11h43, l'ordinateur ne fonctionnait toujours pas. A 11h50, ils essayent d'allumer un PC portable. Cinq minutes plus tard, un PC fixe s'allume, ils se placent à ce poste. Sur l'ordinateur, c'est Sariya qui fait les recherches. Elle utilise le moteur de recherche installé sur l'ordinateur. Elle effectue des recherches d'images avec les termes « magasin Leclerc », « magasin » et « magasin Lacoste ». Elle intègre les images sous un traitement de texte. A la fin de la séance, elle lance une impression. Il n'y a plus de papier dans l'imprimante, ils n'essayent pas d'en remettre. La sonnerie annonce la fin du cours, ils s'en vont sans avoir ni imprimé, ni sauvegardé, leur document. »*

(Extrait de journal de terrain, prise de notes en séance, salle informatique du collège Rosa Parks, avril 2019)

De plus, un certain nombre de tensions liées aux usages du numérique influencent les projets des adolescents, dans leur conception et leur publicisation. S'ils sont un facteur d'attractivité relative (et non constant) pour ces derniers, ils ne suffisent pas à créer l'engouement suffisant pour s'impliquer dans la conception d'un projet. Les groupes ont d'ailleurs plus travaillé sur des supports « physiques » que sur des supports numériques (ordinateur, tablette ou smartphone). L'élève qui travaille sur Paint3D (figure 2 ci-dessous) est d'ailleurs la seule à avoir rendu un visuel dont la conception a été assistée par ordinateur.



Figure 2 : Photographies prises lors d'une séance avec les élèves de cinquième, année 2019-2020 (source : auteur)

Leur comportement à l'égard des ordinateurs de l'institution (le collège) et sur le web semblait conditionné par ce qu'ils avaient appris en cours de technologie, et par la présence – ou l'absence – de certains logiciels ou applications. Si, sur leur smartphone, ils utilisent – pour la majorité des élèves – un navigateur comme Google Chrome, c'est Mozilla qui est installé sur les ordinateurs – ce qui a pu déstabiliser certains voire « justifier » l'abandon des recherches. Nous avons également relevé que les pratiques numériques des adolescents avec lesquels nous avons passé deux années sont majoritairement – sinon exclusivement – orientées vers l'usage des réseaux sociaux (Snapchat, Tik Tok) et sites de streaming (Youtube, Twitch). Ces applications ne sont pas ou peu investies par la collectivité, si ce n'est pour diffuser des images de promotion du territoire. C'est donc dans un cadre participatif particulièrement mince, qui repose sur la distribution d'un message dans le cadre d'une relation administration-administré qui borne l'action participative aux rôles d'émetteur-récepteur. En effet, la présence d'une collectivité sur le web et sur les réseaux sociaux poursuit avant tout un objectif de « mise en vitrine » de son territoire (Doutrelot et al., 2012). Le numérique est employé comme un outil de promotion et de mise en valeur de la ville (Martin-Breloet et al., 2014), standardisé d'une collectivité à l'autre dans le cadre du management de l'information publique (Le Corf, 2015). La plateforme numérique de la « Fabrique citoyenne »,

qui héberge le dispositif de budget participatif, ne semblait d'ailleurs pas correspondre aux standards et pratiques des collégiens que nous avons accompagnés, dans la forme (« *c'est trop moche* », « *je comprends rien, c'est où le truc* ») comme dans le fond. En effet, seul un tiers des projets formulés par les adolescents répondaient à la « commande » de l'institution : un projet de travaux ou d'achat d'équipement.

Ce constat est d'ailleurs partagé par certains acteurs de la collectivité. En 2018, un temps fort (« Les Jeunes ont les Rennes ») avait été organisé à l'échelle de la commune pour inciter les jeunes à s'exprimer, et leur permettre de « mettre à l'agenda » politique des sujets qui leur importaient. L'appel à participation a été mis en ligne à la fin du mois de novembre 2017 sur le site web de la Fabrique Citoyenne sous la forme d'un formulaire. Il permettait aux collectifs, groupes informels et structures accompagnant des jeunes de 12 à 25 ans, de co-construire une programmation pour le « temps fort jeunesse »<sup>6</sup>.

*« En fait ce qui n'a pas fonctionné en 2018 c'est la plateforme, c'est pas tant le numérique, c'est l'outil quoi. C'est pas le média, c'est l'outil, parce que voilà on a des outils et puis on essaye de faire rentrer nos publics dans ces outils-là, clairement ça a montré que la plateforme numérique Fabrique Citoyenne ne correspondait pas à la manière dont les jeunes utilisent le numérique, mais ça ne veut pas dire que le numérique ne fonctionne pas avec les jeunes. C'est l'outil que l'institution a utilisé à ce moment-là qui n'était pas adapté. Aujourd'hui on a une réflexion plus en matière de communication et notamment de communication sur les réseaux sociaux, je pense que ça c'est quelque chose qu'on va engager dans l'année à venir. »*

(Extrait d'entretien réalisé le 28 septembre 2020 avec un.e professionnel.le de la « mission Jeunesse », Direction Association Jeunesse Égalité, à Rennes Métropole)

Si le constat d'un échec relatif de la démarche est ici justifié par l'inadéquation de l'outil proposé par la ville face aux pratiques numériques des jeunes, nous posons que c'est aussi l'inadéquation entre les « cadres » (dispositifs et instruments) de la démocratie participative proposés par l'acteur public et les facteurs de motivation des jeunes à s'engager qui est à interroger.

---

**6** Source : site web de la Fabrique citoyenne, onglet « Fabrique ta ville : Les jeunes ont les Rennes » [URL : <https://fabriquecitoyenne.rennes.fr/project/concertation-jeunesse/questionnaire/appele-a-participation-au-temps-fort-jeunesse>]



## LA PARTICIPATION DES JEUNES, ENTRE MÉDIATION ET ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ

L'enjeu politique de « faire participer » les jeunes à la fabrique de la ville se traduit par des actions de communication et des événements pour rendre attractifs les enjeux de « fabrication urbaine ». Or, comme nous l'avons constaté dans notre premier cas d'étude, les jeunes que nous avons rencontrés méconnaissent absolument les moyens d'information et de participation mis à leur disposition pour s'impliquer dans le développement de leur territoire, ou bien simplement être informés des actualités – les concernant ou qui pourraient les intéresser – à l'échelle de leur quartier ou de la ville. Au-delà de la désaffiliation – constat largement partagé à l'échelle nationale, des « jeunes » vis-à-vis de la politique – c'est aussi la question de la compréhension du monde public, politique et institutionnel « par le jeune » qui se pose. Parmi les dispositifs participatifs mis en place par la collectivité, le budget participatif semble d'ailleurs poser un cadre trop contraignant aux adolescents qui souhaitent pouvoir s'exprimer et valoriser leurs projets, leurs actions et leur engagement de façon libre et créative. Il est d'ailleurs classiquement établi que les publics jeunes développent plus généralement des formes de participation qui suivent d'autres voies que celles proposées par l'institution, qui s'expriment via la famille, les amis (Pelabay, 2006), ou la rue (Taboada-Leonetti, 1998, :9) : « *l'occupation et le marquage de l'espace urbain, [...] les différents modes de territorialisation, y compris la dégradation collective, doivent pouvoir être considérés comme des modes de participation informelle par lesquelles s'affirment et se négocient les identités, se nouent des alliances ou s'expriment l'impossibilité de participer socialement par les voies traditionnelles* ». Ces formes particulières de participation ne sont généralement pas « lues » comme telles (Chiron, 2016). Elles peuvent alors rencontrer des difficultés à être valorisées et/ou formalisées par les dispositifs de participation mis en place par un acteur public. L'expérimentation que nous avons menée au collège de Rosa Parks nous permet toutefois de souligner que les formes de participation proposées aux collégiens peuvent être valorisées sous d'autres formes. La première est d'ordre pédagogique, par la variété de compétences développées et/ou renforcées au cours des mises en situation (séances, ateliers) qui ont contribué à alimenter leurs réflexions pour une « co-conception » de projet. La « mise en participation » des jeunes, au prétexte de la fabrique de la ville, s'insère et se rapproche alors d'une éducation à la citoyenneté. La seconde forme de valorisation est d'ordre médiatique, par la publication des résultats de leurs enquêtes de terrain sous la forme d'articles de presse et de podcast, dans un média régional<sup>7</sup>.

<sup>7</sup> Deux articles ont été écrits par des élèves de classe de cinquième entre 2018 et 2019, auxquels s'ajoute un podcast diffusé sur la plateforme numérique du quotidien régional [URL : <https://www.ouest-france.fr/bretagne/rennes-35000/podcast-la-voix-de-collegiens-rennais-le-harcelement-ne-savait-pas-vraiment-ce-que-c-etait-6372319>]

Ces expérimentations nous ont également permis de commencer à déconstruire, par des observations et échanges informels avec les adolescents, l'hypothèse que nous avons évoquée précédemment, à savoir que les outils numériques et les nouvelles technologies seraient un vecteur d'intérêt, pour les jeunes, du projet urbain. Nous avons relevé qu'un certain nombre de normes et de codes régissent leurs pratiques socio-numériques, qui constituent un frein tant dans la conception que dans la communication sur leurs activités (notamment sur les réseaux sociaux). Les adolescents entretiennent en effet un rapport plutôt communautaire et ludique aux TIC (Dauphin, 2012). Leur usage en contexte de co-conception d'un projet, dans un cadre scolaire notamment, demeure limité. D'une part, il est soumis à la maîtrise de compétences numériques spécifiques ; et d'autre part, les ordinateurs qui leur sont mis à disposition au collège sont perçus comme un « outil de travail ». Leur usage – même en autonomie – n'est pas suffisant pour que les adolescents s'engagent dans la co-conception d'un projet. C'est d'ailleurs moins l'usage d'un outil numérique que le fait de « sortir » du collège qui occasionne, voire renouvelle, leur intérêt à s'impliquer. Ce constat nous invite à contester une vision essentialiste du rapport des jeunes aux environnements numériques portés et institutionnalisés par les acteurs de la participation à un projet d'aménagement. Dans le cadre d'une « mise en projet », c'est bien l'autonomisation et la responsabilisation dans le choix des activités, de leur contenu, mais aussi dans la conception des projets qui sont des éléments de motivation des jeunes. S'ils n'ont pas été convaincus que leur travail pouvait avoir un impact politique, dans le cadre du budget participatif notamment, cela ne les a pas empêché d'imaginer et rêver des transformations pour leur quartier.

## — BIBLIOGRAPHIE

**Bacqué, M-H. et Gauthier, M. (2011).** Participation, urbanisme et études urbaines. *Participations*, (1), 36-66.

**Bailleul, H. (2008).** Les nouvelles formes de la communication autour des projets urbains : modalités, impacts, enjeux pour un débat participatif. Analyse du rôle des images dans le débat participatif autour de deux projets urbains en France. *Métropoles*, (3).

**Bailleul, H., et Gagnebien, A. (2014).** Faire accepter le projet de la ville durable : analyse urbano- communicationnelle des dispositifs contemporains de communication territoriale. In Pascal, T. (dir.), *Animation socioculturelle: quelle place dans le projet urbain ?* (pp. 331-351). Bordeaux : Carrières Sociales Editions.

**Bailleul, H. (2015).** Médiation des projets urbains: une fabrique urbaine augmentée? In Bulot, T. et Bailleul, H. (dir.), *Urbanités et territoires numériques. Approche interdisciplinaire* (pp. 115-133). Bruxelles: Éditions Modulaires Européennes.

**Becquet, V. (2002).** « Autrement c'est possible » : les conseils de la jeunesse. *Agora débats/jeunesses*, 30(1), 46-58.

**Becquet, V. (2006).** Participation des jeunes: regards sur six pays. *Agora débats/jeunesses*, 42(1), 14-29.

**Becquet, V. et Goyette, M. (2014).** L'engagement des jeunes en difficulté. Sociétés et jeunes en difficulté. *Revue pluridisciplinaire de recherche*, (14).

**Blondiaux, L. (2007).** La démocratie participative, sous conditions et malgré tout: Un plaidoyer paradoxal en faveur de l'innovation démocratique. *Mouvements*, 50(2), 118-129. <https://doi.org/10.3917/mouv.050.0118>

**Carrel, M. (2007).** Il ne suffit pas de faire appel au peuple pour que le peuple participe. *Territoires*, (482), 24-25.

**Castells, M. (2001).** *The Internet galaxy: reflections on the Internet, Business and Society*. Londres : Oxford University Press.

**Charles, J. (2012).** Les charges de la participation. *SociologieS*, Premiers textes.

**Chiron, P-Y. (2016).** « La jeunesse s'engage avec passion ». Participation et décision dans un conseil de jeunes, entre prises et maîtrises. Thèse de doctorat en Sciences de l'Éducation. Université Paris 10, France.

**Dauphin, F. (2012).** Culture et pratiques numériques juvéniles : Quels usages pour quelles compétences ? *Questions Vives* [En ligne], Vol.7, n°17.

**Davidoff, P. (1965).** Advocacy and pluralism in planning. *Journal of the American Institute of planners*, 31(4), 331-338.

**Doutrelot, O., Mabi, C. et Moreau, R. (2012).** La communication des collectivités à l'épreuve du numérique. Pyramides. *Revue du Centre d'études et de recherches en adm-*

nistration publique, (24), 93-111.

Dubus, N., Voiron-Canicio, C., Emsellem, K., Cicille, P., Loubier, J. C. et Bley, D. (2015). Géogouvernance: l'espace comme médiateur et l'analyse spatiale comme vecteur de communication entre chercheurs et acteurs. *Colloque International du GIS PPDDP, Chercheurs et actrices de la participation : Liaisons dangereuses et relations fructueuses*, 29 et 30 janvier 2015, Paris (France).

François, T. et Triclot, M. (2020). Expérimenter la production de l'espace urbain par la médiation de Minecraft : l'expérience RennesCraft. In B. Stiegler (Ed.), *Le nouveau génie urbain* (pp. 225-239). FYP Editions.

Fraser, N. (2001). Repenser la sphère publique : une contribution à la critique de la démocratie telle qu'elle existe réellement. *Hermès*, 31, 109-142.

Hatzfeld, H. (1986). Municipalités socialistes et associations. Roubaix : le conflit de l'Alma-Gare. *Revue française de science politique*, 36, 374-392.

Healey, P. (1993). The communicative work of development plans. *Environment and planning B: Planning and design*, 20(1), 83-104.

Innes, J. E. (1992). Group processes and the social construction of growth management: Florida, Vermont, and New Jersey. *Journal of the American Planning Association*, 58(4), 440-453.

Jadin, N. (2007). Mouvements de jeunesse : quels apports pour la société ? *Pensée plurielle*, 14(1), 19-27.

Koebel, M. (2001). La préoccupation de la jeunesse comme ressource politique. In Vulbeau, A. (Ed.), *La jeunesse comme ressource : expérimentations et expériences dans l'espace public* (pp. 39-63). Toulouse : Éditions Erès.

Le Corf, J-B. (2015). Management de l'information publique et innovation numérique de services urbains : l'intelligence territoriale en perspective. In E. Broudoux et al. (Dir.), *Big Data-Open Data : Quelles valeurs ? Quels enjeux ? : Actes du colloque « Document numérique et société » (Rabat, 2015)* (97-112). De Boeck Supérieur, « Information et stratégie ».

Loncle, P., et Rouyer, A. (2004). La participation des usagers: un enjeu de l'action publique locale. *Revue française des affaires sociales*, (4), 133-154.

Loncle, P. (2008). *Pourquoi faire participer les jeunes ?* Éditions L'Harmattan.

Loncle, P. (2010). *Politiques de jeunesse : les défis majeurs de l'intégration*. PU Rennes.

Martin, J. (2014). Citoyens et institutions de la ville intelligente, nouvelles relations et nouveaux équilibres ? In Berger-Levrault et Chaire MADP Sciences Po (Eds.), *Ville intelligente, ville démocratique ? : Actes du colloque (Paris, 13 février 2014)*. Berger-Levrault.

Martin-Brelot, H., Dieudonné, P. et Sawtschuk, J. (2014). Les communes bretonnes sur le Web. Présence et relations inter-territoriales. *Netcom. Réseaux, communication et territoires*, (28-3/4), 181-206.

**Taboada-Leonetti, I. (1998).** Écueils de l'approche comparative internationale. Exemple d'une recherche comparative sur la participation sociale des jeunes en France et au Québec. *Cahiers de l'URMIS*, (4).

**Vromen, A., et Collin, P. (2010).** Everyday youth participation? Contrasting views from Australian policymakers and young people. *Young*, 18(1), 97-112.

**Vulbeau, A. (2001).** La jeunesse comme ressource : un paradigme pour un espace de recherche. In A. Vulbeau, (Ed.), *La jeunesse comme ressource : expérimentations et expériences dans l'espace public* (39-63). Toulouse : Éditions Erès.