



Concertation et nouvelles technologies :  
Quelles possibilités?



La maquette de "Jouer son quartier" réalisée à Perrache en 2004



Page d'accueil du site Internet de l'OCPM



La 3D permet une immersion interactive dans la ville

# Concertation et nouvelles technologies : quelles possibilités ?

## L'essentiel de la matinale

### 8 mars 2013



*Partir d'une définition différente de la concertation permet de la voir comme une attitude, une dynamique, un catalyseur des regards et des représentations de l'urbain. Dans cette optique, les nouvelles technologies apportent une approche renouvelée de la ville, et ouvrent des perspectives inédites aux élus, techniciens et surtout aux habitants.*

### L'approche ludique

Il s'agit de développer en amont des projets les conditions d'un consensus pour désamorcer les conflits :

**"Jouer son quartier"** se donne comme objectif de mettre la concertation publique à la portée des familles. La reproduction à l'échelle du quartier en Lego® est réalisée par les parents et les enfants, ce qui leur permet de mieux comprendre les enjeux.

**"Manger son quartier"** se base sur une immersion de l'artiste dans le quartier. L'objectif affiché est de créer du lien social en encourageant les habitants à s'impliquer dans la création de la maquette "comestible" de leur quartier.

**"Play the City"** est un "jeu sérieux" qui regroupe autour de la maquette 3D d'un quartier les porteurs de projet. Cela permet de faciliter une appréhension progressive et collective des idées des participants pour faire émerger un consensus. Les parties se poursuivent ensuite sur Internet.

### L'approche web

L'**Office de Consultation Publique de Montréal (OCPM)** est un site internet mettant à disposition des citoyens différentes informations afin qu'ils puissent se forger une idée sur les projets et se préparer aux consultations publiques.

L'OCPM affiche une forte **volonté de transparence** en mettant un maximum d'informations à disposition de l'internaute. Ainsi, un technicien, un élu, ou un citoyen dispose du même niveau d'information.

Le site internet intègre **la retranscription en direct et en ligne** des consultations publiques. De plus, une chaîne "youtube" permet également de visionner les enregistrements à tout moment. Les contraintes de lieu et de temps sont donc effacées car il est possible, à tout moment et en tout lieu, d'accéder aux consultations.

L'OCPM permet à l'internaute de **participer en ligne** en soumettant un mémoire. Ainsi, des personnes timides ou introverties, qui n'ont pas l'habitude de parler en public, peuvent exprimer leur opinion sur le projet.

### L'approche 3D

La troisième dimension permet une meilleure compréhension du territoire et des projets urbains en offrant la possibilité de s'immerger dans la ville :

**"Villes sans limite"** est une application conçue par UFO, pour les smartphones et les tablettes. Elle permet à l'utilisateur de concevoir sa propre vision de la ville. Les habitants peuvent ainsi participer à la conception de la ville ce qui permet de favoriser l'intelligence collaborative.

**"Le SIG 3D et la concertation"** Le niveau de réalisme de la 3D permet d'expliquer un projet, une problématique au public d'une manière didactique et concrète. C'est un outil pédagogique dans la concertation qui permet de résoudre le problème de lecture d'un plan en 2D. Cependant la 2D et la 3D restent complémentaires car leur échelle d'utilisation est différente.



## Bibliographie

### Etudes et documents :

“ Jouer son quartier en Lego ”, article de Carine Chauvet et Barbara Fréliez paru dans le Journal de l'Animation, n°124, décembre 2011

“ Le jeu et la quête de consensus ”, intervention d'Ekim Tan, fondateur de Play the City, lors du séminaire organisé par la Fabrique de la Cité sur la construction d'une ville partagée en 2012 à Amsterdam.

“ Serious Game, Play the City appliqué au quartier nord d'Amsterdam ”, synthèse du workshop organisé par la Fabrique de la Cité lors du séminaire sur la construction d'une ville partagée.

“ Concertation territoriale et technologies du Geoweb, un ensemble de perspectives à envisager ”, article de Boris Mericksay, doctorant en géographie à L'Université Laval, Montréal

“ Les mécanismes de consultation publique à la Communauté métropolitaine de Montréal, à la Ville de Montréal et dans les arrondissements ”, article de Mathieu Rivard et Jacques Léveillé, Université du Québec à Montréal

### Sites Internet :

[www.quaidesludes.com](http://www.quaidesludes.com)

[urbacomestible.canalblog.com](http://urbacomestible.canalblog.com)

[www.playthecity.nl](http://www.playthecity.nl)

[www.ocpm.qc.ca](http://www.ocpm.qc.ca)

[www.ville.montreal.qc.ca](http://www.ville.montreal.qc.ca)

[www.collectifquartier.org](http://www.collectifquartier.org)

[www.urbanfab.org](http://www.urbanfab.org)

[www.adu-montbeliard.fr](http://www.adu-montbeliard.fr)



Le public de la matinale, captivé par la présentation de l'application “Ville sans limites”

Essentiel édité et imprimé par :

#### Agence d'Urbanisme de la Région Mulhousienne

33 avenue de Colmar. 68200 Mulhouse

Tel : 03 69 77 60 70 - [www.aurm.org](http://www.aurm.org)

Directrice de la publication : Viviane Bégoc

Rédaction : Sébastien Dassonville, Ludovic Hoerd

Crédit photo/image : STUDIO JET, Quai des Ludes, [www.ocpm.qc.ca](http://www.ocpm.qc.ca), AURM

ISSN : 2100-1715, dépôt légal à parution

Mars 2013

Reproduction autorisée avec mention de la source et référence exacte