

Régionales 2028

8 h de remue-méninges
70 participants
> 27 propositions

La Bo[a]te, Marseille
9 décembre 2009

Off du 5^{ème} Congrès des Régions de France

La 27^è.
Région



Cette journée « Off » du congrès des Régions est une initiative de la 27^{ème} Région, conçue avec l'aide du bureau Strategic Design Scenarios.

La 27^{ème} Région est co-financée par l'Association des Régions de France et la Caisse des dépôts et incubée par la Fondation Internet Nouvelle Génération.

Territoires en Résidences est une initiative co-financée par la Commission européenne dans le cadre du programme national d'assistance technique Europ'act.



Introduction

> Laboratoire d'idées

Une journée, beaucoup d'imagination, des marqueurs et des post-it à volonté et une pause déjeuner pour décompresser : c'est tout ce dont disposaient les 70 participants que nous avons conviés au Off du Congrès des Régions 2009, le 9 décembre 2009 à Marseille, pour imaginer ensemble des propositions créatives en matière d'éducation, de maîtrise énergétique, de citoyenneté, de numérique, ou encore de transformation alimentaire.



Le résultat est consigné dans ce document, sous la forme de 24 projets, du « new deal interrégional » aux « fabriques de l'innovation citoyenne ». Et pour arriver au chiffre de 27, l'équipe de la 27^{ème} Région a concocté en exclusivité trois projets supplémentaires ! Dans une seconde partie, la méthode prospective et créative utilisée lors de cette journée est décrite en détails, accompagnée de notre appréciation sur le déroulement de l'exercice.

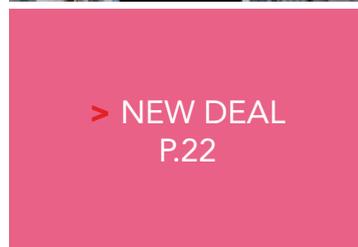
L'année 2028, l'horizon choisi pour cet exercice de prospective, n'était finalement qu'un prétexte ; puissent cette méthode et les projets qui en sont sortis inspirer les équipes candidates aux élections régionales 2010 !

Bonne année à tous !

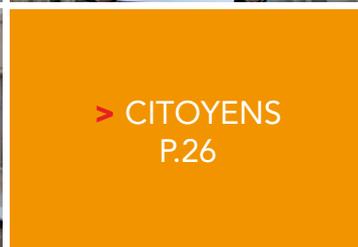
L'équipe de la 27^e Région
Stéphane Vincent, Romain Thévenet,
Charlotte Rautureau

PARTIE 1 > 27 PROJETS

> ALIMENTATION
P.10



> CRÉATIVITÉ
P.14





> VIVRE ENSEMBLE
P.30



> ÉDUCATION
P.38



> ÉNERGIE
P.34



> INSTITUTION
P.42

> ÉLUS RÉGIONAUX



> LIBRAIRIE
DES TERRITOIRES

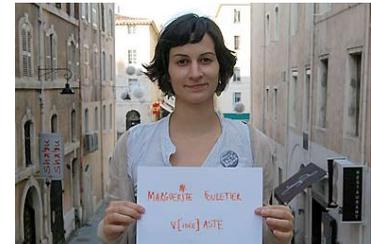




> LA 27^{ÈME} RÉGION



> VIDÉO ET PHOTO



PARTIE 2 > MÉTHODE

> BACKCASTING
MODE D'EMPLOI
P.48



> REVUE DE PRESSE
9 DÉCEMBRE 2028
P.48



> CRÉATIFS
P.50

> CONTACTS
P.54

Partie 1 27 projets

Alimentation

> Transformer le système alimentaire régional

Animateur : John Thackara, *Doors of Perception*

Designer : Adèle Seyrig

Participants : Isabelle Mathieu (Amap Alliance Provence), Benoît Lacroix, Sandrine Cosserat, Alan Griffiths



La proposition de l'équipe vise à repenser le système de production et de distribution alimentaire à l'échelle régionale, en faveur d'une production relocalisée, d'une alimentation plus saine et éco-responsable. Le projet se fonde sur l'idée d'un projet cadre à l'échelle du territoire, co-piloté par des associations et des collectivités locales, et sur cette base, d'une déclinaison sous formes de projets locaux.

Le groupe a choisi de décrire trois de ces projets : la cantine REAL, la plateforme d'approvisionnement qui l'accompagne et le projet « les Cultures urbaines ».

A / CANTINE REAL : RÉSEAU ÉCOLOGIQUE D'ALIMENTATION

> Description

REAL est une action concentrée sur la restauration collective, en particulier dans les établissements scolaires. Conçue comme une plateforme régionale, elle est formée des AMAP, des associations, des personnels des cantines, d'experts, d'animateurs et de médiateurs.

> Objectifs

REAL se donne quatre objectifs à atteindre sur une période de 8 à 10 ans :

- Sensibiliser les citoyens
- Développer une économie agro-écologique solidaire
- Favoriser la transparence des coûts
- Développer des pratiques agro-écologiques dans les populations

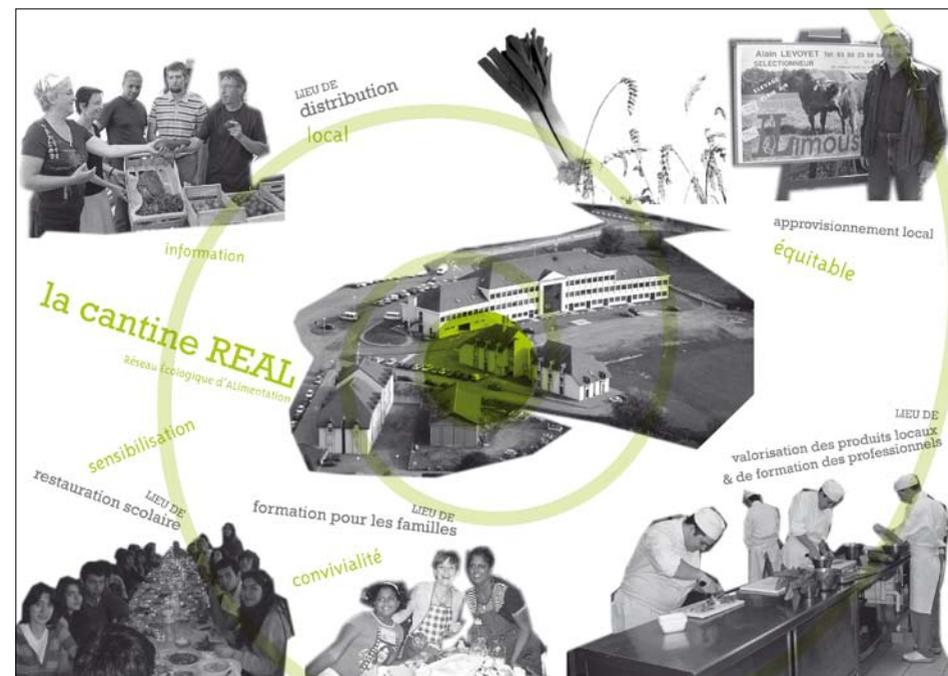
> Obstacles

Le groupe a identifié cinq obstacles à la mise en place de REAL : les exigences légales dans le champ sanitaire ; le lobbying des entreprises de restauration ; le manque de professionnels pour mettre en œuvre ce type de projet ; des lieux (cantines, lieux de production, stockage, etc.) faiblement mutualisés et des coûts de réaménagement importants.



/ NOTRE AVIS

Le mérite de l'équipe est de faire franchir une nouvelle échelle au réseau existant des AMAP et d'ériger la question du système alimentaire au rang de politique régionale majeure, notamment en l'inscrivant plus avant dans les équipements existants (les cantines). Peut-être manquait-il dans le groupe des représentants de la grande distribution pour faire franchir au projet un stade supplémentaire.



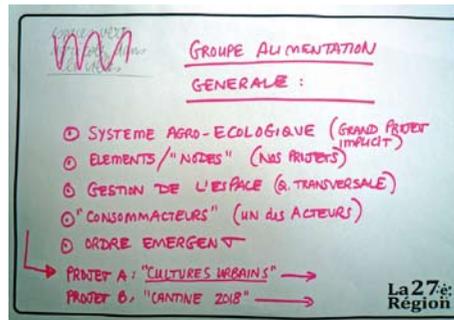
B / PLATEFORME D'APPROVISIONNEMENT ET D'ANIMATION DE LA CANTINE REAL



> Description

REAL est un projet régional : l'équipe a prévu une plateforme, dont le rôle est de garantir un certain nombre de principes :

- Respect de la saisonnalité des produits et des circuits courts
- Limiter la quantité de « kilomètres-aliments »



- Jouer un rôle d'animation, de conseil et de formation
- Jouer la transparence des coûts, s'inscrire dans une logique de « commerce équitable »
- Mise en réseau des acteurs, producteurs, distributeurs
- Gestion des « surplus » et des invendus
- Tendre vers le bio

C / LES CULTURES URBAINES : CULTIVONS NOS ESPACES VERTS



> Description

Les Cultures urbaines est un programme qui vise à disséminer une culture quotidienne en faveur d'un système alimentaire sain et éco-responsable, au plus près du quotidien des habitants des villes. Son principe : encourager les cultures de produits de saison sur les balcons et les terrasses, les berges des rivières et des canaux, les parcs, les plates-bandes, les péniches, les toits...

> Qui fait quoi ?

Sa mise en œuvre associe citoyens, élus, services techniques des villes, architectes, urbanistes, lycéens, paysans réunis au sein d'une plateforme d'échanges et de médiation à l'échelle de la ville ou de la région.

> Objectifs

Ses objectifs couvrent à la fois des dimensions de sécurité alimentaire, de prévention des risques environnementaux (inondations), de biodiversité, de citoyenneté :

- Aide à la sécurité alimentaire
- Lutter contre la pollution
- Regagner des friches
- Ville comestible
- Perméabilité à la pluie
- Biodiversité
- Implication écologique des citoyens

> Obstacles

L'équipe a identifié des obstacles à dépasser :

- La loi (santé gestion de l'espace)
- Infrastructures : déchets, gestion de l'eau, stockage
- Pollution (voitures)

Créativité

> Développer la société créative

Animatrice : Gisèle Bessac

Designer : François Jégou

Participants : Jean-Pierre Quignaux, Jean-Baptiste Lecorf, François Charlier, Stéphane Martayan

Comment faire de la créativité et de l'émancipation des personnes un projet politique ? L'équipe a répondu en inventant de nouveaux dispositifs (les Sentiers de grande créativité et le Campus créatif), l'ensemble étant encadré par un programme politique « cadre ».

A / LES SENTIERS DE GRANDE CRÉATIVITÉ, OU CRÉATIVE PLANÈTE

Creative Planet

SGC (Sentiers de Grande Créativité)



L'équipe a travaillé sur la créativité en tant qu'itinéraire, parcours initiatique. Elle a imaginé une démarche territorialisée et itinérante, soutenue par les collectivités, appelée « Créative Planète ».

> Description

Créative Planète, c'est un parcours fait d'étapes, de refuges, de circuits à géométrie variable, de « sentiers de grande créativité », suivis par des « pèlerins » itinérants ; c'est un DIF (Droit Individuel à la Formation) inventif et créatif. Ces parcours sont cartographiés et animés par les collectivités ou en partenariat avec des associations et font l'objet de catalogues numériques, publiés par thématiques. La méthode utilisée est celle du pair à pair : on passe du statut d'apprenti à celui de tuteur et inversement.

> Objectifs

- Transfert de modèles et de savoir faire
- Démultiplication des incubateurs
- Méthodologies d'innovation applicable aux champs industriels et commerciaux
- Amplification de la créativité à un territoire dans une logique d'attractivité
- Valorisation des pauses créatives



> Qui fait quoi ?

Plusieurs acteurs interviennent pour mettre en œuvre ce programme :

- Des fondations dotées de comités d'orientation
- Les acteurs publics octroient des bourses de créativité
- Il existe des « creative tour operators », qui font le marketing de ces dispositifs
- Les collectivités et les partenaires du développement local
- Il est ouvert sur l'Europe

> Obstacles

Les obstacles financiers existent, mais il est aisé de mutualiser les moyens dans un tel programme. Un autre enjeu réside dans la difficulté de valoriser cette offre et de l'actualiser sur le long terme.

/ NOTRE AVIS

L'idée d'un parcours créatif est intéressante, car transversale et exploitable de mille façons : c'est un projet innovant en termes d'éducation populaire, dans le domaine de l'intelligence territoriale, de la formation, du tourisme, etc. La dimension à la fois territoriale et numérique inspire un projet très mobile, facile à faire évoluer dans le temps. Il incarne bien l'esprit ouvert et « capacitant » du programme « 4.0 » imaginé par l'équipe.

B / JULES FERRY 4.0, POUR UNE CULTURE GÉNÉRALE DE LA CRÉATIVITÉ



Jules Ferry 4.0

BAC 4.0

> Objectifs

Ce programme « cadre » a divers objectifs :

- Inscrire la créativité comme une condition nécessaire et favorable, pour une société en capacité d'évolution permanente et sereine
- Donner à chaque jeune les outils pour évoluer dans sa vie individuelle, collective, professionnelle
- Apprendre à apprendre

> Mise en œuvre

Sa mise en œuvre passe par :

- Une mise en cours des sciences cognitives : psychologie, philosophie, linguistique, intelligence artificielle et neurosciences, informatique
- L'apprentissage de la culture et de l'histoire des inventions et des innovations
- Une pratique de la créativité et des méthodes et outils associés
- L'apprentissage de la pluridisciplinarité et de la transversalité
- Favoriser l'intelligence collective
- Le remplacement de l'évaluation individuelle par l'évaluation qualitative autour du projet
- Les écoles deviennent des lieux de fabrique de projets tutorés personnels et collectifs
- Travail sur une œuvre créative collective en contrôle continu (inspirés des arbres de connaissance et des Chemins de Compostelle)

> Qui fait quoi ?

Au moins deux conditions doivent être réunies pour que ce programme puisse se mettre en place :

- À l'échelle national, un programme éducatif revisité
- L'autonomie des Régions pour l'expérimentation de programmes et de méthode autour d'une base commune

> Obstacles

- Résistance au changement des politiques et des professionnels
- Jacobinisme
- Négation de la créativité en tant qu'investissement
- Mode de pensée analytique et linéaire prévalent sur les pensées systémiques

C / CAMPUS CRÉATIF

À quoi pourrait ressembler un lieu dédié à la créativité émancipatrice ? À travers le Campus créatif, l'équipe a imaginé une approche multiforme pouvant s'insérer dans des formes et des équipements existants.



> Objectifs

- L'accès pour tous à une pause créative sur mesure, l'octroi de moments consacrés à la créativité
- Être dans la proximité des habitants : relais familiale, de quartier
- L'assurance d'une souplesse : ce sont des lieux de pratiques de pauses créatives à géométrie variable

> Description

Ce ne sont pas forcément des lieux créés ex-nihilo, mais des lieux existants réinvestis, transformés en « tiers-lieux », creative-inside : des écoles, des maisons de retraites, des commissariat, des commerces... Ils sont ouverts à tous et mis en réseau. Leurs horaires d'ouverture sont élargis pour s'adapter aux pratiques des habitants. On peut y mener des activités seul ou en groupe. Une animation programme des initiatives et fait circuler les idées.

> Qui fait quoi ?

Les rôles se répartissent ainsi : des praticiens et formateurs en créativité se mettent au service des porteurs de projets de proximité ; un réseau local rassemble les lieux ressources ; Créative Planète joue le rôle de relais et circulation d'information ; le Campus sert de lieu de stage au programme Jules Ferry 4.0.

> Obstacles

- La législation du travail, qui pourrait contraindre la possibilité de participer à ce type d'initiative
- Les assurances
- La représentation individuelle de la créativité : superflue, élitiste, futile, confusion avec la créativité artistique etc.

Techno

> Reprendre la maîtrise sur les technologies

Animateur : Richard Delogu

Designer : Jacky Foucher

Participants : Renaud Francou, Klio Krajewska, Sébastien Semeril, Pierre Orsatelli, Jacques-François Marchandise

Sommes-nous destinés à subir le diktat des technologies, avec notre consentement, ou existe-t-il des voies pour reprendre le contrôle ? L'équipe a conçu trois projets d'outils et de services pour garder la main sur nos activités technologiques et numériques.

A / LE THERMOSTAT NUMÉRIQUE



> Comment ça marche ?

À travers des programmes ou de façon manuelle, je choisis mon degré de connexion et la nature de celle-ci. La puissance publique est garante de la qualité de l'offre.

> Objectifs

Le thermostat numérique permet de choisir son niveau de connexion et de contenir « l'infobésité » : c'est un outil de régulation des rapports de force dans la vie sociale.

> Obstacles

Pour qu'il fonctionne durablement, il convient de :

- garantir la neutralité de l'objet
- faire évoluer l'objet et ses capacités
- prévoir des usages personnels et familiaux
- prévoir de possibles négociations au sein de la cellule familiale et privée

> Description

Le thermostat numérique se présente sous la forme d'un terminal personnel de gestion, de contrôle et de pilotage de sa vie numérique. C'est une console qui permet d'auto-réguler son propre comportement en modérant, ou en choisissant les modalités et les temps de connexion générale ou particulière.

/ NOTRE AVIS

Le thermostat numérique, dans le même esprit que l'auto-bilan de connectivité, est le premier produit qui modère l'usage du numérique, tentant ainsi de répondre à des enjeux essentiels de maîtrise sur les technologies. C'est l'illustration que le design et la conception de nouveaux produits et services peuvent servir des causes sociales et culturelles majeures. On imagine aussi toutes les applications possibles de l'espace de relogement, interface bientôt indispensable pour réguler nos activités numériques et physiques !



B / L'ESPACE DE RELOGUEMENT



> Qui fait quoi ?

- Les usagers contribuent
- Les entreprises et les groupes professionnels proposent échanges et projets
- La ville développe ses contextes d'économie et d'emploi
- La Région met ces espaces en réseau
- Un écosystème numérique fournit et améliore les outils

> Obstacles

- Il faut décider d'un mode de gestion, d'opérateurs, de modèles économiques
- Les « non-publics », qui ne se sentent pas concernés par ce lieu
- Le risque de prescription par des élites professionnelles et de ne pas réussir à en faire un lieu populaire
- Les contraintes horaires
- La politique tarifaire (aubaine, ou au contraire obstacle)
- S'y rendre dans ou hors du temps de travail, avec des questions de management et d'organisation

> Objectifs

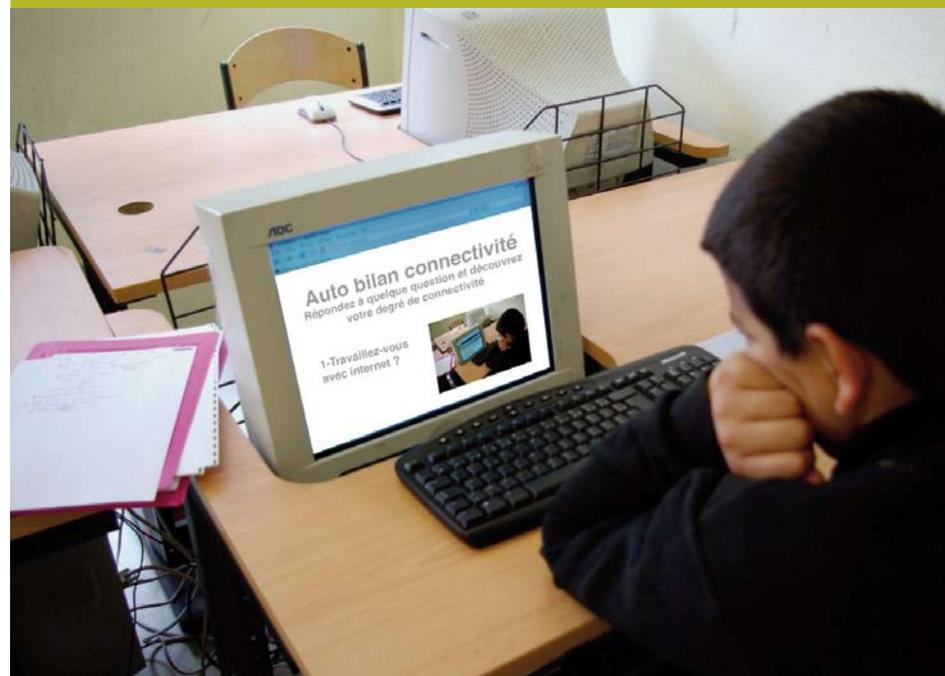
Comment resynchroniser nos vies physiques avec nos vies de plus en plus numériques ? Dans un monde où lieux et temps professionnels sont à réinventer, il s'agit de proposer :

- un espace de travail physique-numérique
- un environnement de connaissance et de formation
- un contexte favorable pour la maîtrise de la connexion-déconnexion

> Description

À quoi ressemble ce lieu ? C'est un espace des échanges et des savoirs, professionnels et amateurs. Y entrer, c'est s'y connecter : c'est un lieu physique enrichi par le numérique.

C / AUTO-BILAN DE CONNECTIVITÉ



> Description

Il s'agit d'un système de prévention de l'addiction et d'une aide à la décision.

À quoi ressemble-t-il ? C'est un boîtier avec un écran, un système d'évaluation, de mesure et d'alerte de la connectivité. Son usage est personnel ou il peut être



partagé. Le bilan est réalisé sur le mode déclaratif ou via une mesure par des capteurs.

L'opérateur est de type service d'intérêt public issu d'une collectivité, d'un tiers de confiance.



New Deal

> Inventer le new deal interrégional

Animatrice : Marjorie Jouen

Designer : Yoan Ollivier

Participants : Alexis Mons, Pierre-Jean Lorens, Marie Baduel, Christian Lemaignan, Patrick Banneaux

Quel nouveau pacte social à l'échelle des territoires ? Selon l'équipe, à terme, face à la multiplicité des inscriptions territoriales, qu'elles soient cognitives, sociales, culturelles, économiques, d'usage, la richesse humaine ne peut être favorisée qu'à travers un pacte interrégional européen, fondement d'une société de confiance, respectueuse de l'individu.

Cette confiance interrégionale s'établit par une adhésion individuelle et collective à des territoires interrégionaux, un forum de débats publics soutenu par une autorité de régulation, un impôt interrégional et un passeport interrégional.

D'ici 15 à 20 ans, l'équipe propose que d'autres instances européennes viennent enrichir ces dispositifs garants du pacte interrégional : des instances d'élus interrégionaux, répondant à des temporalités de programmes et un tribunal séparé prud'hommal, garant de l'éthique.

Parmi ces projets, l'équipe a développé plus en détails l'idée de pacte interrégional, de forum du débat public et de crédenciale interrégionale.

/ NOTRE AVIS

C'est le projet politique le plus ambitieux et le projet de société le plus innovant produit par les équipes. Ses fondements combinent divers thèses en vigueur : la tendance accrue à l'interterritorialité, le rôle nouveau des citoyens, acteurs de la co-production de l'intérêt général, les enjeux qui pèsent aujourd'hui sur les biens communs, l'échec du « nouveau management public », l'essor de l'innovation ouverte, etc.



A / PACTE INTERRÉGIONAL



> Objectifs

L'objectif du pacte interrégional est d'améliorer l'indicateur de richesse humaine, de développer la co-responsabilité, la co-citoyenneté, et la convergence des valeurs éthiques entre les régions d'Europe et du monde.

> Description

Le pacte interrégional est une politique conçue à partir du débat, qui produit un programme et des politiques publiques : biens communs, système de valeurs, enjeux. Il produit des propositions stratégiques, des instruments d'évaluation-capitalisation. Un processus de pilotage (maîtrise d'ouvrage, maîtrise d'œuvre, maîtrise d'usages...) est mis en place ainsi que des méthodes de gestion du changement.

> Qui fait quoi ?

- Les élus ont pour rôle de faire valoir ce pacte, de l'afficher
- Les acteurs (citoyens, élus, entreprises, corps intermédiaires...) se chargent de la mise en œuvre et la gestion du changement
- L'interrégion se présente comme un territoire souple qui se définit en réseau selon les projets
- Il est créé un tribunal prud'hommal des biens communs

> Obstacles

- Les problèmes de culture entre périmètre et compétences (la culture du « jardin à la française »)
- La difficulté de combiner la gestion des temps courts et du long terme
- Le respect des « règles du jeu » collectives

B / FORUM DU DÉBAT PUBLIC



> Objectifs

Il se fonde sur ce nouveau pacte interrégional et a plusieurs objectifs :

- Poser un système de questions
- Définir les biens communs (eau, paysage, économie, santé, bio-diversité...)
- Définir un système de valeurs (éthiques, place de l'humain, valeur d'ouverture, rapports aux ressources, composition...)
- Il fixe les enjeux à 20 ans et les priorités à 10 ans
- Il s'appuie sur des indicateurs de richesse humaine

> Description

Quels sont ses contours ? C'est un lieu d'intelligence collective, d'aide à la décision publique qui construit le rapport entre maîtrise d'ouvrage, maîtrise d'œuvre et maîtrise d'usages (ou maîtrise conçue par les citoyens-utilisateurs). C'est un lieu en réseaux : une plateforme numérique et des cases à portables, des lieux de rencontres physiques.

> Comment ça marche ?

- Engagement volontaire : « je veux jouer »
- Engagement citoyen
- Outil de type « office » : émulsion-condensation ; le système est garant d'une méthode et fournit un soutien logistique ;
- Il est constitué de collèges
- Il est opéré par une autorité régulatrice interrégionale qui fixe la qualité et les normes

> Obstacles

- Les temps
- Les risques de monopolisation, d'instrumentalisation, de désenchantement

C / LA CRÉDENCIALE INTERRÉGIONALE



> Objectifs

La crédenciale (mot inspiré du carnet du pèlerin sur les routes de Saint-Jacques de Compostelle) a plusieurs objectifs :

- Reconnaître le citoyen en tant qu'acteur et pas seulement comme habitant
- Trouver le financement des projets interrégionaux
- Donner corps à la gouvernance mondiale

> Description

Ce n'est pas une carte d'identité, mais une carte électorale individualisée. La collection des engagements sociétaux augmente la citoyenneté : vote, contribution fiscale, participation à la décision. Tout citoyen à partir de l'âge de 10 ans peut l'obtenir.

> Obstacles

- Les limites actuels de l'État national
- Les capacités contributives (argent, temps, éducation) des individus



Citoyens

> Booster la citoyenneté

Animateur : Denis Pansu

Designers : Marie Coirié, Julie Bernard

Participants : Céline Braillon, Hubert Guillaud, Antoine Dufour

Comment faire franchir un nouveau stade à l'engagement citoyen, inviter les populations à prendre directement part à la production de l'intérêt général ? L'équipe a imaginé des moyens, des lieux, des dispositifs destinés à encourager et faciliter la participation citoyenne.

A / RÉSEAU DE FABRIQUES DE L'INNOVATION CITOYENNE



Réseau de **LIEUX** de citoyenneté **ACTIVE**



> Objectifs

- Partager des méthodes et des outils
- Relier des lieux de nature différentes, croiser les réseaux
- Favoriser les pratiques de simulation et de prototypage
- Mutualiser les compétences et les savoirs
- Redynamiser des lieux existants pour conforter le maillage du territoire

> Description

Dans ces lieux, où le hors-norme devient la norme, chacun peut se familiariser avec des méthodes créatives et un outillage innovant, renforcer ses capacités à agir dans un but d'autonomisation et d'auto-organisation. Ce sont des lieux de simulation, de prototypage, de production. Les technologies sont mobilisées pour concrétiser une citoyenneté

« augmentée » en utilisant des techniques de représentation, de 3D, de téléprésence, de prototypage rapide, de « fablabs », de produire des scénarios d'usage hyper-réalistes.

> Qui fait quoi ?

- La Région finance l'équipement et la mise à neuf du lieu
- La Région subventionne les structures qui animent le lieu
- Les élus et fonctionnaires viennent écouter et travailler avec les citoyens

> Obstacles

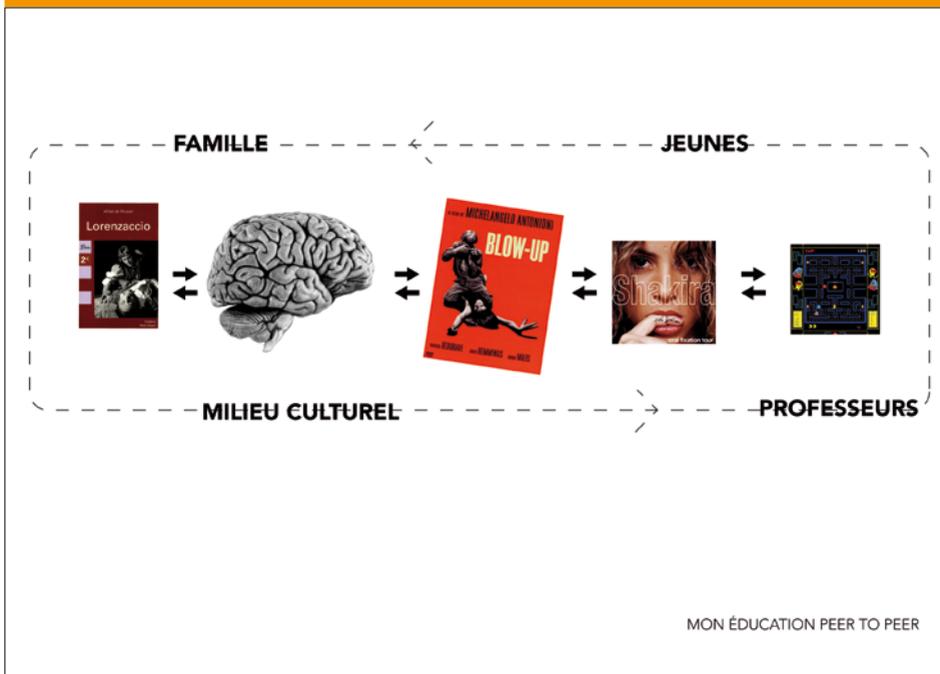
- Les règles inhérentes au fonctionnement des lieux publics
- L'obsession sécuritaire



/ NOTRE AVIS

L'équipe propose un dispositif qui ressemble fort à une nouvelle génération de lieux publics, un concentré d'atelier créatif et de Fablab (« fabrication laboratory », tel la Waag Society à Amsterdam), de « tiers lieux » créatifs (tel le Hub à Londres ou la Cantine à Paris), de maison des loisirs reboostée et intergénérationnelle, de pépinière de vocations, de projets associatifs, sociaux, entrepreneuriaux, etc. Vite, on a hâte d'en pousser la porte !

B / MON ÉDUCATION PAIR À PAIR



> Objectifs

- Générer de la diversité culturelle par la diversité des participants
- Rendre accessible d'autres niveaux culturels dans les pratiques culturelles de chacun
- Créer un réseau culturel local

> Description

Il s'agit d'un réseau pair à pair local : le postulat est que le succès du téléchargement et des échanges pair à pair peut trouver son équivalent dans les réseaux éducatifs et culturels locaux.

> Comment ça marche ?

Au travers de ce réseau pair à pair, les jeunes, les familles, les milieux culturels, les profs... mettent en partage des contenus culturels multiples et variés.

> Obstacles

- Universal, Fnac...
 - Éducation nationale, institutions culturelles locales.
- Solution : la licence globale.

C / MON SERVICE MUNICIPAL



> Objectifs

Conçu comme un service civil réalisé au sein d'une municipalité, « Mon service municipal » a plusieurs objectifs :

- Impliquer le citoyen dans la décision publique
- Partager le pouvoir
- Élever le niveau d'information générale
- Renforcer les capacités à débattre et à agir
- Impliquer les personnes les plus exclues, les « sans voix »
- Faire avec et non pour
- Adresser la complexité

> Comment ça marche ?

Dans ce service local à l'échelle municipale, on doit donner un an de son temps, par un système de tirage au sort. 60 % du conseil municipal est renouvelé tous les ans.

> Qui fait quoi ?

Les services municipaux se mettent à disposition. La formation publique est transformée.

> Obstacles

Les élus eux-mêmes.



Vivre ensemble

> Réinventer la ruralité

Animateur : Martine Théveniaut

Designer : Adrien Demay, Patrick Marmion, Adelaïde Schindler-Hamiti, Maurizio Giambalvo, Véronique Routin, Anne Daubrée

À quoi pourrait ressembler la nouvelle ruralité, une ruralité qui doit reconnecter des territoires qui se repeuplent et d'autres qui continuent à se vider ?

A / RENCONTRES SOCIALES AUGMENTÉES



> Qui fait quoi ?

- Les pouvoirs publics locaux mettent techniquement en place la gestion des profils des habitants (cf. Pluribus)
- Les appareils mobiles embarquent une identification RFID donnant accès aux profils de la base sociale communautaire.

> Objectifs

Les « Rencontres sociales augmentées » exploitent les possibilités croisées du téléphone mobile et des réseaux sociaux numériques. Leur objectif :

- Le partage automatique des profits sociaux facilite l'engagement de la première conversation et la connaissance des compétences de son voisin.
- Créer des communautés de partage d'intérêts et de compétences

> Obstacles

- Gestion et protection des niveaux d'accès aux données des profils
- Mise à jour des profils
- Généralisation des outils mobiles connectés

> Comment ça marche ?

Pierre croise Paul dans la rue. Ils ne se connaissent pas et a priori ils ne s'adresseront pas la parole. Pourtant le téléphone de Pierre est capable d'afficher le profil social que Paul a bien voulu partager avec le public. Pierre est pourtant intéressé par le profil de Paul car Paul est plombier et Paul a une fuite...



/ NOTRE AVIS

La question des réseaux sociaux numériques en milieu urbain est traitée partout mais pas en milieu rural. On est curieux de découvrir quels usages pourraient se développer à la campagne à partir de ce dispositif. Reste bien sûr qu'il faudra accéder au réseau mobile, ce qui n'est jamais gagné dans les zones les plus à l'écart...

B / LE PLURIBUS, « TERRITOIRE MOBILISÉ »



> Objectifs

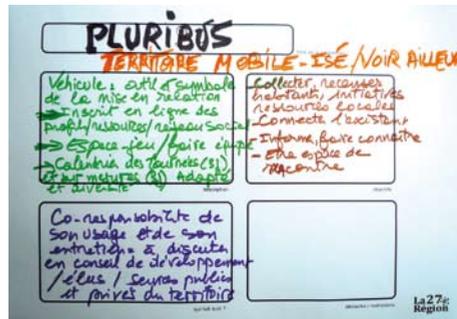
- Collecter, recenser les habitants, les initiatives, les ressources locales
- Connecter l'existant
- Informer, faire connaître
- Etre un espace de rencontres

> Description

Concrètement, le Pluribus est un véhicule, outil et symbole de la mise en relation. Parmi ses activités : inscrire en ligne des profils, ressources, réseaux sociaux, proposer un espace-jeu, des façons de faire équipe. Ses tournées suivent un calendrier souple : trois jours avec un parcours fixe, trois jours avec des tournées adaptées et sur-mesure.

> Qui fait quoi ?

Son fonctionnement obéit à un principe de co-responsabilité et son usage comme son entretien sont à discuter en conseil de développement, avec les élus, services publics et privés du territoire.



C / LE PACK-TEST DE BIENVENUE



Comment accueillir de nouveaux habitants dans les territoires en déficit démographique ? De nombreux dispositifs d'accueil existent déjà ; le pack-test de bienvenue propose de les professionnaliser et de les outiller davantage.

> Objectifs

- À partir de lieux tests, essayer de lancer une nouvelle activité, « passer un hiver »
- Lancer une mobilisation générale pour l'accueil, aller vers l'échange

> Description

Il s'agit d'une démarche public-privé :

- Une présence « en résidence » est assurée de 6 mois à 1 an
- L'opération est réversible : le déménagement est remboursé si échec
- Offre : internet, accompagnement (droit social, réseaux...)
- Contrepartie : tests effectifs et service citoyen (engagement dans la vie locale)
- Repérages préalables (rencontre, week end, puis courts séjours) avant décision

> Qui fait quoi ?

- Les pouvoirs publics préparent le lieu, définissent les règles d'accueil, mettent en relation avec des experts
- Accompagnement par des ressources locales en réseau, avec répartition des rôles à chacun

> Qui fait quoi ?

Accord des habitants au préalable, partage d'une même culture de l'accueil



Énergie

> Réussir le défi énergétique

Animatrice : Cécile Leroux

Designer : Grégoire Alix-Tabeling

Participants : Aurélie Martin, Juliette Montbureau, Alexandre Mussche, Emmanuel Delannoy, Frank Gerno, Nicolas Sizaret, Sébastien Gardon

Sans atteindre les grandes initiatives nationales et internationales, comment relever localement le défi de la réduction de la consommation d'énergie ?

A / LES PROSPECTEURS D'INITIATIVES



> Objectifs

En matière d'économie d'énergie et de développement d'énergies alternative, l'expérience montre que de nombreuses pratiques et de nombreux projets et micro-projets pré-existent à l'échelle locale, et qu'un des enjeux consiste à les détecter et les mettre en réseau. Ceci fait partie des objectifs alloués aux prospecteurs d'initiatives :

- pour créer une prise de conscience
- faire émerger du commun
- créer du réseau
- partager des idées
- expérimenter les possibles

> Comment ça marche ?

Plusieurs modalités sont possibles et se complètent :

- Le technicien va à la rencontre d'un citoyen sur une problématique donnée
- Ou à l'inverse, il déniche des potentiels, repère des possibles (matière grise, initiatives)
- Il anime des sessions conviviales, des « ateliers tricots locaux », dans le but de discuter autour de la production et de l'économie d'énergie...

> Qui fait quoi ?

- La Région emploie les prospecteurs
- Les prospecteurs dénichent les possibles
- Les citoyens participent aux ateliers (ou participent au travers du service civil)

> Obstacles

On suppose que la collectivité accepte de mener des expériences sans certitude des résultats et consente à investir.



/ NOTRE AVIS

Ce n'est pas la première fois que s'exprime le besoin de voir naître des fonctions de veille territoriale, proche du reporter-ethnologue-animateur de communauté. Bien sûr, cette fonction existe déjà, notamment chez les animateurs de développement local et les chefs de projets des agences de développement. Mais l'équipe en fait une fonction principale et non annexe et la professionnalise de façon significative.

B / LIEUX DE DISTRIBUTION DES PRODUITS COMMANDÉS SUR INTERNET



> Description

Le shopping en ligne se généralise. La pollution due aux livraisons à domicile augmente. D'un autre côté, les commerces de proximité se raréfient face à la concurrence des hypermarchés installés en marge des agglomérations dans des lieux uniquement accessibles en voiture. L'idée est de limiter les déplacements automobiles des citadins et les effets

néfastes des livraisons. Il s'agit de créer dans les villes des espaces ou les courses effectuées en ligne sont regroupées, à distance aisément accessibles à pied. Les consommateurs pourront y retirer les achats en ligne, évitant ainsi les embouteillages du week-end en direction des zones de complexes commerciaux et l'excès d'émission de gaz polluant provoqué par la livraison à domicile.

C / LE COMPAGNONNAGE DES ÉLUS



Comment obtenir que les élus puissent disposer de temps et de moyens d'échanges de pratiques autour de bonnes méthodes, dont il pourrait s'inspirer ? L'équipe a imaginé de quelles façons professionnaliser les voyages d'études, les inscrire au cœur de l'activité des élus et en faire un levier central de leur activité.

> Objectifs

- Rechercher activement des idées et des solutions à l'extérieur
- Croiser les expériences, échanger des idées
- « Le transport des marchandises se rélocalise pendant que la circulation des idées se mondialise »

> Description

L'idée est d'inviter des élus en résidence dans d'autres régions :

- Les élus sont en résidence un an dans d'autres régions
- Tour de France des élus qui rapportent des « trésors » (d'initiatives énergétiques), tel un Erasmus des élus

> Qui fait quoi ?

- L' élu « Erasmus » apporte son regard critique sur sa mairie d'hébergement
- À son retour, transfère les idées dans sa région

> Obstacles

- Enjeux électoraux
- Refus du partage des idées
- Stratégies de pouvoirs

Éducation

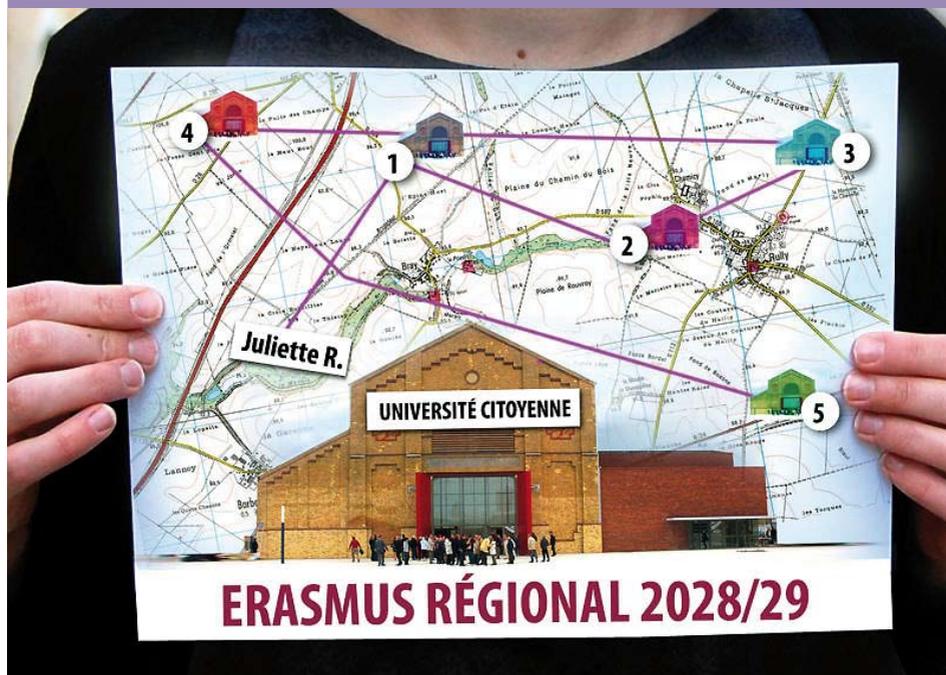
> Penser l'éducation « nouvelle génération »

Animatrice : Odile Coppey

Designer : Laura Pandelle

Participants : Damien Roffat, Sylvain Petit, Gérard Goyet, Anne Algret-Georges, Julie Chupin, Élise Macaire, Éric Martin

A / ERASMUS RÉGIONAL ET UNIVERSITÉ CITOYENNE



Est-il possible de re-territorialiser la formation, d'en faire un outil de développement endogène du territoire ? C'est le défi que l'équipe a choisi de relever, en inventant une version régionale d'Erasmus et de l'université populaire et citoyenne.

> Qui fait quoi ?

- Chaque entité construit son offre
- L'Université citoyenne « l'augmente »
- L'Euro région organise la mobilité physique et virtuelle (accès à toutes les ressources)
- Le jeune, avec les cosignataires du pacte éducatif initial, réalise le parcours
- L'hébergement est un lieu actif

> Objectifs

- Construire les parcours d'apprentissage à partir des ressources du territoire régional dans la mobilité, phase initial du pacte éducatif
- Mener un aménagement (humain) concerté du territoire
- École des parents

> Obstacles

- Coût carbone
- Densité : ressource et physique
- Organisation
- Insécurité du jeune
- Invitation des métiers ?

> Description

- Formation hors les murs
- Réseau territorial
- Crédits transférables (ECTS) comme système de validation des savoirs et compétences

/ NOTRE AVIS

Une vision intéressante d'une nouvelle forme d'éducation populaire, épousant un réseau régional, une sorte d'apprentissage en « pair à pair » fondé sur les ressources du territoire.

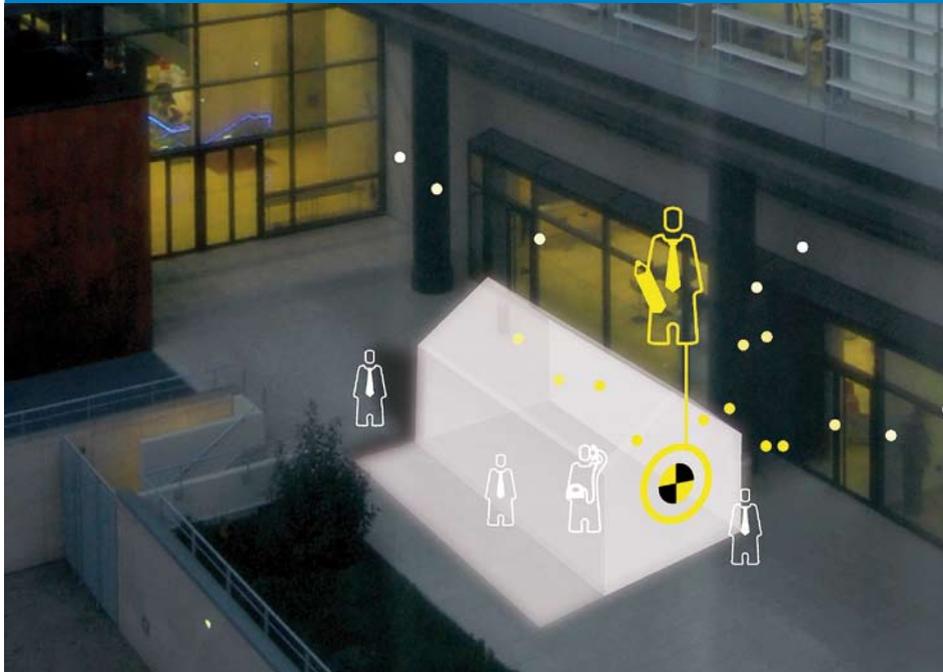


Institution

> Transformer l'administration régionale

Les trois propositions qui suivent ont été conçues par Stéphane Vincent et Romain Thévenet après la journée de backcasting et sont présentées en exclusivité. Toutes visent à proposer de nouvelles formes d'innovation et d'expérimentation aux conseils régionaux. Elles s'inscrivent dans une réflexion générale de la 27^{ème} Région, mais également d'une expérience qui a été menée fin 2009 au sein du Conseil Région du Nord-Pas de Calais dans le cadre de « Territoires en Résidences ».

A / LE LABORATOIRE D'INNOVATION SOCIALE



> Objectifs

- Construire le lieu de l'innovation sociale au sein même de l'institution
- Ouvrir l'institution régionale à la société civile

> Description

Un bâtiment, un bureau, un lieu mobile et démontable est installé au sein du Conseil Régional pour accueillir des expérimentations, de la recherche, des innovateurs sociaux. Il est permanent ou temporaire et fournit à la fois un bureau à des innovateurs, une salle de réunion aux directions désirant tester de nouvelles méthodes et un lieu de convivialité ouvert. Il est le sas entre les différents services, avec les autres territoires et les partenaires extérieurs à la région. Lieu de l'innovation sociale, il est également ouvert sur l'extérieur, pour permettre aux citoyens d'apporter leurs idées, leurs contributions à la transformation régionale. Avec les services, il produit des expérimentations, notamment dans les test-zones (voir ci-après). Il s'accompagne naturellement d'un espace en ligne, permettant à l'aide d'outils du web 2.0 une participation virtuelle à chaque instant et un travail de documentation continu sur les actions menées.



> Qui fait quoi ?

- L'institution met en place le laboratoire, en partenariat avec des designers, innovateurs sociaux, laboratoires d'innovation sociale
- Un ou des animateurs au profil « d'innovateurs sociaux » sont en charge de l'animation entre le laboratoire et les directions régionales

> Obstacles

Le statut expérimental et non-institutionnel peut rebuter les décideurs régionaux.



B / TEST-ZONES



> Objectifs

- Favoriser l'innovation par l'expérimentation territoriale
- Construire des territoires ouverts et accueillants

> Description

La région opère en identifiant des lieux sur le territoire (labellisés ?) comme « territoires d'expérimentations ». De la même manière que l'on entoure les lieux en travaux de « rubalise », ici on délimite et représente le lieu de l'expérimentation. Ces territoires pilotes sont construits avec la complicité d'acteurs locaux facilitateurs. Différents moyens juridiques, pratiques, financiers sont mis en place telles que des autorisations, des lieux d'accueil, des véhicules à disposition, du temps, des événements... afin d'accueillir au mieux des chercheurs tels que des innovateurs sociaux, des architectes, designers, universitaires, artistes, etc.

> Qui fait quoi ?

- Une équipe locale dynamique et ouverte
- Une direction régionale qui attribue les crédits et coordonne les différents lieux d'expérimentations
- Des équipes de chercheurs, créatifs, qui s'installent sous différentes formes et à travers différentes temporalités et produisent des idées, propositions et réalisations qui transforment le territoire.

> Obstacles

- Capacité des habitants à accepter le changement et la recherche
- Créer une dynamique nouvelle dans un territoire qui reste le même, risque d'essoufflement

C / INNOVACTEUR



> Objectifs

- Introduire un « corps étranger » dans l'institution pour l'amener à évoluer.
- Faciliter la transformation par l'accueil d'une personne extérieure en immersion.

> Description

Une personne est détachée par un organisme de conseil-recherche pour être accueillie au sein de l'institution régionale. Son profil : entre innovateur social et designer, cette personne maîtrise des méthodes de co-conception et de créativité.

Pendant une période longue (par exemple un an) elle aura pour mission d'explorer de nouvelles idées, d'accompagner la structure dans de nouveaux projets, de mobiliser ses méthodes de créativité

au sein des réunions d'équipes, de les former à ces méthodes... Elle est en réseau avec d'autres innovateurs situés dans d'autres collectivités.

> Qui fait quoi ?

- Un « innovacteur » au profil interdisciplinaire, issu des sciences sociales, de la culture et de l'art, de l'entrepreneuriat
- Une structure régionale en mesure de l'accueillir pendant un an
- Une structure extérieure liée par une convention embauche « l'innovacteur » pour le placer dans la structure d'accueil

> Obstacles

Capacité d'accueil de la structure

Partie 2

Méthode

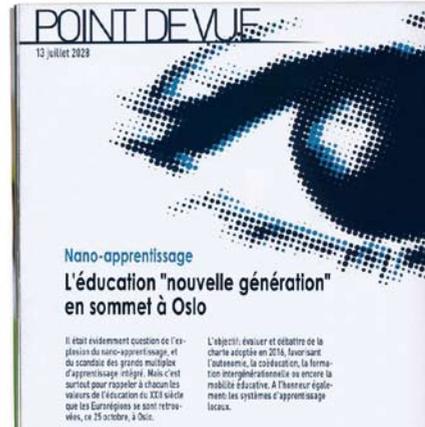
> Backcasting, mode d'emploi

> Description

Le backcasting est une méthode de prospective. Son principe consiste à définir un futur souhaité, idéal (par exemple la disparition de la très grande pauvreté, ou encore le repeuplement des zones désertiques) pour imaginer ensuite les étapes et les façons d'y parvenir. Cette approche est réputée produire des résultats plus créatifs et plus en rupture que les méthodes dites de « forecasting », dans lesquelles on part des tendances actuelles pour imaginer ensuite des scénarios d'avenir. C'est la méthode que nous avons choisi d'utiliser pour le Off du congrès des Régions.



> Revue de presse du 9 décembre 2028

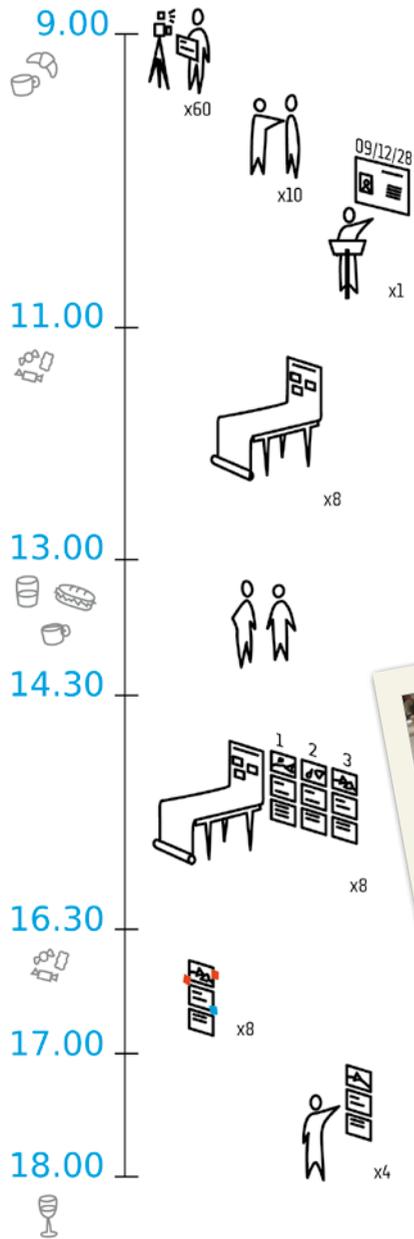


> Description

Voyage dans le temps : en ouverture de la journée et pour lancer les groupes de backcasting, une revue de presse fictive est projetée. Huit articles se succèdent. Que des bonnes nouvelles ! Parmi elles : les campagnes ont accompli leur mue, l'homme a repris la main sur les technos et un new deal interrégional fait la prospérité des territoires. Question posée aux participants : Comment est-ce arrivé ? Répartis entre huit groupes, ils auront deux sessions de deux heures chacune pour y répondre. La première pour ouvrir des pistes, la seconde pour passer à leur mise en forme.



> Créatifs



> Des propositions tangibles

Pour mettre en forme ses propositions, chaque groupe est invité à produire trois projets tangibles au terme de la journée, c'est-à-dire incarnés sous la forme de lieux, services ou dispositifs. Des gabarits sont distribués aux participants : chaque projet doit donner lieu à la production d'un photo-montage réalisé par un créatif ou un designer du groupe et d'une page de texte où doit être mentionné le titre du projet, ses objectifs, sa description, la répartition des rôles et les freins et obstacles potentiels à sa mise en œuvre.

> Les îlots créatifs

Nous avons demandé à Jean Couvreur, designer, de concevoir les espaces de créativité où s'activent les groupes, faits de cloisons en carton et de tables-établis équipées de dérouleurs de paper-board. Huit îlots sont répartis au sein de la Bo[a]te, lieu créatif au cœur du quartier du Vieux-Port.

> Le kit créatif

Feutres et post-its : pas besoin d'autre chose pour stimuler la créativité !

> La production des images

Dans les groupes, on s'active pour composer des photo-montages destinés à illustrer les projets. Tous seront affichés sous la forme d'une mosaïque au terme de la journée.

> Making-off

La vidéaste Marguerite Fouletier et le preneur de son Guillaume Serpereau déambulent entre les groupes, pour saisir tous les moments d'ébullition créative...





> La sélection des élus

Jean-François Caron, conseiller régional du Nord-Pas de Calais et Christian Paul, vice-président de la Bourgogne, sont chargés de présenter les projets qui les ont les plus marqués, en clôture de la journée.



> La Librairie des Territoires

Entre deux sessions, halte sur le stand de la Librairie des Territoires, venue spécialement de Sarrant (Midi-Pyrénées)



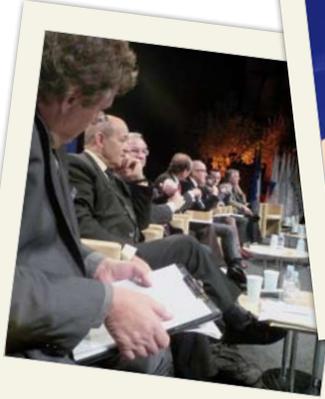
/ CE QUI A MARCHÉ / CE QUI N'A PAS MARCHÉ

- *Le backcasting a créé l'ambiance créative recherchée et la plupart des participants ont pris plaisir à faire l'exercice.*
- *En revanche, l'exercice était dense et a pu paraître épuisant à son terme...*
- *Nous n'avions pas suffisamment d'élus parmi nos participants.*
- *Toutes les propositions ne se valent pas : une dizaine d'entre elles mériteraient de figurer dans un programme régional, d'autres devraient être retravaillées, d'autres encore présentent peu d'originalité par rapport à l'existant.*
- *Il n'y a pas eu de véritable sélection des projets en fin de journée, nous n'avions pas suffisamment préparé la restitution avec les élus présents.*



> Les à côtés

- Bilan 2009 de « Territoires en Résidences » à l'Hôtel Vertigo, le 8 décembre
- Le stand de la 27^{ème} Région au 5^{ème} Congrès des Régions
- Intervention en tribune sur l'identité régionale



Contacts

> Plus d'informations

> La 27ème Région

- **Stéphane Vincent**, Directeur de projet
- **Romain Thévenet**, Chargé de mission design de services
- **Charlotte Rautureau**, Chargée de mission Europ'act

La Cantine

Passage des Panoramas
151 rue Montmartre
75002 Paris
01 40 13 68 04
infos@la27eregion.fr

www.la27eregion.fr



www.la27eregion.fr
www.territoiresenresidences.net

La 27^e
Région

Sustainable
Everyday
Project

SDS
DIS

ARE
Association
des Régions de France

