

La participation, si on en faisait autrement ?

Intervention le
Jeudi 26 avril 2012 à Cluny

Ateliers pédagogiques animés par **Aurélien BOUTET**
de la Fédération Départementale des Foyers Ruraux de Seine-et-Marne

Présentation de l'intervenant et de la structure qu'il représente

- **Intervenant :**
Aurélien BOUTET
- **Mode d'intervention:**
Ateliers pédagogiques
- **Coordonnées :**
FDFR 77
4, Rue du Pont Paillard
77115 Blandy-les-Tours
coordination@fdfr77.org
01 64 64 28 21

La Fédération des Foyers Ruraux de la Seine-et-Marne (77) anime trente-cinq associations réparties sur tout le département, essentiellement dans l'est, le centre Brie et autour de Melun. Le réseau compte plus de cinq mille adhérents individuels. Mouvement d'éducation populaire, elle développe les rôles suivants : **la formation et l'information des bénévoles du Mouvement Rural Seine-et-Marnais, la coordination autour des arts de la parole et du cinéma, l'accompagnement des responsables des Foyers Ruraux dans l'élaboration et la mise en œuvre de projets, la mise en place de formations BAFA** (Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'animateur) qui contribuent à la dynamisation du monde rural en facilitant l'implication des jeunes dans l'animation de leur commune.

Coordinateur départemental et animateur du pôle formation, Aurélien Boutet anime des groupes sur la participation.

Il intervient sur tout le territoire de la Seine et Marne. Son activité entre dans le cadre de recherches personnelles et d'une démarche de transmission de méthodes et d'outils pour faire intervenir le changement. Il a suivi une formation de la SCOP "Le Pavé". Etablie en Ile-et-Vilaine, cette SCOP a deux axes d'action : d'une part, former les bénévoles et les professionnels et, d'autre part, accompagner une réflexion collective sur le projet d'une structure, sur la relation au public ou sur un thème défini. **Le but est**

Synthèse du propos de la soirée

La soirée était un atelier pédagogique destinée au professionnels, aux bénévoles et aux élus des collectivités locales souhaitant d'une part **réinterroger leurs pratiques et d'autre part, approfondir les méthodes d'éducation populaire dans une perspective de perfectionnement**. Il s'agissait de se questionner collectivement sur la notion de participation et la façon dont on la met en œuvre dans les associations et les communes. L'atelier péda-

la transformation sociale, ce qui signifie comprendre le système et rechercher ce qui peut aider à le modifier vers plus de justice et d'égalité. Cela suppose de sortir de l'entre-soi et d'avoir du temps et des méthodes pour construire de l'intelligence collective.

Les interventions ont l'ambition de **libérer l'imaginaire politique et de redonner de l'espoir pour construire ensemble des alternatives**. La SCCOP revendiquant la déformation continue, elle utilise des méthodes qui reposent sur la participation : les participants sont placés en situation de faire, on privilégie le vécu sur le prévu.

Aurélien Boutet a aussi recours aux jeux créés par l'association "Matière prise".

Cette association a été créée pour **combattre le sentiment d'abandon du dialogue entre les individus**. De 2006 à 2010, elle a développé des dispositifs originaux visant à recueillir la parole de ceux que l'on n'entend pas ou trop peu. Ces dispositifs sont principalement le "Porteur de paroles" ou le "Combat contre la langue de bois". Ils ont pour objet et pour objectif de **créer des rencontres et de provoquer des débats inattendus**, le plus souvent directement dans l'espace public, en suscitant la curiosité, puis la participation, des passants.

Pour en savoir plus :

<http://www.scoplepave.org/>

<http://matieresprises.blogspot.fr/2006/05/les-porteurs-de-paroles.html>

gogique avait pour but de **proposer et d'expérimenter des outils d'animation de débat facilitant la participation des populations**. Revenant aux sources de la pédagogie, la méthode s'appuie sur un puissant moteur : le jeu. Entre chaque jeu, le meneur de jeu suscite la réflexion.

Quatre jeux furent utilisés, à savoir, "faire connaissance", "doute et certitudes ou les interviews mutuelles", "le débat mouvant" et "le porteur de paroles".

DANS CE NUMÉRO :

Présentation de l'intervenant et de sa structure	1
Synthèse du propos de la soirée	1
Le premier jeu	2
Le deuxième jeu	2
Le troisième jeu	2
Quelques citations	2
Le quatrième jeu	3
Revendications ou espérances pour l'avenir	3

Le premier jeu : « Faire connaissance »

C'est un tour de table où les participants sont invités à se présenter.

Le meneur de jeu a demandé à chacun de dire son prénom et de **donner un mot qui évoque pour lui la participation.**

Il a noté les mots au fur et à mesure sur le paper board : courage, cohésion, personne ordinaire, échange, casse-tête, construction, action, ensemble, urgence, changer, utopie ? (avec un point d'interrogation), énergie, oser, respect de chacun. Certains mots comme "casse-tête" ont suscité des explications.

Le troisième jeu : « Le débat mouvant »

Ce dispositif ludique est une technique d'animation qui **permet de "mettre les pieds dans le plat" et d'aborder les sujets qui fâchent.**

Concrètement, le meneur de jeu lance une affirmation, volontairement polémique. Ceux qui sont d'accord se rangent d'un côté et ceux qui ne se sont pas d'accord, se mettent de l'autre côté.

L'enjeu est de convaincre ceux du camp adverse par un argumentaire. Quand un participant est convaincu, il change de camp.

La méthode **permet la distanciation et libère la parole.** Tout de suite, de façon épidermique, on se positionne, ce qui évite à l'effet mouton de Panurge de s'installer.

Puisqu'on était dans un contexte d'élection présidentielle, l'affirmation était la suivante : "Voter, c'est participer." Un argumentaire s'est développé autour du vote blanc, de l'abstention et de la politique en général.

Quelques citations intéressantes...

"On est condamnés à participer pour être acteur de sa vie".

"Rester le nez dans le guidon, ce n'est jamais bon".

"Hitler a été élu démocratiquement".

"Le doute, c'est le sens de ma vie. Je n'aime pas le manichéisme actuel."

"On a à apprendre l'espace public."

"Cette récolte de matière appartient à tout le monde".

"Le rapport au temps a changé. Des gens disent : je reviendrai parce que vous avez respecté les horaires".

"Les gens n'ont plus de lieux pour parler".

"Je ne me considère pas comme un expert, comme celui qui sait. C'est vous qui êtes acteurs. Il faut sortir de l'entre-soi."

Le deuxième jeu : « Doute et certitude ou les interviews mutuelles »

Les participants sont invités à se mettre en binômes et à poser à tour de rôle une question en rapport avec le thème du jour. Après l'interview en binôme, les participants se mettent par quatre pour une mise en commun des interviews. La restitution se fait ensuite par le meneur de jeu qui écrit les résultats au fur et à mesure sur le paper board.

Pour le thème du jour, la participation, le meneur de jeu a proposé ces quatre questions :

Selon toi, pourquoi est-ce important de faire participer les gens ?

A quoi veux-tu faire participer ?

Qu'est-ce qui empêche les gens de participer ?

Dans l'idéal, que faut-il faire pour que les gens puissent mieux participer ?

Voici les résultats de ce quizz participatif :

Selon toi pourquoi est-ce important de faire participer les gens ?

Réponse autour du "parce que" :

- parce qu'on est citoyen et libre
- c'est source d'enrichissement
- c'est un besoin des gens, un échange vital
- c'est un facteur de dignité et d'émancipation
- c'est un devoir
- c'est s'engager
- ça donne le droit de s'exprimer
- c'est une liberté

Réponse autour du "pour" :

- pour prendre sa place dans la société
- être acteur de soi-même et de son environnement
- coconstruire, sans se faire imposer, sans subir
- produire de l'énergie, surtout de l'énergie collective
- ne pas se laisser aller à la pensée unique, condition sine qua non de la démocratie
- légitimer une décision
- moins râler devant les impacts des décisions
- apprendre à gérer le risque
- permettre aux gens de prendre des décisions en connaissance de cause

A quoi veux-tu faire participer ?

Réponses :

- à la création de lien, à des vrais échanges, à la poursuite des mêmes objectifs
- aux actions qui concernent les gens
- à des questionnements utopiques
- à des débats / réflexions de sociétés (exclusion, racisme, respect de la planète...)
- à des actions / réflexions autour d'objectifs concrets
- aux associations

- à des projets professionnels
- à des activités en direction des pauvres, des jeunes, des nouveaux habitants...
- aux élections
- au mouvement de la vie.

Qu'est-ce qui empêche les gens de participer ?

Réponses :

- ils pensent qu'ils ne sont pas légitimes, qu'ils ne sont pas payés pour ça, que ce n'est pas leur rôle
- ils pensent que c'est vain, inutile, que ça ne changera de toute façon rien
- ils n'ont pas envie
- il y a des contraintes matérielles (horaire, déplacement, problèmes inhérents à la ruralité, durée trop longue des réunions, manque d'attention)
- la peur de la critique, du ridicule, du pouvoir, de la responsabilisation
- la prégnance du système de représentation et de délégation de pouvoirs
- le manque de valorisation et de reconnaissance
- l'individualisme
- l'indifférence
- l'abondance des sollicitations
- la façon de présenter les choses
- le fatalisme et le renoncement
- le sentiment d'exclusion
- les différences de cultures
- l'isolement social et géographique
- le manque d'apprentissage, de repères
- la diminution des espaces d'échanges et de prise de parole

Dans l'idéal, que faut-il faire pour que les gens puissent mieux participer ?

Réponses :

- rendre visible l'utilité de la participation
- permettre à la parole sensible de s'exprimer
- se mettre d'accord sur les termes
- développer l'éducation qui permet de mieux comprendre les enjeux
- avoir les moyens de concurrencer TF1
- poser un cadre de débat sécurisant
- trouver de nouvelles formes de débats, sortir des cadres
- laisser le temps
- maîtriser le temps
- laisser libre cours à la reconnaissance
- l'égalité de la valeur de la parole
- prendre en compte la parole
- entraide, soutien
- respect des cultures
- communiquer, être à l'écoute
- former à la participation car cela s'apprend
- donner des repères, les rendre lisibles
- inscrire la participation dans un espace temps

Le quatrième jeu : « Le porteur de paroles »

Ce jeu est un **outil de débat et de mobilisation de la population autour d'une réflexion ou d'une action** menée par un groupe (administration, collectif, collectivité locale, entreprise...).

Il se déroule de la façon suivante : l'animateur et l'équipe demandeuse se posent dans un endroit public et posent aux gens des questions autour de thématiques diverses. Les réponses des participants sont ensuite affichées, amorçant le processus de participation.

Dans l'absolu, l'animation génère trois étapes successives :

- **le repérage des lieux** : il faut un lieu passant, un carrefour, qui permet de s'installer pour récolter la parole et pour afficher les réponses. Demander l'autorisation n'est pas impératif mais il ne faut pas gêner et être correct.
- **la récolte de paroles** : elle se fait de manière douce et facultative, soit sur papier soit sur l'ordinateur.
- **la restitution** : il faut être imaginatif et créatif, pour que ce ne soit pas une simple enquête mais une animation, un jeu. Les affiches peuvent être suspendues à un fil, être mises sur un mur, au sol, dans des vitrines... On peut aussi faire un blog.

En fait, il y a quelques conditions à remplir : **la question doit être conflictuelle ; l'animation doit s'inscrire dans une expression artistique** et non pas dans une enquête utilitaire (donc, pas de calepin) ; les ré-

ponses ne font pas venir un jugement ; l'enjeu n'est pas de passer un message mais de susciter un débat ; l'animateur n'est pas neutre, il participe ; il ne faut pas faire un mur d'expression libre sous peine de récolter des banalités.

Cette animation peut servir de **prise de contact pour induire des échanges ultérieurs ou pour introduire un événement futur**, comme une conférence ou une réunion.

Les thèmes abordés sont trouvés dans le champ de l'actualité, de la philosophie personnelle ou de la vie locale. Par exemple, au lycée agricole de Bougainville (région parisienne), les lycéens du BTS Service en espace rural ont fait un "porteur de parole" sur le thème du développement durable. Deux questions étaient proposées : "Que consommez-vous trop ?" et "Sommes-nous des écolos menteurs ?"

Les participants à l'atelier pédagogique n'ont pas été conviés à jouer à ce jeu mais à regarder le diaporama apporté par Aurélien Boutet, lequel a été chaudement applaudi pour sa présentation. Le diaporama en question présente quelques expériences vécues et dégage les leçons essentielles du "porteur de paroles" :

- Chaque point de vue, complexe ou simple, ironique ou tragique, grossier ou sensible peut nous interroger, nous révolter, nous faire sourire et songer. Ce qui réfléchir n'est pas forcément la parole d'un expert,

ce qui fait débat ne vient pas toujours de là où on croit.

- Notre société crée de nouveaux média et nous explique chaque jour quel est le vrai débat, "celui qui intéresse vraiment les français"... Elle crée de fait beaucoup de solitudes et de silences à sa marge.
- A une époque où les gens se replient derrière des écrans et où le débat en salle fait fuir, les porteurs de paroles utilisent les ressources peu exploitées de la ville et de ses habitants : transformer des espaces de transits et de rencontres, décorer l'espace urbain autrement que de publicité, utiliser le besoin de parler, la curiosité, la capacité de réflexion et de philosophie des gens.
- Ils [les Porteurs de paroles] constituent une enquête publique, une animation qui relie les habitants, un prétexte pour que se rencontrent ceux qui ne font que se croiser, une manière de mettre en lumière de manière bienveillante des conflits omniprésents mais rarement discutés.

La recherche de nouvelles formes de participation ne doit pas être réservée aux politiques, la société civile se doit d'inventer ses propres formes, dégagées de toute rentabilité en terme d'image. Nous contribuons à cette entreprise et cherchons à développer nos pratiques en nous implantant durablement dans des quartiers, avec pour perspective la création de nouveaux rituels de débats publics.

L'enjeu n'est pas de passer un message mais de susciter un débat

Quelles sont les revendications ou espérances évoquées pour l'avenir ?

En préalable à la participation, il faut s'entendre sur les termes, se poser quelques questions : la participation, c'est quoi ? Qu'est-ce qu'on en fait ? Faut-il en faire ?

N'est-ce pas une simple mode ?

On peut participer à beaucoup de choses : à une action, à un projet, aux décisions politiques...

Il y a de nombreuses façons de participer : apporter une aide

logistique, par exemple, comme ranger la salle, faire des courriers... Être présent, c'est déjà participer.

La participation combat la lassitude.

Parfois, la participation frise la collaboration, le cautionnement d'un groupe, d'une pensée ou d'une politique.

Il faut d'abord créer de la relation avant d'essayer de "vendre" quelque chose.

Convaincre n'est pas toujours plus louable que vaincre. C'est plus insidieux, les gens ont moins de défense. On glisse vite vers la manipulation, ce qui fait peur aux gens.

L'écoute active amène le respect, le respect libère la parole.

Ce n'est pas nécessairement un rapport d'expert qui fait le plus réfléchir.

Les jeux sont une autre méthode de participation, une méthode qui remonte aux sources de l'apprentissage. C'est un outil de connaissance, de changement et de mobilisation.

Les jeux sont institués de façon à ne pas révéler les raisons sociales des gens, ceci, afin que ne s'établissent aucune hiérarchie sociale ou de compétences.

Ils permettent aux gens d'être en même temps face à face et côté à côté, c'est-à-dire que le conflit ne soit pas une guerre.

Grâce à la confiance instaurée, les jeux permettent de rassembler les gens, les institutions et les collectivités locales.

Investir l'espace public joue avec ce raisonnement : puisque les gens ne viennent plus dans les salles, nous allons dans la rue.

Dans l'espace public, les gens sont curieux,

Pour participer autrement, tout est à inventer, l'imagination reprend le pouvoir

ils questionnent : "qu'est-ce que vous faites ?". Ils observent et finissent par participer sous réserve qu'ils aient confiance, qu'ils trouvent intéressant et qu'ils apprécient : "C'est génial, ce que vous faites."

Il faut savoir en préalable que, à partir de quatre personnes, les timides et les introvertis ne prennent pas la parole.

Un climat de confiance s'institue autour des actions pour peu qu'elles ne ressortissent pas de l'institutionnel, du formel mais bien de l'informel, de l'improvisé, de l'imprévu.

Le principal atout est d'agir dans un contexte artistique.

Faire remonter le suivi de l'utilisation des outils fait partie du processus de participation.

Pour participer autrement, tout est à inventer, l'imagination reprend le pouvoir.