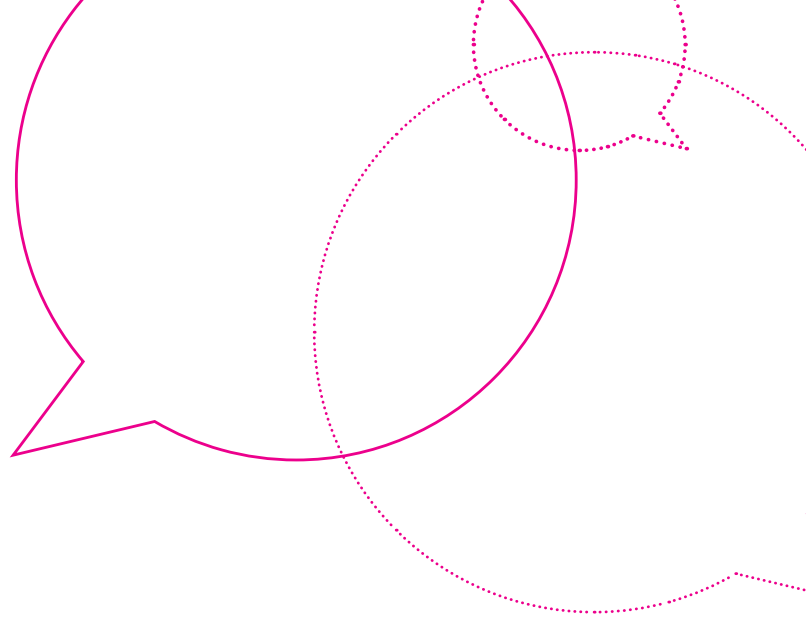




LE CONTINUUM PARTICIPATIF

---

# CO-CRÉATION



La participation... C'est un concept très actuel qui nous concerne tous. Mais la manière d'aborder l'égalité des chances face à la participation peut varier considérablement. Fidèle à sa vision, Dēmos a développé un continuum de participation comprenant 7 stratégies efficaces ! Dans cette fiche, nous expliquons la stratégie de *co-création*.

info@demos.be

www.demos.be



www.facebook.com/demosvzw



www.twitter.com/demosvzw

## CO-CRÉATION

On parle de co-création lorsque les personnes qui travaillent pour la culture, la jeunesse et les sports conçoivent et éventuellement façonnent l'offre en collaboration avec les citoyens. Il peut s'agir d'un projet, mais aussi de l'utilisation de l'espace (public) ou de la co-conception d'un processus de changement profond.

La responsabilité partagée, l'engagement et la coopération entre les professionnels et les citoyens sont essentiels dans les processus de co-création : chacun peut contribuer à déterminer l'agenda, apporter des idées, prendre des décisions et agir. Vous utilisez l'énergie qui anime des personnes lorsqu'elles s'impliquent personnellement, se sentent connectées, s'engagent et aident à faire avancer les choses. Bien souvent, quelque chose d'entièrement nouveau se crée et de nouvelles méthodes de travail, identités et histoires trouvent leur place dans le paysage des loisirs.

La co-création est plus qu'une participation active à une offre. Dans les ateliers de danse ou les activités de clubs sportifs, par exemple, il y a bien sûr une participation active, mais il ne s'agit de co-création que lorsque le concept ou l'idée derrière une activité est co-déterminé et éventuellement aussi organisé par l'utilisateur final.

La co-création, c'est plus que donner la parole aux gens, car le degré de participation des citoyens va au-delà de la collecte d'idées ou du retour d'information. En bref, la co-création implique la participation active des citoyens en tant que partenaires à part entière dans la production et la réalisation d'une offre d'activité culturelle, sportive ou de jeunesse.

## RIEN POUR MOI SANS MOI

Tout ce que vous faites pour moi sans moi, vous le faites contre moi. C'est une citation de Gandhi souvent utilisée dans le contexte du travail participatif. C'est également le crédo des associations de lutte contre la pauvreté et d'autres groupes d'intérêt. Leur vision repose sur l'implication des parties prenantes en les considérant comme des partenaires à part entière dans les mécanismes de lutte contre l'exclusion. C'est également un principe pédagogique éprouvé qui montre que la motivation à apprendre et la participation augmentent lorsque vous partagez la responsabilité. Vous êtes plus motivé.e lorsque vous êtes entendu.e et que vous pouvez choisir ce que vous voulez et comment vous le voulez.

*Exemple : Le club de football anversoïis City Pirates avait du mal à entrer en contact avec les parents de ses jeunes membres du quartier Linkeroever. Cela a généré des frustrations face au manque de participation et aux absences répétées lors des matchs et des fêtes de club. Il a été possible de renverser la vapeur en donnant aux parents l'espace et le budget nécessaires pour organiser eux-mêmes une fête pour le club. Cette collaboration s'est avérée fructueuse et a permis de renforcer le lien entre le club et les parents.*

## **RENONCER AU CONFORT DE LA TABLE DE CONFÉRENCE**

Élaborer ensemble des initiatives, c'est le cœur de toute vie associative et structure de loisirs. Des personnes s'unissent pour travailler ensemble à la réalisation d'un même objectif. Pourtant, nous constatons dans les secteurs de la culture, de la jeunesse et des sports subsidiés que de nombreux projets sont conçus autour d'une table de conférence, sans que l'utilisateur final ne soit présent ou impliqué. C'est souvent le cas des projets destinés aux groupes dits défavorisés. Il y a plusieurs raisons à cela, comme l'absence d'un bon réseau ou encore le manque de temps, de ressources ou de préoccupations pour proposer une offre de qualité.

Penser et travailler à partir de la co-création est un réflexe que les acteurs de la culture, de la jeunesse et du sport peuvent acquérir. Mais il est important que les responsables et les autorités fournissent également des incentives. Le projet participatif 'kansengroepen' (personnes défavorisées) en était un bon exemple, mais malheureusement il a été suspendu fin de 2019. Le gouvernement flamand a lancé à un appel à projets et a encouragé les organisations à collaborer avec leur groupe cible pour mettre en place des projets culturels, de jeunesse ou sportifs. Les projets ont été jugés spécifiquement sur les possibilités du groupe cible à participer activement à la réalisation du projet.

*Exemple : En 2021, le nouveau bâtiment du centre communautaire 'De Vaartkapoen' à Molenbeek ouvrira ses portes. Avant son ouverture, le projet participatif Agora-M a été lancé pour une durée de trois ans, afin de changer le mode de fonctionnement du centre de l'intérieur également. Un groupe composé d'habitants du coin et d'acteurs clés ont mené ce projet et déterminé les thèmes à mettre à l'ordre du jour. Puisant leur inspiration auprès d'experts et de professionnels, ils se sont penchés sur les thèmes qui préoccupent les Molenbeekois. À l'aide de diverses méthodes artistiques participatives, ils font en sorte que ces thèmes deviennent (à nouveau) la propriété des Molenbeekois.*

## COMMENT COMMENCER ?

Il n'existe pas de recette unique pour la co-création car chaque projet est différent et s'inscrit dans un contexte propre. Mais il ne faut pour autant pas nécessairement réinventer la roue. Chez Dêmos, nous avons développé [la boîte à outils LCD](#), qui décrit les étapes pour concevoir votre projet de manière participative. L'essentiel est de prendre le temps d'écouter activement le public cible de votre projet avant de commencer à créer et à agir, et d'impliquer activement votre public cible à chaque étape.

Dans le domaine des arts, les pratiques socio-artistiques sont un exemple bien connu de co-création. Artistes et citoyens travaillent main dans la main pour obtenir le résultat artistique souhaité. Si vous souhaitez monter vous-même un projet socio-artistique, il est intéressant de faire appel à l'expertise de ce type d'organisation artistique spécialisée. Vous pouvez également demander l'aide d'un artiste qui a une expérience avec la participation citoyenne et qui y trouve une valeur ajoutée dans son travail artistique.

*Exemple : **Tuin der Lusten** est un festival annuel en plein air proposé par 'cc De Spil' à Roulers qui prend forme grâce à des assemblées populaires. Tout le monde est le bienvenu : partenaires, citoyens, artistes, collaborateurs, bénévoles, professionnels ou passionnés. Chaque décision est approuvée par les représentants de l'assemblée populaire. Le Tuin der Lusten utilise cette voie démocratique depuis 2012.*

## FACILITER AU LIEU D'ORGANISER

Dans un processus de co-création, guider et orienter (de manière professionnelle ou non) sont des éléments essentiels. Cela demande de choisir explicitement un processus de responsabilité partagée. Il faut également être conscient.e de son degré de pouvoir et être capable de le céder. Il est important de créer un contexte qui encourage les initiatives des citoyens et de communiquer clairement les possibilités de proposer ou non des initiatives dans ce contexte.

*Exemple : **Molenbeek Rebels Basketball** est un club géré par des filles âgées de 11 à 22 ans. Les initiatives prises par les jeunes du club sont impressionnantes. Mais ce résultat n'est pas le fruit du hasard. Les résultats du Molenbeek Rebels Basketball sont le fruit de dix années de travail acharné en coulisses. L'initiatrice, **Wenke Thewis**, a passé des années à établir une relation de confiance avec les filles, à créer une dynamique de groupe et à soutenir leur esprit d'initiative et de responsabilisation. Elle appuie son travail sur la 'Self Determination Theory' (la théorie de l'autodétermination) : les jeunes prennent toutes les décisions et les entraîneurs doivent simplement leur laisser l'espace nécessaire pour y arriver.*

Les processus de co-création sont divers et dépendent souvent de l'endroit où naît l'initiative. Dans de nombreux cas, ce sont les professionnels qui prennent l'initiative d'impliquer les citoyens. Les citoyens prennent-ils l'initiative et vous demandent-ils, en tant que professionnel.le, de vous impliquer ? Nous glissons alors vers la stratégie 'faire de la place'. Les acteurs de la culture, de la jeunesse et du sport peuvent donner plus ou moins de pouvoir. Par exemple, dans de nombreux projets socio-artistiques, l'artiste se considère toujours comme le responsable final du résultat artistique. Il ou elle fera aussi parfois certains choix artistiques et inclura ou non certains apports des participants dans la création finale. Il est particulièrement important d'être clair à ce sujet afin d'éviter de faux espoirs. Selon Wenke Thewis, entraîneur de basket-ball : "Il faut bien cadrer les choses : on ne peut pas se contenter de bloquer des idées sans explication. Parce qu'en soi, il n'y a pas de limite à la participation : les jeunes peuvent très bien décider de tout".

*Par exemple : À Anvers, le tournoi de football Shoot! a lieu chaque année. Il est organisé par des jeunes du quartier, aidés par les organisations de jeunesse 'Jes' et 'Kras Sport'. Les organisations de travail de la jeunesse fournissent le matériel (bbq, ballons de football...) et les professionnels (animateurs) ; les jeunes, quant à eux, retroussent leurs manches. Ils assurent le rôle d'arbitre, préparent le tournoi, cherchent et trouvent un DJ local pour l'animation...*

## **CO-CRÉATION EN PARTENARIAT**

Le travail participatif par la co-création peut également se faire au niveau des organisations. Lorsque les organisations culturelles, de jeunesse ou sportives veulent attirer de nouveaux groupes cibles, y compris des personnes plus vulnérables, elles travaillent souvent avec des organisations qui s'adressent spécifiquement à ces groupes. Cet aspect se retrouve dans plusieurs stratégies de participation. Le hic : l'unique objectif de cette collaboration est d'orienter les gens vers les activités proposées, ce qui en fait une collaboration à sens unique. En co-créant en partenariat, les organisations deviennent des partenaires à part entière partageant un objectif commun et où chacune des parties amène sa propre vision et son propre agenda.

*Exemple : Nerdlab est un collectif ouvert de créateurs qui collaborent sur des idées expérimentales. Ils construisent des installations et des machines. Ils le font en découpant au laser, en expérimentant l'Arduino, en imprimant en 3D,... Nerdlab, Jes, Masala et DOK étudient ensemble les conditions idéales d'un espace de création cool et inclusif susceptible d'attirer différentes communautés. Pour ce faire, ils ont fait un bout de chemin ensemble pendant un an et demi lors duquel ils ont pu apprendre les uns des autres, se sont soutenus et ont collaboré.*

## PLUS D'INFOS SUR LA CO-CRÉATION

- ⇒ Consultez la publication '[Handreiking voor succesvolle inclusieve cultuurprojecten](#)' (Main tendue à des projets culturels inclusifs réussis) d'Urban Paradoxes
- ⇒ Consultez la publication '[Cocreatie met kwetsbare groepen](#)' (Co-création avec des groupes vulnérables) de l'asbl Flora
- ⇒ La publication '[Dwarsliggers](#)' relate les histoires de la pratique socio-artistique (Demos)
- ⇒ La série d'articles '[Het DNA van participatie](#)' (l'ADN de la participation) décrit les pratiques artistiques participatives
- ⇒ Il existe plusieurs organisations (de formation) spécialisées dans la co-création, comme [Kwadraet](#), [Schakel](#), [Citizenlab](#), [De Wakkere Burger](#) et [Levuur](#)
- ⇒ Consultez le dossier de [notre table de pratique sur la co-création](#) destinée à faire participer les réseaux locaux aux loisirs, sous la supervision de Kwadraet...

