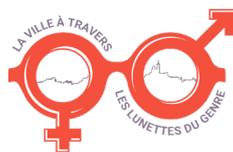


Une approche participative du genre appliquée aux espaces publics d'un projet urbain : la méthode du co-design



Justine Barthélemy, Etienne Butin
Eline Dogbe, Susan Even
Margot Le Bian, Eloïse Quérou

SciencesPo
ÉCOLE URBAINE

SciencesPo
PROGRAMME DE RECHERCHE ET
D'ENSEIGNEMENT DES SAVOIRS
SUR LE GENRE

METROPOLE
AIX
MARSEILLE
PROVENCE
MISSION EGALITE FH

SAINT-CHARLES
BELLE DE PAIX
quartiers
libres
PROJETS LABORATOIRES

SOMMAIRE

Qu'est-ce que le co-design ?	3
Pourquoi une telle approche ?	3
Mode d'emploi du cahier n°1.	4
La démarche de co-design	5
Outil n°1 : Les personas	9
Objectif de l'outil	10
Les étapes de création et de co-construction des personas	10
Le matériel nécessaire	14
Prototypage	15
Utilisation de l'outil	16
Outil n°2 : Les Cartographies d'usages.	17
Objectif de l'outil	18
Les étapes de création et de co-construction des cartographies d'usages	18
La création de templates	19
Le matériel nécessaire	23
Prototypage	24
Utilisation de l'outil	24
Outil n°3 : Les récits fictifs	25
Objectif de l'outil	26
Les étapes de création et de co-construction des récits fictifs	26
L'élaboration de scénarios	27
Le matériel nécessaire	30
Prototypage	30
Utilisation de l'outil	30
Le matériel nécessaire	30

Qu'est-ce que le co-design ?

La démarche de co-design consiste à repenser l'espace public **avec et pour les citoyen.nes** à l'aide d'outils fondés sur la réflexion et **l'intelligence collective** des usager.ères et des concepteur.rices de l'espace public.

Cette démarche **valorise l'expertise d'usage** des habitant.es et permet de **confronter** l'espace conçu (des aménageurs) à l'espace perçu et vécu (par les habitant.es).

Pourquoi une telle approche ?

• Donner une voix et une capacité d'action aux habitant.es :

S'inscrivant dans les dynamiques actuelles de « réinvention de la démocratie », le co-design peut tout à fait intervenir **en complément d'une démarche de concertation** plus traditionnelle, ou constituer une étape de celle-ci, notamment dans des territoires où la concertation peine à aboutir.

Quelles différences avec la concertation classique ?

- Les usager.ères sont considéré.es comme des **parties prenantes** dans la construction d'un projet commun.
- Les ateliers de co-design supposent un moindre enjeu de représentativité et se focalisent sur des sujets plus précis.

Quels avantages ?

- Les participant.es sont réuni.es autour de sujets communs et concrets, sans susciter une vive opposition sur des sujets sensibles.
- Les participant.es (usager.ères et concepteur.rices) sont momentanément mis sur un **pied d'égalité**, par le travail sur un support commun et grâce à la médiation par un tiers neutre, favorisant ainsi l'intelligence collective.

• Obtenir des données qualitatives précieuses pour un aménagement inclusif

Cette approche permet de prendre en compte la diversité des profils d'usager.ères, et donc de **remettre au premier plan les oublié.es de l'aménagement classique** : les femmes, les enfants et les jeunes, les personnes âgées ou en situation de handicap, les personnes racisées...



Mode d'emploi du cahier n°1

Ce cahier propose une méthode générale pour mettre en œuvre une démarche de co-design dans sa totalité et constituer des prototypes propres à un projet urbain. Il se focalise sur trois outils spécifiques, testés dans le cadre de nos ateliers : les personas, les cartographies d'usages et les récits fictifs. La démarche générale de co-design se déroule en plusieurs phases présentées ci-après, mais il est possible de se référer aux prototypes, proposés en annexe 2 de ce cahier, pour les utiliser directement, en prenant en compte la spécificité du contexte dans lequel ils ont été élaborés.

LA DÉMARCHE DE CO-DESIGN

PHASE 1

Choix et
détermination d'outils
issus du co-design

PHASE 2

Réalisation
d'ateliers participatifs

PHASE 3

Prototypage

PHASE 4

Test

PHASE 5

Utilisation
des outils finaux

PHASE 1 : Choix et détermination d'outils issus du co-design

Les trois outils sélectionnés se concentrent sur les pratiques des habitant.es, en adoptant des focales différentes. Ils peuvent être utilisés de façon autonome, mais **gagnent à être associés**, pour faire émerger un ensemble de solutions complet.

- **Les personas** rendent compte de la **pluralité des profils** usagers de l'espace public, en mettant l'accent sur leurs **difficultés, besoins et attentes**. Ils permettent également d'accéder à des considérations qui dépassent et viennent **éclairer les espaces étudiés**.
- **Les cartographies d'usages** sont pertinentes pour **cibler** un espace public précis et présentent l'avantage de focaliser la discussion sur des **aspects concrets** de l'aménagement.
- **Les récits fictifs** sont un outil plus souple, laissant libre cours à l'imagination, particulièrement **adapté à un jeune public**. Il peut être particulièrement intéressant de les utiliser pour un espace public encore à l'état de projet. La projection fictive permet une discussion apaisée entre les participant.es.

PHASE 2 : Réalisation d'ateliers participatifs

• Déroulement

Une session idéale doit permettre aux participant.es de prendre part à l'élaboration de chaque outil car ils s'articulent très bien entre eux et permettent **une progression du général au particulier**. Les personas constituent une bonne entrée par la sociologie du quartier et peuvent ensuite être redéployés dans des espaces précis pour élaborer les cartographies d'usages. Si possible, la session d'ateliers doit pouvoir être reproduite plusieurs fois avec des participant.es différent.es.

• Public

L'enjeu de représentativité n'est pas central mais il est recommandé de mobiliser un public le plus varié possible. Selon le contexte, des ateliers mixtes rassemblant concepteur.rices et usager.ères peuvent donner lieu à des interactions intéressantes : par exemple, les cartographies d'usages peuvent être réalisées en constituant des binômes avec un.e habitant.e du quartier et un.e concepteur.rice qui ne fréquente pas quotidiennement l'espace étudié.

PHASE 3 : Prototypage

Cette étape consiste à extraire et fusionner les informations recueillies à la suite des ateliers participatifs pour élaborer les outils qui pourront être utilisés directement par les aménageurs : un panel de quelques personas retravaillés, des cartographies d'usages lisibles et synthétiques, des récits fictifs bien présentés (cf Annexe 2 : Prototypes finalisés).

PHASE 4 : Test

Le test correspond à la prise en main des différents outils prototypés par les agent.es et concepteur.ices de l'espace public.

- Il s'agit d'explicitier à ces acteur.ices la manière dont les trois premières étapes ont été réalisées et de les inviter à déployer les outils dans leurs propres services et missions.
- Pour faciliter sa prise en main des outils, l'aménageur est libre d'y apporter des modifications et observations.

PHASE 5 : Utilisation des outils finaux

Les aménageurs utilisent directement sur des projets urbains les personas, cartographies d'usages et récits fictifs élaborés en co-design, afin de prendre en compte l'expérience usagère dans la conception de l'espace public.



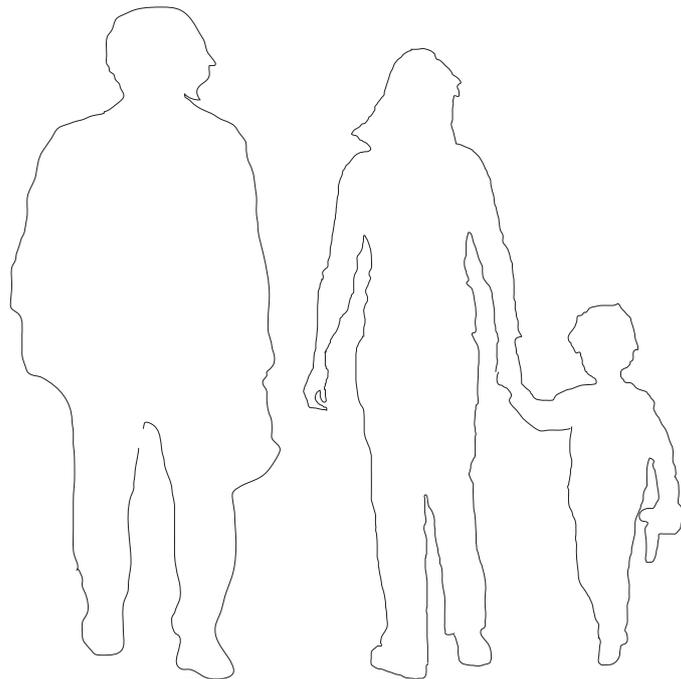
73

- = ACTION
- = OBSTACLE
- = BESOIN
- = BON POINT
- = SOLUTION

PERSONAS

- 2 ans, rebulée, a pour marcher,
- 15 ans, mère au foyer BDM
- mobili
- insec

OUTIL N°1 : LES PERSONAS



Objectif de l'outil

Les personas sont des usager.ères **hypothétiques** d'un produit, d'un service, d'une politique ou d'un espace public, qui incarnent les besoins et les souhaits de grands groupes d'usager.ères pendant le processus de conception. Cela permet de se focaliser sur certain.es usager.ères cibles de l'aménagement en mettant l'accent sur leur expérience.

Pour cet atelier, le template en Annexe 1 peut directement être utilisé.

Les étapes de création et de co-construction des personas

Présentation de l'atelier

1

La plénière et le choix des profils

2

Co-construction seule.e ou en binôme

3

Mise en commun en plénière

4

Restitution vidéo

5

Comment présenter la démarche de co-design et introduire la question du genre ?

La thématique du genre est abordée dès le début de l'atelier en introduisant la place des femmes et des hommes dans la ville / l'espace public, sur la base d'exemples concrets tirés de la littérature ou d'études statistiques.

Ex : « On sait que la façon dont les hommes et les femmes se déplacent est très différente, ce qu'ils font dans l'espace public, ce qu'ils ressentent dans l'espace public, tout cela change en fonction du genre... »

Ensuite, **une activité brise-glace** est proposée afin d'entrer en douceur au cœur du sujet, et de mettre tout le monde sur un pied d'égalité, a fortiori lorsque des concepteur.rices. et des usager.ères sont mélangé.es.

Ex : « Définissez votre quartier en un mot / en un lieu », « Trouvez un mot pour décrire la place des femmes dans l'espace public ».

Présentation de l'atelier (5-10 min)

Les intervenant.es expliquent ce que sont les personas et l'intérêt de les utiliser dans les prochains projets d'aménagements pour prendre en compte de façon synthétique mais plus incarnée la diversité des profils au sein du quartier.

Ex : « L'idée est de construire des fiches de personnages à la manière de « cartes d'identité » plus fournies, où on retrouvera leur âge, leur genre, une photo/un dessin d'eux, leur métier, leurs loisirs, leur vision et leur pratique de la ville. Le personnage peut être inspiré de votre quotidien, ressembler à l'un.e de vos ami.es ou un membre de votre famille, être la fusion de plusieurs personnes que vous connaissez, ou être totalement différent, ce choix est libre mais le personnage doit être ancré dans le quartier étudié ».

Les intervenant.es présentent ensuite les différentes étapes de l'atelier.

La plénière et le choix des profils (30 min)

En réunion plénière, les intervenant.es présentent un panneau sur lequel sont collés des post-its correspondant à une série de variables structurantes : genre, tranche d'âge, nombre d'années d'ancienneté dans le quartier, situation familiale. Le nombre de post-its doit être environ proportionnel à la réalité du quartier. Les participant.es **assemblent ces caractéristiques pour former les premiers traits des personas**, puis choisissent celui qu'ils ou elles souhaitent développer, seul.e ou en binôme.

Ex : Il y a deux post-its de la tranche d'âge de 20-30 ans car il y a 20% de jeunes de cet âge-là dans le quartier étudié.

Objectifs :

- Inviter à un certain degré de représentativité (sans la rechercher à tout prix)
- Inspirer les participant.es pour l'ébauche de leurs personas : ces caractéristiques n'ont pas vocation à constituer un cadre rigide, elles peuvent ensuite être modifiées ou associées entre elles.



Le genre des personas

Si le contexte de l'atelier a été correctement présenté et qu'il y a suffisamment de femmes parmi les participant.es, il est probable que l'on retrouve une majorité de personas de femmes à l'issue de l'atelier. Si cela n'est pas le cas, il reviendra aux intervenant.es de **mettre en avant des profils de femmes** dans la construction du panel final de personas.



Co-construction seul.e ou en binôme (45 min)

Seul.es ou en binôme, les **participant.es complètent les templates**, en essayant de se mettre « dans la peau » du persona choisi. Ils ou elles disposent de 20 minutes de création libre.

Au début de l'atelier, les intervenant.es distribuent les **avatars et images-contexte** (cf Annexe 1) aux différents groupes pour qu'ils illustrent leur persona. Ceux-ci n'étant pas exhaustifs, les participant.es peuvent aussi choisir de dessiner directement dans les cases. Les intervenant.es passent dans les groupes si besoin pour aider à compléter les catégories manquantes.

Au bout de 20 minutes et en cas de blocage, les intervenant.es peuvent proposer des **cartes-questions** (cf Annexe 1) aux participant.es pour les pousser à s'interroger sur ce qu'ils ou elles auraient pu oublier. Les participant.es disposent alors de 20 minutes supplémentaires pour finaliser leurs personas.

Mise en commun en plénière (15 minutes)



Chaque participant.e ou binôme **présente aux autres son persona**. Les groupes les plus à l'aise et créatifs peuvent être encouragés à participer en premier. Après chaque présentation, un **temps de discussion** est proposé entre les différent.es participant.es pour éventuellement étoffer les personas ou discuter de la pertinence de certains choix. Pour animer ce débat, les intervenant.es peuvent utiliser des cartes-questions ou s'appuyer sur les informations manquantes des personas afin de générer un échange entre les groupes.



Restitution vidéo (optionnel, 5-10 minutes)

Les intervenant.es peuvent proposer aux participant.es qui le souhaitent de faire un bref retour sur la manière dont ils ou elles ont vécu l'atelier, ce que ça leur a apporté, et ce qu'ils auraient fait différemment. Le format vidéo permet par la suite la valorisation des ateliers.



Le matériel nécessaire

Des templates de personas en format A3

Des avatars

Des images-contexte

Les carte-questions imprimées (cf Annexe 1)

Un panneau / tableau pour les post-its

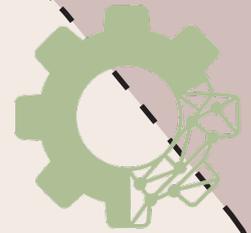
Des post-its pour les catégories « quantitatives »

Du matériel pour écrire et effacer

Du matériel pour coller

Une caméra/appareil photo

Prototypage



Etape 1 :

À partir des personas constitués par les participant.es, identifier des caractéristiques socio-démographiques similaires entre les profils et les **regrouper par ressemblance ou affinité**. Pour faciliter la prise en main par les aménageurs, on cherche idéalement à aboutir à un panel de 4 à 6 personas.

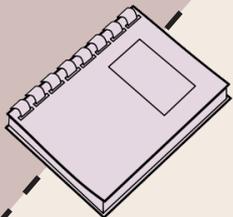
Etape 2 :

Fusionner les personas similaires ou compatibles, pour obtenir des **profils complexifiés** qui constitueront la version finale des personas.

Etape 3 :

Vérifier que les caractéristiques majeures des personas réalisés au cours des ateliers se retrouvent dans les personas ainsi synthétisés. Il faut que les personas soient suffisamment complexes sans foisonner d'informations.

Les personas ont une visée opérationnelle et n'ont **pas pour objectif de représenter fidèlement la sociologie d'un quartier, ni sur le plan quantitatif, ni sur le plan intersectionnel**. Si en atelier une même caractéristique apparaît plusieurs fois dans différents personas, ces derniers pourront être fusionnés dans la version finale. **L'important est que l'ensemble des caractéristiques et des besoins identifiés en atelier apparaissent in fine dans les personas retravaillés** et mis à disposition des aménageurs. Ainsi, un persona d'une jeune fille en situation de handicap peut à la fois se retrouver dans le persona d'une lycéenne et dans celui d'une personne âgée à mobilité réduite en termes de besoin d'aménagement



Utilisation de l'outil

Les personas ont vocation à être pris en compte comme usager.ère potentielle de l'espace public : les différentes caractéristiques de ces personas doivent interroger l'aménageur et le faire **réfléchir aux besoins des usager.ères et aux éventuels conflits d'usages**.

La matrice de « priorité pondérée »

Il s'agit de soumettre un projet d'aménagement à l'épreuve de chaque persona : pour chaque caractéristique / composante de l'espace public, on cherche à savoir si celle-ci :

- déplaît au persona (-1),
- lui est indifférente (0),
- a un effet positif sur le persona (1),
- a un effet très positif sur le persona (2).

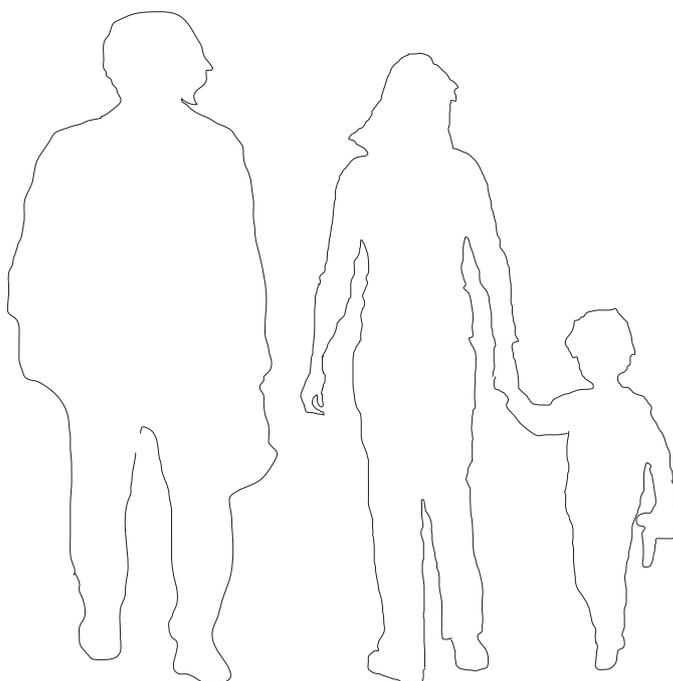
La pondération des personas permet ici de **mettre volontairement en avant des profils de femmes** qui apparaissent comme ayant des besoins particulièrement importants dans l'espace public. La somme pondérée correspondant à chaque caractéristique permet ensuite à l'aménageur de voir où il doit concentrer ses efforts. Une caractéristique obtenant un score élevé pourra être considérée comme respectant des standards d'inclusivité. **Attention, cette méthode ne permet pas de remarquer les conflits d'usages entre les différents personas**, il est donc recommandé d'imaginer par ailleurs des scénarios prospectifs pour les personas établis.

	Persona 1	Persona 2	Persona 3	
Pondération	50	35	15	Somme pondérée
Caractéristique / composante 1	0	1	2	65
Caractéristique / composante 2	1	-1	1	30

Les scénarios / cartographies d'usages

L'aménageur doit tenter de se projeter dans chaque persona et **le faire évoluer au sein de l'espace**, en imaginant différents scénarios de fréquentation de cet espace. Il ou elle réfléchit aux usages, aux besoins, et aux potentiels obstacles que peut rencontrer son persona dans l'espace public. Une manière particulièrement efficace de réaliser cela consiste à remobiliser les personas dans le cadre des cartographies d'usages.

OUTIL N° 2 : LES CARTOGRAPHIES D'USAGES



Objectif de l'outil

Les cartographies d'usages sont des **visualisations des expériences d'un individu** lors de l'utilisation d'un service ou, dans notre cas, d'un espace public. Elles permettent de :

- répertorier les différentes actions, besoins et obstacles rencontrés dans l'espace public par un.e usager.ère, ainsi que ses sentiments et appréciations,
- représenter la **dimension temporelle et spatiale des usages** des espaces publics.
- **faire émerger des solutions** grâce aux expériences des usager.ères.

Ces cartographies peuvent se réaliser sur base des personas établis au préalable : ceux-ci seront très utiles si l'atelier fait participer des concepteur.ices et agent.es peu familiers avec l'espace étudié.

Les étapes de création et de co-construction des cartographies d'usages

Présentation de l'atelier

1

Travail sur la cartographie propre à chaque espace, seul.e ou en binôme

2

Travail sur la cartographie générale en plénière

3

La création de templates

Les templates individuels de travail lors des ateliers :

Ce sont des templates représentatifs des espaces que vous souhaitez cartographier en atelier, à la manière de **cartes simplifiées**. Ceux-ci doivent être suffisamment précis et **faire figurer les éléments principaux** afin de permettre aux participant.es de se repérer dans l'espace : passages piétons, bancs, poubelles, commerces, pistes cyclables... (à titre d'exemple, cf Annexe 1 : Supports pour les ateliers).

Par ailleurs, il est important que votre template comporte des **cases-questions** reprenant les éléments suivants :

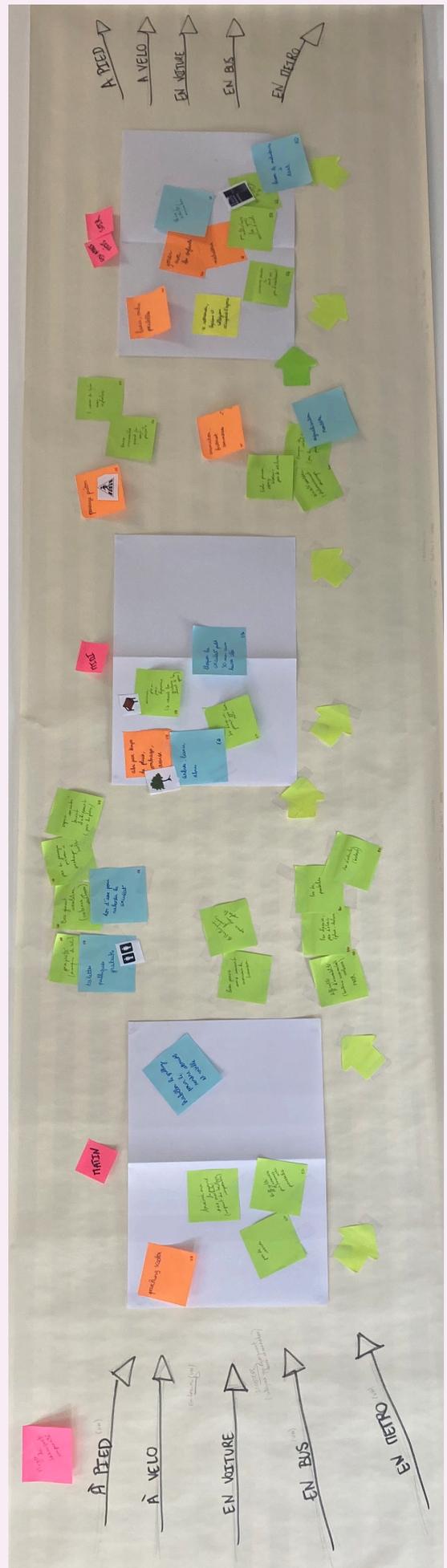
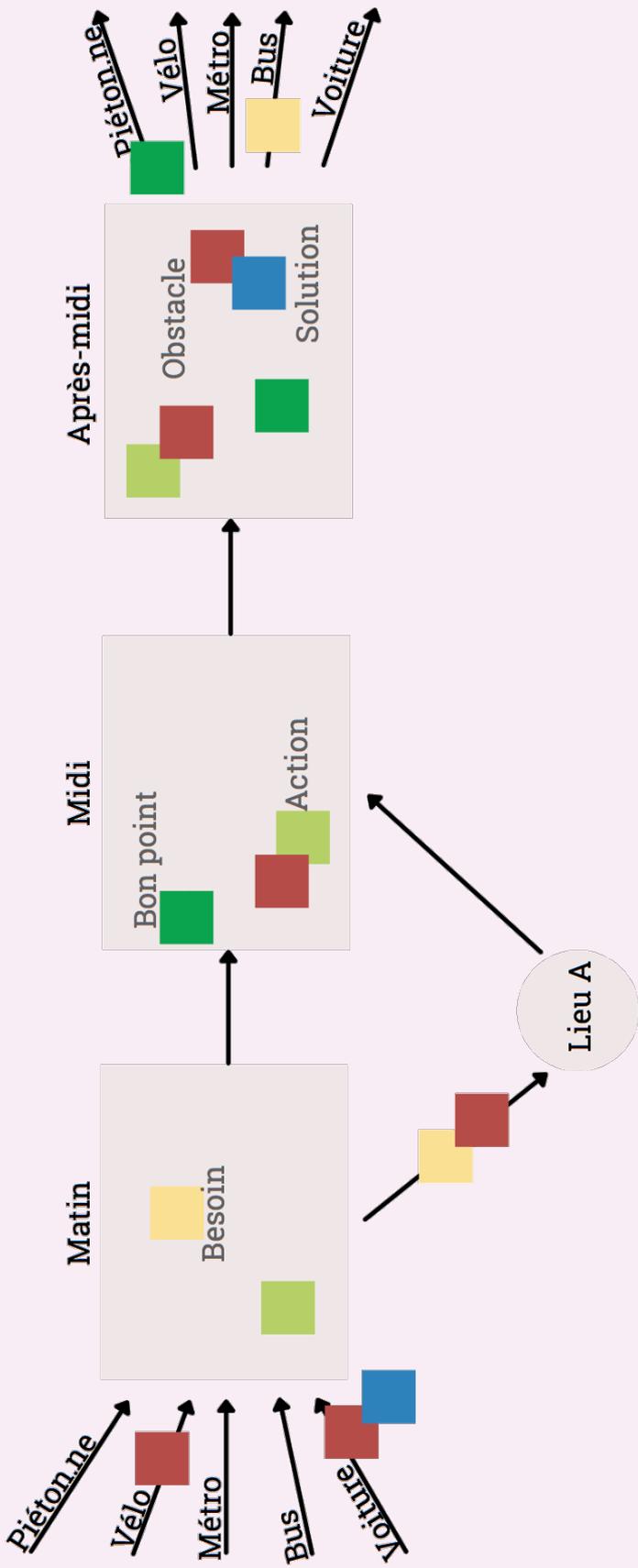
- Par quel moyen de transport arrivez-vous ? Matin/Midi/Après-midi/Soir
- Qu'avez-vous fait avant d'arriver sur cet espace ? Matin/Midi/Après-midi/Soir
- Par quel moyen de transport repartez-vous ? Matin/Midi/Après-midi/Soir
- Où allez-vous en quittant cet espace ? Matin/Midi/Après-midi/Soir

Le template général pour le retour en plénière :

• Si tous.les les participant.es ont travaillé sur le même espace, le template général peut simplement être une version agrandie du template individuel. Si les participant.es ont travaillé sur des espaces différents, le support de mise en commun peut être une simple feuille blanche représentant un espace public abstrait.

• Il est intéressant d'**introduire la variable temporelle afin de voir les différences d'expériences usagères au cours de la journée**, en alignant plusieurs templates représentant l'espace public à différents moments de la journée. Par exemple, pour un atelier concernant des parvis d'écoles, le template général peut s'organiser en trois « sous-templates » pour le matin, le midi et la fin de l'après-midi, correspondant aux heures de fréquentation importante de ces espaces (voir illustrations ci-dessous). Entre ces trois temps, on peut faire figurer des actions annexes réalisées par des usager.ères en dehors de l'espace étudié (ex : un trajet jusqu'au supermarché après avoir déposé ses enfants à l'école).

TEMPLATE GÉNÉRAL



**Présentation du cadre de la démarche
et des intervenant.es (5-10 min)
c.f encadré page 11**

 = ACTIONS

 = OBSTACLES

 = BONS POINTS

 = BESOINS

 = SOLUTIONS

**Présentation de l'atelier
(5-10 min)**

Les intervenant.es introduisent l'objectif de l'atelier.

Ex : « L'objectif de l'atelier est de répertorier les difficultés que vous rencontrez au quotidien lorsque vous allez dans des espaces publics, entre le moment où vous sortez de chez vous et le moment où vous rentrez chez vous. »

Les intervenant.es présentent les étapes de l'atelier, puis les post-it de couleurs différentes qui serviront à **matérialiser les obstacles rencontrés, leurs actions, leurs besoins, les bons points** de l'espace public et les solutions envisagées.



Travail sur la cartographie propre à chaque espace (45 min)

Chaque participant.e choisit l'espace qu'il ou elle préfère sur un schéma tel que présenté en pages 20-21 (seul ou en binôme) et matérialise ses usages de l'espace public. Il est conseillé de **constituer des binômes entre habitant.es et concepteur.rices**, surtout si ces dernier.ères ne sont pas familiers avec l'espace étudié. Des illustrations (cf Annexe 1) sont mises à leur disposition pour alimenter leur réflexion. Les intervenant.es passent dans les groupes pour discuter avec les participant.es et leur suggérer de dessiner leurs trajets, les accès empruntés. Il est parfois nécessaire de rester à côté d'un binôme et de noter les actions, besoins, etc. qu'il évoque à partir de son vécu dans l'espace public.



Travail en plénière sur la cartographie générale (30 min)

Les participant.es se retrouvent autour d'une cartographie générale (cf. point 1 : élaboration d'un template neutre). **Chaque binôme présente sa cartographie** en essayant de distinguer les moments de la journée. Les intervenant.es réécrivent les actions, obstacles, besoins, bons points et solutions évoqués par les participant.es sur de nouveaux post-its qu'ils reportent sur la cartographie générale. Entre chaque présentation, les participant.es peuvent émettre des remarques sur les points soulevés par les cartographies des autres participant.es. Une fois tous les post-its reportés sur la cartographie générale, les intervenant.es peuvent lancer la discussion en **relevant les obstacles récurrents et interroger sur de possibles solutions**. Les couleurs des post-its peuvent déjà permettre de faire apparaître certaines tendances selon le moment de la journée.



Le matériel nécessaire

**Les template de parvis, d'espaces publics,
de forêt urbaine en A3
Le template temporel en A0**

**Du papier de brouillon
Des post-its de 5 couleurs différentes
Des stylos, feutres, crayons de couleurs**

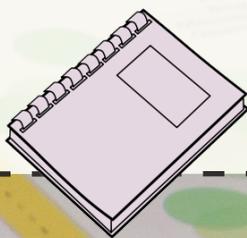


Prototypage

En reprenant les cartographies des participant.es, il s'agit d'élaborer un **outil cartographique spatio-temporel incluant de manière plus générale les questions à se poser pour intégrer le genre** dans l'aménagement d'un espace public. Cet outil sera mobilisable par les aménageurs.

Utilisation de l'outil

Les cartographies d'usages constituent une **synthèse visuelle des expériences usager.ères** à prendre en compte dans l'aménagement d'un espace public. A la différence d'une simple checklist, les cartographies d'usages sont un outil plus opérant en ce qu'elles sont construites à partir du terrain et facilitent la projection sur ce dernier. La cartographie finale n'est plus ancrée sur le territoire et constitue **une montée en généralité**. Elle sert alors de guide pour aménager ou améliorer un espace, sur la base des besoins, obstacles et solutions identifié.es.



OUTIL N°3 : LES RÉCITS FICTIFS



Objectif de l'outil

Les récits fictifs sont des fictions écrites ou orales dans lesquelles les conteur.ses se mettent en position de personnages et **imaginent comment l'espace serait aménagé de manière idéale**. Le fil narratif permet de voir comment le narrateur ou la narratrice conçoit sa pratique d'un tel espace utopique. Le but est de laisser libre cours à son imagination pour **faire émerger des idées innovantes**. La forme du récit doit être souple et s'adapter au public en question. L'enregistrement audio facilite la mise en forme du récit pour les participant.es, mais il peut aussi être intéressant de le mettre à l'écrit, en laissant les participant.es libres d'y ajouter des dessins.

Les étapes de création et de co-construction des récits fictifs

Présentation de l'atelier

1

Choix des sujets

2

Temps de création

3

Présentation des différents récits en plénière

4

L'élaboration de scénarios

Il est préférable de proposer une **liste de scénarios aux participant.es**, afin de cadrer les récits fictifs, de donner des repères et d'orienter l'écriture sur les thématiques souhaitées.

Ex : Vous allez chercher vos enfants à l'école. Vous retrouvez votre voisine et amie devant chez vous, pour faire le trajet ensemble. Racontez votre attente devant l'école : qu'aimeriez faire en attendant vos enfants ? De quoi auriez-vous besoin ? Combien de temps restez-vous ? Que font vos enfants pendant ce temps ? Que ressentez-vous ?

Présentation du cadre de la démarche et des intervenant.es (5 min) c.f encadré page 11

1

Présentation de l'atelier (5 min)

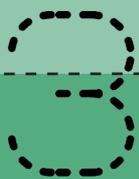
Les intervenant.es introduisent l'objectif de l'atelier et précisent d'emblée la portée des récits fictifs afin de **ne pas susciter de faux espoirs**. Il s'agit d'un exercice de réflexion, les idées des participant.es ne seront pas directement traduites sous forme d'aménagements.

Ex : « Dans cet atelier, vous allez imaginer une courte fiction à partir d'un scénario que vous allez choisir. L'idée est de vous projeter dans une ville idéale et de raconter ce que vous y feriez, comment, avec qui, quand... Les idées que vous avez ne sont pas forcément réalistes, donc vous pouvez laisser libre cours à votre imagination ».

2

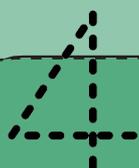
Choix des sujets (5 min)

Les participant.es sont invité.es à choisir (ou à inventer) le sujet sur lequel ils ou elles aimeraient travailler. Selon les sujets choisis, les participant.es se répartissent en petits groupes de création (pas plus de six personnes).



Temps de création (30 min - 1h)

Chaque groupe décide de la manière dont il veut formaliser son récit : enregistrement, écriture, dessin... L'intervenant.e lance la discussion et tente de mettre les participant.es en situation. **Les participant.es prennent la parole tour à tour** lorsqu'une idée leur vient en tête, et échangent sur ces idées. Pendant ce temps, l'intervenant.e enregistre le récit ou aide l'un.e des participant.es à formaliser ce qui est dit.



Présentation des différents récits en plénière (15 - 30 min)

Lorsque chaque groupe pense avoir terminé son récit, l'un.e des participant.e peut prendre la parole en plénière pour présenter le récit de son groupe.

S'il reste du temps, l'ensemble des participant.es peuvent **réfléchir à ce que peuvent signifier ces différents récits en termes d'aménagement.**



Le matériel nécessaire

Feuilles blanches

Feuilles à lignes

Crayons

Feutres

Vignettes imprimées pour enrichir les récits

Enregistreur / téléphone pour enregistrer

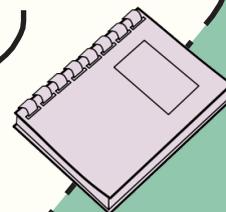


Prototypage

Les intervenant.es mettent en forme les récits selon les modalités qui leur semblent les plus efficaces, en fonction de l'utilisation qui pourra en être faite.

Utilisation de l'outil

Les récits fictifs constituent principalement une **source d'inspiration pour les aménageurs**. Ils peuvent donner lieu à des idées concrètes d'aménagement, et plus largement d'action publique. Leur mise en forme peut constituer un matériau efficace de valorisation globale de la démarche de co-design, et ils peuvent être mobilisés afin de communiquer sur le projet.



Pour aller plus loin

Sur le genre et la ville, sur les espaces inclusifs

Baziz, N. et Chabbi-Chemrouk, N. (31 janvier 2017) « Un square, un sexe ? Le jardin du centre-ville constantinois Bennacer Bachir, à l'épreuve du genre », Géocarrefour

Costes, L. (2010). Le Droit à la ville de Henri Lefebvre : quel héritage politique et scientifique ? Espaces et sociétés, 1(1-2), 177-191.

Coutras J. (1993) La mobilité des femmes au quotidien : Un enjeu des rapports sociaux de sexes?. In: Les Annales de la recherche urbaine, N°59-60. Mobilités. pp. 163-170.

Di Méo, G. (2011) Les murs invisibles: femmes, genre et géographie sociale. Armand Colin.

Direnberger, L. & Schmoll, C. (2014) « Ce que le genre fait à l'espace... et inversement ». Les cahiers du CEDREF, 21.

Gardner, C. (1995) Passing by: Gender and public harassment. Univ of California Press.

Haicault, M. (2003) Marseille, des femmes dans les lieux et les temps quotidiens. Cahiers du CERES, Série Histoire.

Jacobs, J. (1961) The Death And Life Of Great American Cities, Random House, New-York, 433 pp.

Lewis, N. (2007) « Les femmes et la forêt, un regard partagé entre peur et sociabilité ». In Rendez-vous techniques de l'ONF, n°17.

Lieber, M. (2002) « Le sentiment d'insécurité des femmes dans l'espace public: une entrave à la citoyenneté? » Nouvelles questions féministes 21.1: 44

Maruéjols, E & Raibaud, Y. (2012) « Filles/garçons: l'offre de loisirs : asymétrie des sexes, décrochage des filles et renforcement des stéréotypes. » Ville école intégration, p. 86-91.

Maruéjols-Benoit, E. (2014) Mixité, égalité et genre dans les espaces du loisir des jeunes : pertinence d'un paradigme féministe. Géographie. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III., Français.

Molinier, P. (2010) « Au-delà de la féminité et du maternel, le travail du care ». In Champ psy, n°58, p. 161 à 174.

Mosconi, N., Paoletti, M. & Raibaud, Y. (2015). « Le genre, la ville ». Travail, genre et sociétés, 33(1).

Raibaud, Y. (2015) « Durable mais inégalitaire : la

ville », Travail, genre et sociétés, vol. 33, no. 1, pp. 29-47.

Sacco, M., & Paternotte, D. (2018). Partager la ville: genre et espace public en Belgique francophone.

Pour un benchmark des initiatives inclusives

Cabaço Roger, J. (4 décembre 2020). « A Barcelone, les femmes repensent la ville ». Sur le site de Reporterre : <https://reporterre.net/A-Barcelone-les-femmes-repensent-la-ville> (consulté le 5 mai 2020).

City of Vienna. Gender mainstreaming in practice. Sur le site de la ville : <https://www.wien.gv.at/english/administration/gendermainstreaming/examples/> (consulté le 3 juin 2021).

Collectif Etc. Qui sommes-nous ?. Sur le site du collectif : <http://www.collectifetc.com/qui-sommes-nous/> (consulté le 5 mai 2020).

Genre et Ville (15 octobre 2019). « Les MonumentalEs » Panthéon - Projet mémoriel - Women's memory project. Sur le site du collectif : <http://www.genre-et-ville.org/les-monumentales-pantheon-projet-memoriel-womens-memory-project/> (consulté le 6 juin 2021).

Gourdon, J. (4 mai 2018). « Vienne, capitale du féminisme urbain ? », Le Monde.

Punt 6. ¿Qué es el urbanismo feminista?. Sur le site du collectif : <http://www.punt6.org/en/who-are-we/> (consulté le 5 mai 2020).

Ville de Paris. Les MonumentalEs. Sur le site des MonumentalEs : <https://les-monumentales.tumblr.com/a-propos> (consulté le 6 juin 2021).

Sur les principes et méthodologies du co-design

La 27e région, « Le design des politiques publiques, concevoir collectivement, repartir du terrain, itérer », p.6, <https://www.la27eregion.fr/design-politiques-publiques/>

Pruitt, John, and Jonathan Grudin. «Personas: practice and theory.» Proceedings of the 2003 conference on Designing for user experiences. 2003.

S. Walter, « Introduction aux User Journey Maps ». In Stéphanie Walter. Disponible sur : <https://stephaniewalter.design/fr/blog/introduction-aux-user-journey-maps-modeles-pdf-a-telecharger/> (consulté le 2 mars 2021).