

# « La nuit est à nous : échanger, décider, construire » : la transition démocratique au cœur des institutions publiques culturelles.

Raphaëlle Bats  
Université Paris Cité, Paris 7, LCSP  
Université de Lyon, Centre Gabriel Naudé, Enssib.

2 mars 2018

## Mots-clés

Participation, jeu, mise en scène, subjectivation politique, institutionnalisation, instrumentalisation. Bibliothèques municipales, politique culturelle, action culturelle.

## Abstract

« La nuit est à nous », est un événement organisé par et à bibliothèque municipale Jean Macé (Lyon) et centré sur l'utilisation des jeux : sketches, jeux de pistes, jeux de débats, etc. dans la mise en œuvre d'une très sérieuse participation du public au désherbage des collections. Par des observations ethnographiques, nous étudions dans cet article l'ambivalence du jeu, à la fois outil de transition démocratique, facilitateur de la transmission d'information, d'expression des dissensus et d'action collective, et instrument de canalisation des publics sur des sujets conflictuels.

## Introduction

Ces 10 dernières années ont vu un accroissement fort du nombre et de la variété des projets participatifs menés en bibliothèque. Au-delà de l'intérêt pour la co-production de savoirs (ateliers Wikipédia, blogs collectifs ; plateformes d'échanges de savoirs ...), les projets peuvent aussi concerner directement la bibliothèque elle-même. Ainsi, la bibliothèque municipale de Lyon Croix-Rousse et son groupe de volontaires se réunissant pour construire sa nouvelle discothèque ; ainsi, aussi, la bibliothèque de Fontaine et son comité d'usagers discutant des nouvelles orientations numériques de la bibliothèque ; ainsi enfin le projet en design de service de construction de la médiathèque de Lezoux, permettant aux habitants de faire émerger leurs besoins et désirs en termes de services, collections et espaces. La bibliothèque serait donc non plus seulement un lieu de mise en œuvre des politiques publiques, mais encore un lieu démocratique, pensé, construit et choisi par le

public en concertation avec les bibliothécaires et les élus.

Pourtant, un des écueils majeurs de la participation est souvent son incapacité à offrir des modalités et des espaces de décision collective, qui engageraient véritablement les politiques publiques. Son effectivité fait l'objet de nombre d'études, y compris pour dire la difficulté à penser et mesurer la réalisation et la qualité de la participation (Mazeaud et al, 2012) quels qu'en soient les outils. Plus encore, au cœur de ces recherches, pointe une inquiétude envers une instrumentalisation de la participation publique par les institutions, au travers d'une maîtrise de l'information (Lascoumes, 2013), d'une manipulation de la contestation (Goirand, 2014) ou d'une incapacité à proposer des actions à un public représentatif de la diversité des habitants (Kivits-Jabot, 2008).

Dès lors, une institution culturelle, telle qu'une bibliothèque, en mettant en place de pratiques participatives à visée décisionnaire, peut-elle échapper à une certaine forme d'instrumentalisation de son public ? Pour répondre à cette question, nous avons choisi de présenter notre analyse d'un événement proposé par la bibliothèque municipale de Lyon (BML)-Jean Macé, appelé, selon les programmes « la nuit de la démocratie à la bibliothèque » ou « La nuit est à nous : échanger, décider, construire ». Cette soirée proposait, en partenariat avec un spécialiste du jeu, un temps d'échange et de pratiques sur la décision et le pouvoir, autour d'un projet réel de désherbage de la collection, sujet souvent tabou avec le public, à renfort de sketches, jeux de pistes, jeux de débats, etc. Le ludique, le convivial et l'humour étaient convoqués comme outils dans la mise en œuvre d'une très sérieuse participation du public à la sélection des ouvrages à enlever des collections. Cet événement, sur lequel nous avons mené principalement une observation ethnographique, sert de support à l'étude du jeu comme outil de transition démocratique, afin de voir s'il facilite la transmission d'information, l'expression des dissensus et la diversité des participants, ou s'il oscille entre facilitation de l'apprentissage, dé-responsabilisation et création de lien social.

En effet, le jeu est une part essentielle des pratiques participatives : mise en scène, jeu de rôle, déplacement des corps dans l'espace . . . Plus encore, les recherches sur le crowd-sourcing, montrent que le jeu est un facteur important dans la motivation et l'attraction des participants, à la fois comme clé d'apprentissage (Chignard, 2012), système de récompenses et de prix (Gerber et al., 2012), ludicité des plateformes (Holley, 2010). Le jeu est d'ailleurs souvent appelé par les institutions comme outil pour sauver la participation (Morvan, 2017 ; L'atelier citoyen, 2017) ou pour favoriser l'action collective (Université de la Rochelle, 2017). Le jeu est aussi appelé à travers sa fonction de jeu sérieux pour faciliter l'expertise et l'apprentissage du débat et de la pluralité (Bécu, 2015). Pour autant, le jeu dans la participation a aussi ses détracteurs : infantilisation, déresponsabilisation, dure confrontation à la réalité (Boutinot et al., 2008, paragraphe 13) et incapacité à passer au-delà des rapports sociaux habituels ((Boutinot et al., 2008, paragraphe 13).

A travers cet article et cette étude du jeu et de la décision, nous souhaitons montrer comment la bibliothèque se débat entre tendance à l'instrumentalisation et volonté réelle de proposer une nouvelle forme d'émancipation, qui passerait par l'expérience, comme forme d'apprentissage d'un savoir agir politique.

# 1 Contexte de la recherche et Méthodologie

Chaque année la BML organise un événement culturel thématique au sein de son réseau. Pour 2016-2017, le thème était la démocratie. L'ensemble de ce projet a constitué mon terrain de thèse principal. Pour cela, j'ai intégré le comité de pilotage (copil), en tant que doctorante. J'ai pu observer le travail de ce comité, les différentes réunions organisées avec les équipes, ainsi qu'une partie du programme proposé au public. J'ai par ailleurs mené des entretiens semi-directifs avec les membres du comité de pilotage, le directeur, des agents de la bibliothèque engagés ou pas dans le programme, le directeur de cabinet du premier adjoint au maire, adjoint à la culture, et enfin avec quelques participants aux animations.

Le projet Démocratie, comme il s'est vite appelé en interne, se basait sur 3 thèmes, qui devaient se retrouver parmi les propositions des équipes : capacité à agir, participation et communs. Par ailleurs, une forte injonction à la participation a été transmise aux agents par le comité de pilotage, injonction qui a pris la forme d'une formation à la participation pour cinquante agents<sup>1</sup> et d'ateliers participatifs internes pour la mise en place du programme.

Parmi les 80 animations proposées dans le programme (novembre 2016 à mars 2017), j'ai assisté à la Nuit de la démocratie à la bibliothèque, organisée à la bibliothèque Jean Macé, une des bibliothèques du réseau. Contrairement à d'autres animations, qui m'avaient été indiquées par les membres du comité de pilotage, celle-ci m'a été présentée par un agent de la bibliothèque<sup>2</sup>, qui ne faisait ni parti du comité de pilotage, ni des porteurs de projets. Le fait qu'aucun membre du copil ne participait à l'organisation de cette animation m'a convaincu de la suivre, pour observer des pratiques qui n'étaient pas portées par une équipe très rodée sur le sujet<sup>3</sup>.

D'un point de vue méthodologique, j'ai mené une observation participante lors de cette soirée. J'ai participé à tout ce que la nuit offrait : rencontres, jeux, débats, apéritif, etc. J'ai également interviewé quelques participants par entretiens semi-directifs très courts, pour mieux connaître les types de public présents. Il convient de préciser que mon terrain ne porte pas sur l'étude de la participation du point de vue de sa réception, mais de point de vue de sa mise en œuvre par la bibliothèque. Plus tard, j'ai invité une des organisatrices à faire une présentation de cet événement devant des professionnels. Cette méthode me permettait de la voir exprimer le projet, sans mener d'entretien semi-directif, chose que j'ai évitée pour deux raisons : parce qu'elle travaille au quotidien avec mon compagnon, ce qui induit des biais, et ensuite parce que je me suis bien trop amusée pendant cette nuit de la démocratie à la bibliothèque pour considérer qu'un entretien pourrait se faire avec la

---

1. soit 10% des agents de la bibliothèque, soit également la moitié des personnes investies sur le programme

2. Par honnêteté, précisons que cet agent est également mon compagnon, qui a commencé à travailler à la BML après le début de mon terrain et qui n'a travaillé sur ce projet ni de près, ni de loin

3. J'apprendrais plus tard que la collègue en charge de cet événement est animatrice socio-culturelle et est donc très formée sur les outils participatifs, contrairement au reste de l'équipe de la bibliothèque

distance voulue. C'est donc principalement sur une approche ethnographique que repose cet article. Par ethnographie, je reprends la définition donnée dans la revue participation :

Ethnographies » – au pluriel, tant les styles en sont divers – est pris ici au sens strict d'une enquête incorporant un moment central d'observation, de première main, directe ou participante, et de description dense, dont procèdent les analyses. (Cefaï, et al. 2012, p 8)

## 2 La nuit de la démocratie à la bibliothèque : une mise en scène de l'agir politique en 5 actes

C'est donc un samedi soir de février 2017 que je me rends à la bibliothèque Jean Macé pour participer à cette nuit de la démocratie à la bibliothèque. L'activité de cette soirée correspond à un usage habituel de la bibliothèque au sens où celle-ci propose régulièrement des animations ou actions culturelles. Le fait même de faire une nuit de la bibliothèque n'est pas une nouveauté, puisque la bibliothèque en a organisée une en 2014. Très bien placée et visible, c'est un lieu ouvert et public, mais ce soir-là ouverte à une heure inhabituelle. De l'extérieur, dans la rue, rien ne précise que c'est ouvert, hormis la lumière. Devant la porte, l'affiche de l'événement, mais il faut pour la voir être déjà dans l'entrée.

Je compte au commencement de la soirée quelques 45 à 50 personnes présentes : public, équipe, partenaires. Au fil de la soirée on pourra compter de nouveaux arrivants. Les bibliothécaires me diront avoir compté 70 personnes au moment le plus fréquenté de la soirée. Au fil des activités de la soirée, la bibliothèque se désemplira, mais à la fermeture il restera quand même près de 25 personnes. La plupart des participants viennent du quartier, d'autres ont traversé Lyon. Étonnamment pour une bibliothèque sans secteur jeunesse, il y a plusieurs de famille. D'après les micro-interviews réalisées avec quelques participants, ils sont venus par intérêt pour la question citoyenne, pour passer une bonne soirée, pour faire des jeux, par opportunité (ils étaient présents à la bibliothèque au moment de la non-fermeture) ou enfin parce qu'ils avaient apprécié la première nuit à la bibliothèque.

La bibliothèque a ouvert il y a moins de 10 ans, mais elle doit fermer pour les 3 mois suivants afin d'y installer un automate de prêt. Cela va conduire à une réorganisation des espaces et à une diminution du nombre de documents accessibles dans la salle. Pour cela, un désherbage devra être mené.

Dans le tableau 1, page 5, on peut voir la succession des activités qui seront proposées pendant la soirée.

Comme on peut le voir, le jeu autour du désherbage s'organise en 5 étapes, qui sont coupées par des temps de convivialité, d'échange et de jeu. Dans cet article, nous nous contenterons d'analyser les 5 étapes du jeu principal, qui sont autant d'actes dans une mise en scène de l'action politique.

Phase	Activité	Description
Accueil	<b>Buffet</b>	Les bibliothécaires avaient annoncé s'occuper du "boire" ; une partie du public d'habitues viendra avec des salades, des tartes ou des gâteaux. Le buffet restera ouvert et fréquenté toute la soirée, notamment pendant les pauses.
Acte 1	<b>Dépouillement</b>	Le jeu commence par le dépouillement des bulletins de vote. Il conduira à considérer l'élection comme nulle et non avenue et à déclarer l'ensemble des présents comme en charge des décisions concernant le désherbage.
Acte 2	<b>Expertise</b>	Le jeu se poursuit par une explication, fausse puis vraie, des critères de désherbage.
Pause	<b>Forum des initiatives locales</b>	Sont présentées des initiatives locales, montrant le pouvoir d'agir des citoyens : installation de boites de troc et de recyclage, lombricompost, etc.
Acte 3	<b>Course de chariot</b>	Le jeu reprend avec une course de chariot, qui vise à désherber les rayonnages.
Pause	<b>Jeux collaboratifs</b>	Le partenaire principal fait jouer qui veut à des jeux collaboratifs, sans compétition entre les joueurs.
Acte 4	<b>Débat</b>	Le jeu se poursuit avec une proposition de débat sur quelques livres désherbés, qui sont susceptibles de faire polémique. Plusieurs personnes continuent de jouer aux jeux collaboratifs.
Pause	<b>Repos</b>	Les jeux collaboratifs sont toujours fréquentés par une partie du public. La salle commence à se vider. Plusieurs personnes restent simplement tranquillement dans les canapés à siroter un verre.
Acte 5	<b>Chansons</b>	L'ensemble des participants encore présents prend part à un jeu appelé "Chabada", consistant à chanter des chansons à partir de titres des livres qui viennent d'être désherbés.

TABLE 1 – Tableau des activités de la nuit des bibliothèques



FIGURE 1 – Affiche de campagne de Phil Moluxe, Bibliothèque de Jean Macé

## 2.1 Acte 1 : le dépouillement ou la désacralisation du vote

*Les bibliothécaires<sup>4</sup> appellent à se réunir devant le carré lecture, coin avec des canapés et une table basse. Elles ont installé un tableau blanc et déposé l'urne sur la table basse. Elles rappellent que pendant 3 semaines, il a été possible à tous de voter pour le ou la bibliothécaire qui d'une part gagnera cette première bibliothécale de l'histoire et d'autre part dirigera ce soir le désherbage de la bibliothèque.<sup>5</sup>*

Notons que si la première information concernant les élections ne fait pas surprise, en revanche celle concernant le désherbage est une nouveauté. Les élections ont été lancées 3 semaines avant l'événement. Sur le poteau devant la banque d'accueil, on peut toujours voir et consulter les affiches des candidats (Voir l'affiche de la campagne de Phil Moluxe<sup>1</sup>, page 6), dont les noms sont autant de blagues de bibliothécaires : Martine Pilon, Phil Moluxe et Emma Sicot. La bibliothécale était également annoncée dans les documents de communication.

"Et si vous veniez passer une soirée à la bibliothèque ? Mais pas n'importe quelle soirée... La bibliothèque Jean Macé connue pour s'adapter aux intempéries, capable d'avoir des portes coulissantes et des murs perméables. Cette bibliothèque que vous connaissez et que vous chérissez chaque jour a le grand honneur de vous convier à une soirée pleine de surprises. Un suffrage se prépare dans ses murs. En effet, elle accueillera la première élection Bibliothécale de l'histoire. Ainsi, trois candidats se sont lancés dans la campagne, chacun s'engageant à œuvrer pour l'épanouissement de la bibliothèque, et à la servir.

4. On appellera bibliothécaire tout agent de la bibliothèque par mesure de simplicité. En vérité, sont mobilisés dans l'événement aussi bien l'animatrice socio-culturelle et les médiateurs numériques, que tous les corps de métier de bibliothécaires.

5. En italique, les scènes observées à la bibliothèque.

Ils présenteront des programmes plus innovants les uns que les autres afin que la Nuit qui vous sera proposée le samedi 11 février 2017 soit la plus éclatante possible ! En prévision de l'organisation de cette soirée, et afin que le plus va-leureux des trois candidats soit choisi pour son orchestration, tout le monde est invité à venir s'exprimer démocratiquement par les urnes entre le 3 janvier et le 10 février – clôture des bureaux de vote à 19h. Vive la bibliothèque et vive Jean Macé ! En invités spéciaux, Sébastien Hovart haut dignitaire du Jeu et l'association Ancielia, qui se propose de vous faire rencontrer certains de vos voisins investis dans des initiatives locales. Il y aura à boire et à manger et nous, on s'occupe du boire." <sup>6</sup>

Il n'était pas donc inscrit dans les documents de communication qu'un désherbage serait organisé. De fait, la fermeture de la bibliothèque pour l'installation d'un automate de prêt, qui aura pour impact un désherbage, est source de frictions potentielles. En effet, l'automatisation n'est pas appréciée par tous les publics, qui y voient à la fois désocialisation et risque pour la conservation des postes. <sup>7</sup>. Par ailleurs, le désherbage est une source de conflit connue et anticipée par les bibliothécaires. C'est même le sujet qui pour de multiples raisons amène le public à contester les décisions de la bibliothèque (Calenge, 2009)

La question de la visibilité de la bibliothèque n'est pas anodine (Peter Lor, 2016). Le premier titre de l'événement, dans le document interne était : "La nuit de la bibliothèque, la nuit de la démocratie, la démocratie en jeu". La description de l'événement ne fait pas du tout l'emphase sur la partie campagne électorale et passe sous silence le thème du désherbage. J'apprendrais bien plus tard que le copil et la direction ont découvert après l'événement que le désherbage en avait été l'objet. Ils ont aussi montré leur admiration pour le traitement choisi de ce sujet difficile, tout en en soulevant les risques. Une des organisatrices a été invitée à présenter son animation en réunion de cadres, réunions auxquelles, non cadre, elle ne participe pas habituellement, et a alors reçu des applaudissements nourris, ce qui est rarissime en réunion interne.

Ainsi, c'est sur un sujet susceptible d'être conflictuel qu'est proposée cette animation participative. De fait, l'action publique recourt régulièrement à cet artifice dans les cas de conflits avérés ou potentiels, comme plusieurs chercheurs l'ont montré (Arnstein, 1969 ; Donzelot et Epstein, 2006). Par un certain côté, cette animation prend le public par surprise, dans une soirée conviviale, drôle, sympathique, sur un sujet polémique. Une inquiétude concernant le caractère honnête de la participation publique plane au-dessus de ces appels à participer. Goirand se demande ainsi si :

L'injonction à la participation relève d'une stratégie des pouvoirs publics qui cherchent à encadrer certains groupes sociaux, à canaliser l'expression de leur mécontentement, parfois à limiter l'expression de leurs demandes politiques. (Goirand, 2014)

---

6. extrait du programme Janvier-Mars de Démocratie

7. Ainsi lors de la réouverture de la bibliothèque de la Croix-Rousse, dans un autre arrondissement de Lyon, j'ai pu assister à des remarques acerbes d'usagers, se plaignant de ces automates, et ne voulant pas plus les utiliser que les caisses automatiques au supermarché. Les bibliothécaires eux sont bien plus positifs sur ces machines qui leur évitent des mouvements répétitifs douloureux et une relation au public très restreinte.

La contestation ne serait donc appelée que pour être maîtrisée. Dans le cas d'un projet qui mené sans le public pourrait faire naître des contestations, la participation permettrait-elle ainsi d'éviter cet écueil ? Ou pour reprendre la formulation de Blatrix :

Le potentiel contestataire est-il soluble dans la démocratie participative ? (Blatrix, 2002)

Si la participation publique ne vise qu'à apaiser les esprits, en amont même du conflit, alors la décision collective, proposée dans la participation, est entièrement instrumentalisée par l'institution publique.

Cependant quand bien même cette instrumentalisation s'avère réelle, consciente ou non, la participation offre peut-être dans le même temps un autre rapport à la politique et à l'institution qu'il convient de mettre en évidence. Voyons donc la suite du spectacle.

*Les bibliothécaires appellent ensuite à ce que des volontaires jouent le rôle de scrutateurs. Se portent volontaires 3 personnes dont un jeune garçon de 10-11 ans. Une partie du public regarde le dépouillement, amusés. On rigole de la grandiloquence de la bibliothécaire pour une élection qui a tout du factice. On se prend au jeu de vouloir savoir qui sera le vainqueur. Une autre partie de la salle est tournée du côté du buffet et montre peu d'intérêt pour le dépouillement. La bibliothécaire prend bien soin de refuser les bulletins raturés ou écrits et fait une colonne pour les bulletins blancs.*

Cette nuit de la démocratie se passe mi-février 2017, à quelques mois des élections présidentielles françaises. Le spectacle de la démocratie fait écho à une réalité. Comme celle-ci, il a ses acteurs, ses spectateurs mais aussi comme celle-ci il suscite relativement peu d'intérêt. De fait, comme peut-être dans la réalité, les enjeux ne sont pas clairs. Élire le bibliothécaire de l'année est amusant, donne un sentiment de participer, mais ne semble pas porter la marque d'un changement à venir. On a voté, mais le résultat au fond n'importe pas.

*Puis, le compte est fait, Martine Pilon gagne les élections avec 42 voix sur 90. La bibliothécaire appelle Martine Pilon plusieurs fois. Un homme vient lui parler à l'oreille, discrètement. Il tient un porte-document dans les mains. Discussion entre les deux personnes, puis la bibliothécaire prend la parole à voix haute et interpelle le public. Mme Pilon, comme vient de le préciser son assistant (qui s'avère un des agents de la bibliothèque), n'est pas présente, or le règlement le stipule, l'élection est annulée en l'absence du candidat gagnant. Par conséquent, annonce la bibliothécaire, ce sera à nous de mener à bien cette soirée, c'est à dire le désherbage. Elle annonce enfin que ensemble nous allons prendre les décisions et que nous apprendrons collectivement à exercer le pouvoir.*

A cette annonce, le spectacle prend une nouvelle tournure : suspens, retournement de situation et renversement des rôles. L'indifférence face à l'élection se voit suspendue, à la fois par le spectacle et par l'annonce. Celui qui n'était là que pour regarder se retrouve appelé à agir sur quelque chose dont il ignore finalement tout : être bibliothécaire. L'attention est rappelée contre l'indifférence politique, par une mobilisation autour de l'action. Plus encore, cette action qui va devoir être menée est présentée sous un angle bien particulier celui de la décision collective et de l'exercice du pouvoir. Le titre le disait





FIGURE 2 – Photo , Bibliothèque de Jean Macé

pourtant : "La nuit est à nous!". L'instrumentalisation est peut-être présente, mais elle s'appuie non pas sur une consultation ou une information requérant une certaine passivité du public, mais bien sur une prise de pouvoir du public, entendu dans un sens deweyien, de formation d'un collectif faisant face à un problème.

Cette subversion était en vérité discrètement annoncée dans une illustration présente sur tous les documents de communication de l'événement. Comme on peut le voir sur l'image 2, page 9, les bibliothécaires ont dessiné de fausses tentatives menées pour trouver un titre à l'événement. Sont ainsi raturées les propositions suivantes : "la démocratie nuit à la bibliothèque" et "la bibliothèque nuit à la démocratie". Le questionnement autour du pouvoir se joue aussi dans la fausse élaboration du titre : pouvoir sur la bibliothèque, pouvoir de la bibliothèque.

## 2.2 Acte 2 : le sketch ou la désacralisation des experts

L'attention du public est maintenant mobilisée et commence un nouvel acte, qui vise à transmettre des connaissances permettant de mener à bien le projet commun. En effet, si le

besoin d'informations, de connaissances, de savoirs, quel que soit le choix à effectuer, est indissociable de celui d'aides et régulateurs de la décision (Cecchi, 2008)

, alors une attention doit être portée sur les modes et les conditions de sa transmission, sur ceux qui en sont les porteurs (les experts) et sur son contenu et sa qualité.

*S'ensuit un sketch très drôle sur le désherbage, annoncé comme temps de formation du public au désherbage pour qu'il puisse à son tour mettre en œuvre les règles. Les bibliothécaires se plantent devant un rayonnage avec un chariot. Elles y ajoutent ce qu'elles*

choisissent de désherber en tenant un dialogue. "Celui-là, est trop lourd. Celui-là est trop vert. Celui-là, je n'aime pas son odeur. Celui-là, je n'aime pas sa couverture. Celui-là ne rentre pas dans mon sac. Celui-là n'est pas en français, on n'y comprend rien. Celui-là, il est nul. – Tu l'as lu ? – Non. Celui-là on 'aussi. – Ben non! – si! – non! – si!" Les spectateurs rient dès les premières phrases, mais dès la moitié du sketch, la perplexité côtoie l'amusement.

Si le public rit franchement des premiers échanges évidemment absurdes, il se prend cependant à douter au fur et à mesure que les situations se complexifient. Sommes-nous encore dans le spectacle ? Le doute subsiste et si finalement le bibliothécaire n'avait pas d'autres outils que sa subjectivité pour exercer son pouvoir de définir ce qui a droit d'être lu ou pas. Ce sketch qui semble à première vue une simple facilitation de l'attention, est en fait porteur d'un moment de doute absolument nécessaire pour que les spectateurs puissent remettre en question l'expertise ou l'autorité de l'expert et basculer ainsi dans une possibilité de devenir acteur. Là encore, plus subversif qu'il n'y paraît le sketch amène par le rire à questionner une autorité qui ne reposerait que sur le statut d'agent, tout doté qu'il soit de signes manifestes de compétences, comme son chariot.

Vient alors une autre bibliothécaire, qui annonce qu'elle va présenter les vraies règles de désherbage. "Le désherbage, c'est sérieux !" annonce-t-elle. Devant un panneau, elle explique alors certaines de celles-ci dont la fameuse équation du calcul du taux de rotation

$$TxR = ((P + C)/F)x100 \quad (1)$$

<sup>8</sup>. Le public rigole. Le spectacle semble continuer, mais la bibliothécaire insiste sur la véracité de la formule. Elle y ajoute une seconde règle, absolument incontournable pour qui veut désherber, la règle Ioupi<sup>9</sup>. Très sérieuse règle, son acronyme prête néanmoins facilement à rire et le public ne s'en prive pas, jusqu'à comprendre que là encore nous ne sommes plus dans le sketch.

L'attention s'est transformée en une certaine perplexité. Le travail de bibliothécaire, qui va devoir être mené par le public présent, demande des compétences qu'il va falloir s'approprier. Cette phase montre des bibliothécaires à la fois soucieux de transmettre et de conserver : transmettre des connaissances sur leur métier pour pouvoir le mener collectivement, mais aussi conserver la légitimité de leur rôle, par le fait qu'il s'entoure de connaissances dont on sait d'avance que la soirée ne permettra pas l'acquisition. Ce sketch permet aussi de faire valoir le sérieux, la qualité, la difficulté de leur métier et de leur expertise. En d'autres termes, ce transfert sert aussi une forme de reconnaissance. Et à cette condition, la transmission réelle peut commencer, car elle ne menace plus l'expert dont on a reconnu la nécessité, du fait qu'il sera le seul à maîtriser l'ensemble des paramètres. Si personne n'envisage de passer la soirée à faire des équations, on veut bien repérer des livres usagers, obsolètes, inadéquats, etc. Donnant d'une main pour bien assurer de l'autre la légitimité de leur position, notamment de leur position de valideurs, les

---

8. Pour comprendre cette formule, mais aussi comprendre la complexité des calculs d'usage des collections, lire cet excellent article de Bertrand Calenge : <https://bccn.wordpress.com/2008/08/04/evaluation-et-statistiques-les-taux-de-rotation/>

9. I comme Incorrect, O comme Ordinaire, U comme Usé, P comme Périmé, I comme Inadéquat, ne correspond pas au fonds.

bibliothécaires transfèrent des connaissances sans perdre de leur expertise. Plus encore, les participants ne deviennent pas des experts, et ne sont pas amenés à le souhaiter. On retrouve ici un problème soulevé par Lascoumes<sup>10</sup> ; l'information est forcément construite par les experts et dès lors, décider serait d'abord être formé, ce qui remet en question la véritable indépendance des participants dans la décision et fait tendre la participation publique vers son instrumentalisation.

De fait, cet acte 2 est à la fois subversif par le questionnement des expertises, et instrumentalisant en ce que la participation qui va de dessiner s'appuiera sur la conservation des positions de chacun.

### 2.3 Acte 3 : la course de chariot ou la désacralisation des espaces

L'acte suivant est celui de la pratique et de l'action, à travers la mise en place d'un jeu de rôle, occasion pour nous d'observer littéralement les jeux de mise en scène. En effet, pour reprendre les mots d'Etienne Tassin :

Qui agit joue. On ne saurait agir sans jouer, ou on ne saurait agir autrement que sur le mode du jeu. Le jeu (game) n'est un amusement que parce qu'il est d'abord une manière d'agir (to play, to act, to perform). Cette manière d'agir (et le plaisir qu'elle procure à l'occasion) se caractérise par l'articulation entre la nécessité d'une situation (le rôle) et la contingence d'une initiative (l'acte). Le jeu réalise l'accord entre la détermination de conditions imposées et la liberté d'une action qui s'en empare et y échappe. (Tassin, 2014, p 44)

*Les bibliothécaires nous proposent un jeu, qui nécessite de composer des équipes autour de chariots de bibliothèque. Les groupes se forment plus ou moins aléatoirement. Les gens venus ensemble se mettent dans la même équipe ; les gens venus seuls s'intègrent là où il reste de la place. Il y a en gros 7 personnes par chariot. Les agents de la bibliothèque constituent également une équipe<sup>11</sup>. Les bibliothécaires donnent oralement les règles du jeu et un document imprimé récapitulatif est donné à chaque équipe. Le document rappelle les règles IOUPI et dresse une liste de types de documents à désherber, dont en voici un extrait : "Un document avec "Démocratie" ou un terme s'y rapportant, Un DVD tiré d'un livre, Un livre dont c'est la dixième édition, ou plus, Une œuvre avec un auteur dont le nom commence par K, W, X, Y ou Z, Un document qui ne soit ni un livre, ni un film, ni une BD, Un document plus épais que l'avant-bras de tous les membres de l'équipe." Des bonus sont ajoutés "Si le chariot est bien rangé à l'arrivée, Si l'ensemble de l'équipe fait la chenille derrière le chariot à l'arrivée, Si une œuvre remplit à elle seule quatre critères de la liste principale, Pour le livre le plus épais de toutes les équipes, Si l'équipe chante une chanson correspondant au titre d'un des documents rapportés". C'est donc une course de chariot en vue d'un désherbage qui nous est proposée. Les équipes s'élancent dans un joyeux brouhaha et en guidant leurs chariots à toute allure dans les rayonnages de la bibliothèque. Vite les chariots s'immobilisent et les participants courent dans la bibliothèque d'un rayonnage à l'autre. On rigole beaucoup. Le niveau sonore est élevé. Le retour des*

---

10. (Lascoumes, 2013)

11. Avec des contraintes supplémentaires.

*chariots avec les équipes chantant à tue tête tout en faisant la queue leu leu derrière leur butin est un spectacle assez burlesque.*

Le ludique est ici porté par un non sérieux affiché, les critères sont absurdes, les bonus sont de l'ordre de la bouffonnerie. Tout est fait pour qu'on s'amuse. On n'est peut-être dans un jeu sérieux, mais pas très sérieusement. C'est là où le doute peut nous prendre. Est-ce qu'on ne ferait pas semblant de mener ce projet collectif de désherbage ? Est-ce qu'on nous occupe, comme des enfants, avec des jeux, pour que la pilule soit moins amère ? Avons-nous besoin d'être amusés pour participer ? Ou doit-on voir dans un tel jeu, qui affiche son non sérieux, une possibilité pour que les joueurs jouent le jeu. Dans le jeu de rôle sérieux, est

aussi donnée à voir la capacité des acteurs à jouer en toute « bonne foi ». Autrement dit, les acteurs ont simulé une situation sans toutefois jamais rien lâcher de leur rapport au réel et sans désolidariser leur jeu de leurs pratiques réelles au quotidien (...) (Boutinot et al., 2008, para 14)

Jouer le non sérieux dans un jeu sérieux permettrait un lâcher prise plus qu'une infantilisation. Plus encore, les bibliothécaires semblent porter les idées de Dewey, John plutôt que Melvil, dans ce jeu.

La démocratie est la conviction que le processus de l'expérience importe davantage que tel ou tel résultat particulier. (Dewey, 1995, p. 47, cité par Balazard, 2012)

Peu importe donc que l'on doive trouver à désherber un ouvrage plus épais que son bras, tant qu'on a eu cette expérience collective et en chariot de décider ensemble de quel livre plus épais que notre bras mériterait d'être désherbé.

Cette possibilité de l'expérience repose sur le jeu de rôle proposé, un jeu où un seul rôle sera tenu celui de bibliothécaire. Ce n'est pas un jeu permettant de saisir une pluralité de points de vue (Becu, 2015), mais bien d'incarner un personnage. Le chariot est la clé de cette incarnation, une représentation symbolique de la fonction de bibliothécaire, qui est ici exercée par tous. En incarnant ce rôle, le participant prend corps. On dira avec Etienne Tassin que

que toute action déploie avec elle son propre espace de visibilité en l'inscrivant dans l'espace d'apparition institué : elle ouvre ainsi à une phénoménalité nouvelle dans un espace lui-même phénoménal de part en part. (Tassin, 2013, p 9

Et cette phénoménalité n'est pas anodine. Le corps en mouvement, sonore, quand la bibliothèque est plutôt le théâtre du silence et des pas feutrés<sup>12</sup>. En jouant un rôle, qui appelle à investir et occuper un lieu pour autre que ce dont on en a l'usage, le participant devient acteur et transforme l'espace lui-même. De spectateur, les participants sont devenus acteurs et expérimentent un pouvoir qui ne prend sens que dans l'action. Plus encore, le retour triomphal du chariot

---

12. Essayez de porter des talons dans une bibliothèque d'étude, vous expérimenterez le poids de la réprobation générale.

nous invite à penser un héroïsme de l'action qui est un héroïsme démocratique, héroïsme ordinaire, auquel correspondent les gloires ordinaires de l'espace public démocratique. (Tassin, 2013, p 7)

Cette expérience vécue par le jeu est bien celle de la Démocratie, qui est le thème de la nuit. Pourtant ce n'est pas tant l'exercice de la pluralité qui est jouée ici, que l'exercice de l'incarnation de l'expert et par là-même une expérience de l'égalité.

*Dans mon équipe, une dynamique de validation collective se met en place sans qu'elle soit énoncée. Chacun annonce chercher un document pour tel ou tel critère et part en courant à la recherche de son trésor. Rapidement on voit comment chaque joueur s'appuie sur des compétences et connaissances qui lui sont propres : en tant que lecteur, en tant qu'utilisateur, en tant que individu. Certains cherchent plus volontiers dans les essais, d'autres dans la fiction. Une équipe d'utilisateurs qui sont de grands lecteurs de BD en auront fait leur principale source de désherbage. Je me propose au rangement du chariot, parce que je maîtrise la Dewey. Tout désherbage est donc proposé par un individu dans le groupe, mais il est validé par le groupe. Cette validation prend en réalité la forme d'un consentement à toute capacité à faire rentrer le document proposé dans les contraintes énoncées par les bibliothécaires, aussi absurdes soient-elles. Ainsi, dans mon équipe, une personne propose de désherber le tome 2 de Musil, en tant que document sans illustration et pour son inadéquation (le I de IOUPI), car personne n'arrive au bout du premier, alors à quoi bon le second. Une autre désherbe la Bible en tant que document ayant été au moins 10 fois réédité. Un troisième ramène un document qu'il juge et annonce obsolète ; c'est un ouvrage de Sarkozy. Chacun de ces ouvrages est accepté dans le chariot par le reste du groupe, dès lors que l'argument semble pouvoir être présenté devant les juges que seront les bibliothécaires. Et même si on rigole beaucoup devant ces arguments, les choix des documents à désherber sont plus sérieux qu'il n'y paraît.*

Chacun est donc expert, reconnu comme tel par son groupe, avec une emphase sur le pouvoir de chacun de proposer un document à désherber, avec une pré-validation collective, qui repose sur une pratique politique de l'argument en situation collective, mais sans débat. Le jeu de rôle se poursuit aussi dans le simulacre de l'argumentation. au terme de cette étape de jeu, l'animation a désacralisé les lieux et les rôles, mais a réduit la volonté d'agir à une motivation ludique.

## 2.4 Acte 4 : le débat ou la désacralisation des contenus

Après une pause jeux et buffet, les participants sont rappelés pour un acte 4, il s'agit cette fois-ci de participer à des débats autour des livres désherbés, qui peuvent faire polémique. Observer ces débats, c'est aussi reconnaître après l'épisode du jeu de rôle que

Toute interprétation sollicite une communauté indéterminée et indéterminable, et produit un lien ambigu, double, contradictoire : un lien de communion (adhésion à l'interprétation) et un lien de désunion (conflit des interprétations, qui est un conflit de positions tout autant que d'opinion). Il serait ingénu de croire qu'une communion ne naît pas avec ses divisions et que les divisions ne produisent pas de liens. (Tassin, 2014, p48)

. Aussi nous allons explorer dans cet acte les formes de l'énonciation de ces pluralités.

*Une bibliothécaire et le partenaire spécialiste du jeux proposent de débattre autour de 2 documents qui ont été désherbés. Le premier est la fameuse bible, désherbée dans mon groupe, le second est un livre dont le titre "Hillary Présidente", a été acquis peu de temps avant les résultats des élections américaines. Les animateurs expliquent la forme du premier débat : l'argumentation par une seule prise de parole, dans l'ordre physique dans lequel nous sommes installés dans les fauteuils et en se passant un bâton de parole. Au terme du tour, nous pourrons voter. La bibliothécaire annonce que plusieurs façons de voter sont possibles, mais ne sait pas présenter les différentes façons de comptabiliser les votes et propose de voter à la majorité, ce que le groupe accepte bien volontiers. Plus tard, la bibliothécaire annoncera les règles du second débat, une rivière du doute<sup>13</sup>. Dans les deux débats, aucun bibliothécaire n'a pris part au débat. Les seuls bibliothécaires présents l'étaient pour animer. D'une manière générale, cette animation a attiré moins de participants, certains ayant continué à profiter du buffet ou des jeux proposés. Quelques spectateurs, bibliothécaires et usagers, ont regardé le débat sans y prendre part. Pour cela, ils ont observé derrière une barrière "naturelle", à savoir la table où avaient été déposés les livres désherbés. Ils sont restés physiquement séparés du groupe en train de débattre.*

La participation est moins forte lors de ce quatrième acte. A cela on peut supposer plusieurs causes. La première est liée au jeu. De fait la dimension ludique est plus forte dans une course de chariot que dans l'expérimentation de formes de débat, aussi distrayantes soient-elles. Certes, il fallait déjà désherber dans la course de chariot, mais la liste absurde comme l'exercice collectif dédouanent d'une certaine responsabilité individuelle. Ici, dans le débat, il faut s'engager individuellement. La responsabilité dans le désherbage se trouve de fait accrue. Ce n'est pas que la forme ou le débat ou l'objectif final n'intéresse pas, c'est que dans cette phase, une partie des acteurs se replie du côté des spectateurs. Ici, rien n'est fait pour amener ce public à rejoindre le groupe, si ce n'est que le fait d'offrir le spectacle d'un débat, distrayant, simple, qui malgré l'expression de désaccord parvient à un consensus, peut aussi convaincre de la possibilité d'une participation.

La deuxième raison de la faible participation tient non plus dans le jeu mais dans le "je". On rencontre ici les habituels freins à la prise de parole : confiance en soi, en les autres et en l'institution, maîtrise de la langue, des niveaux de langue ou référentiels communs, etc.<sup>14</sup> Dans ces deux débats, il convient de parler en son nom propre, de prendre la parole devant le groupe qui participe, mais aussi devant ceux qui assistent et qui n'ont pas souhaité s'asseoir. Il s'agit donc de prendre sa place sur scène et en plus d'incarner, de représenter. Car en passant de l'exercice collectif à l'exercice individuel, les acteurs glissent d'un nous construit dans une compétition, à un je assumé, car

l'opération même de la prise de parole situe l'habitant sur le chemin d'une subjectivation politique (Tarragoni, 2014, p 159)

---

13. Les participants sont debout, ils se déplacent le long d'une ligne de décision : pour, contre, neutre. S'ils sont pour ou contre, ou s'ils changent d'avis ils prennent la parole pour argumenter. Dans cet exercice, on peut réagir à un argument qui vient d'être énoncé

14. Sur cette question, on renverra au numéro 9, année 2014/2, de la revue Participation qui s'intéresse justement aux persona non grata de la participation.

pour revenir à un nous pluriel, conflictuel mais commun.

Il convient de s'arrêter un instant sur un point laissé volontairement de côté lors de l'acte 3. Constate-t-on une différence entre le collectif qui se noue au sein des équipes lors de la course et celui qui se crée au terme des débats ou dans le débat même ? D'une manière générale lors de la soirée, un certain nombre de personnes se connaissent. Outre les personnes venues en groupe (amis ou famille), les personnes venues seules n'étaient pas sans ignorer la présence potentielle de connaissances, à commencer par les agents que certains usagers connaissent bien, puis bien sûr les membres du cercle des lecteurs et les grands habitués. Pour autant, ce n'est pas une grande famille qui se réunit pour jouer. Peu de gens sur les chariots se connaissent au delà d'un cercle de 2 à 3 personnes. Si les jeux facilitent les rencontres, rien n'est fait pour que les gens s'entre-reconnaissent : échanges de noms, présentations selon un quelconque brise-glace, etc. La seule dénomination énoncée est celle des chariots et du nom que l'équipe se donne. Et de fait, pas besoin de se connaître pour se reconnaître d'une même équipe, pour décider ensemble, et surtout pour vouloir gagner ensemble. Car c'est un jeu d'équipe, mais aussi un jeu de course. Dans l'acte 4, le débat vient à s'opposer à ce schéma compétitif, en proposant un collectif qui va se fonder, non pas sur l'appartenance (qui ne repose finalement sur rien), mais sur la capacité à se construire au-delà des divergences énoncées. Certes, on reconnaîtra avec Tassin que :

L'action invente son peuple dans l'agir. Les communautés d'acteurs engendrées dans et par l'action ne durent que tant que dure l'action. (Tassin, 2013,p 8)

Cependant, il reste intéressant de noter que :

l'instauration d'une communauté politique se découvre dans le dépassement de sa pluralité.<sup>15</sup>

*Pendant le débat, deux personnes retiennent tout particulièrement l'attention de tous. D'un côté, ce monsieur âgé, qui s'agace prodigieusement du désherbage de la bible comme de l'idée de garder le livre sur Clinton, que son équipe avait désherbé. Il grogne, il râle, il ne respecte pas vraiment les temps et tours de parole et perd peu à peu en audience, tant son approche est virulente. D'un autre, une adolescente de 14 ans, qui a laissé le reste de sa famille jouer aux jeux de société pour venir participer au débat. Sans être le moins du monde impressionnée, elle déborde d'arguments pour sauver Hillary et est lapidaire concernant la bible, dont sa génération n'a plus besoin pour vivre. Elle provoquera une admiration sincère chez les autres participants et les agents de la bibliothèque, notamment par sa capacité à énoncer ses arguments, plus d'ailleurs que par la qualité de son argumentation. Sur la bible désherbée, les échanges tourneront beaucoup autour du besoin de ce document pour comprendre notre culture, et a contrario sur le besoin d'avoir de nouvelles sources pour se construire des valeurs communes. Pour Hillary, le débat opposera deux approches : celle qui aborde le document sous l'angle de l'histoire (celle des vainqueurs) et celle qui se centre sur la mise en visibilité des femmes politiques ou plus largement des femmes agissantes.*

On le voit outre des oppositions un peu marquées, mais qui finalement font le spectacle, ce sont bien sur des questions de valeurs que le débat porte. Les participants ont parfaitement intégré les enjeux de ce désherbage, enjeux qui ont une portée bien plus large

---

15. (Fleury, 2014, p 95)

que celle de la défense du document désherbé par tel ou tel groupe. Dès lors il n'est pas étonnant que le conflit émerge, puisqu'on n'est plus sur le gain, mais sur la valeur. On se positionne non pas pour son équipe, mais bien pour l'ensemble des groupes susceptibles de venir dans la bibliothèque. Sans s'étendre plus sur ces questions, faute de place, finissons tout de même en abordant la question de la décision.

*Parmi les arguments proposés pour la Bible, l'ante-pénultième sera un argument technique, le seul énoncé. Celui-ci provoque le trouble : exclamation des personnes ayant déjà parlé, brouhaha, et notification du trouble par les personnes prenant la parole à la suite. En vérité, après à tous les arguments de valeur, j'ai par goût du jeu et de l'expérience, donné comme argument, un argument d'expert et de bibliothécaire (sans me présenter comme telle). Dans le rayon, il y a plusieurs bibles, et celle-ci n'est pas meilleure que les autres. La désherber ne serait donc pas un problème moral, culturel ou social, mais simplement pratique en parlant d'exemplaire et non de document. Le doute prend alors les participants. Les suivants ont du mal à se défaire de l'argument qui peut passer pour d'autorité, celui de l'efficacité et de l'efficience. La bibliothécaire propose alors d'aller vérifier dans le rayon la validité de l'argument pour apporter des éléments au débat. Mais l'assemblée refuse et exprime son souhait de voter sans en savoir plus. Le non désherbage l'emporte.*

Au moment de décider, on voit à la fois que le jeu reprend ses droits (on veut jouer, pas être dans le sérieux de la vérification), que l'argument d'expert ne fait finalement pas le poids, mais surtout que l'enjeu final de participation au désherbage intéresse moins les participants que le débat sur les valeurs. On ne débat pas tant pour cette bibliothèque que pour la société. Ce quatrième acte aura permis certainement une désacralisation des contenus en laissant les participants donner leur opinion sur la valeur des ouvrages, mais plus encore, et

il est essentiel de noter que le caractère politique de l'espace public ne réside pas dans la production d'une décision collective légitime, mais dans le fait de la participation au débat, dans le fait que ce dont il s'agit a été discuté. (...) Ce qui est politique, c'est de discuter, non de décider. (Tassin, 2013, p 4)

## 2.5 Acte 5 : en chanson ou la désacralisation de l'objet livre

*Le débat fini, un dernier temps est proposé aux participants qui restent. La salle s'est vidée peu à peu. Il est 22 h. Il reste bien 25 personnes, dont toute l'équipe de la bibliothèque. Les bibliothécaires proposent de jouer à un jeu appelé Chabada. Les participants font deux équipes, qui se font face et s'affrontent. Toutes les personnes encore présentes dans la bibliothèque vont participer à dernier jeu. A chaque document pioché sur la table des ouvrages désherbés, il faudra chanter des chansons à partir d'un mot du titre. Le jeune fille dont on louait les arguments, joue maintenant avec la non retenue des enfants. On chante, mais aussi on veut gagner, on accuse l'autre groupe de tricher, on négocie la reconnaissance des chants proposés, etc.*

C'est un pur moment de jeu, sans experts, sinon ceux ou celles dont on découvre qu'ils ont un répertoire de chansons incroyable. Ici, on n'apprend pas à débattre, on ne joue pas un rôle, mais au détour de ce jeu apparaît une dernière désacralisation : celle de l'objet livre. Il est donc possible de prendre cet objet, qui a appartenu à une collection



institutionnelle, comme un objet de jeu, sans se préoccuper ni du contenu, de l'auteur ou du graphisme. Pur prétexte, le livre est remis à une place matérielle et non plus sacrée. Certes, cela ancre encore davantage dans l'esprit des participants que le désherbage n'est pas un problème, mais pour aller un peu plus loin, il s'agit aussi d'apprendre à se séparer de l'objet livre, à couper ce fil émotionnel de possession pour jouer une dernière partition collective.

C'est aussi redire qu'ici on a joué, on est sur un théâtre, on est sur du "pas sérieux", mais que dehors, à 23 h quand la bibliothèque fermera ses portes pour la vraie nuit, on sera dans le monde réel, cette grande scène qui n'attend plus que ses acteurs. On a joué. Il ne reste plus qu'à jouer !

## Conclusion

A travers cet article, nous avons de dégager le modèle d'une institution qui ne vise pas tant à mettre en œuvre la participation et à construire des institutions participatives qu'à rappeler aux usagers le sens même de la politique, un agir collectif en vue d'un bien commun sur un territoire partagé. La bibliothèque se présente alors comme un théâtre d'une subjectivation politique en train de se faire. S'éloignant d'une vision où l'émancipation consiste à donner le bon document au bon moment, la bibliothèque se projette dans une émancipation qui multiplie les rapports au savoir : d'une part des connaissances et la reconnaissance de son propre rôle et du rôle des autres par rapport à ces connaissances, d'autre part un savoir-faire, qui n'est pas tant de l'ordre des compétences, que du savoir réflexif (se savoir capable de faire et d'agir) et enfin, un savoir dire, dire je, oui, non, mais aussi argumenter et assumer ses positions. Renouant ainsi avec un rôle émancipatoire plus subversif que jamais, la bibliothèque s'engage non pas tant sur la participation institutionnelle que sur l'institutionnalisation de la mobilisation collective, en un sens positif, proche de celui évoqué par Merleau-Ponty sur l'institution de la révolution (Tassin, 2012).

## Bibliographie

- Arnstein, S. R. (1969). A Ladder of Citizen Participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4).
- Balazard, H. (2012). Mobiliser et mettre en scène des leaders. *Participations*, (4), 129-153.
- Becu, N. (2015). La formation au débat démocratique par le jeu [Cours vidéo]. Consulté 13 décembre 2017, à l'adresse [http://e-cours.univ-lr.fr/UNT/democratie/co/module\\_Contentu\\_6.html](http://e-cours.univ-lr.fr/UNT/democratie/co/module_Contentu_6.html)
- Bibliothèque Municipale de Lyon - Jean Macé, Pereira, L., Kabakdjian, J., et Franco, V. (2017). Textes de la Nuit est à nous. Document interne.
- Blatrix, C. (2002). Devoir débattre. Les effets de l'institutionnalisation de la participation sur les formes de l'action collective, *Abstract. Politix*, (57), 79-102. <https://doi.org/10.3406/polix.2002.1208>
- Boutinot, L., Viau, A. A., et Leclerc, G. (2008). Questions sur la neutralité des outils de type jeux de rôle et cartographie participative dans une expérience de gouver-

nance foncière au Sénégal. *Norois. Environnement, aménagement, société*, (209), 73-89. <https://doi.org/10.4000/norois.2641>

Calenge, B. (2009). *Désherber, la question qui tue... les publics*. Bertrand Calenge : carnet de notes.

Cecchi, C. (2008). La place de l'information dans la décision en santé publique, Summary. *Santé Publique*, 20(4), 387-394. <https://doi.org/10.3917/spub.084.0387>

Cefai, D., Carrel, M., Talpin, J., Eliasoph, N., et Lichterman, P. (2012). Ethnographies de la participation, *Ethnographies of participation. Participations*, (4), 7-48.

Chignard, S. (2012). Mais pourquoi contribue-t-on ? <http://donneesouvertes.info/2012/11/22/mais-pourquoi-contribue-t-on/>

Donzelot, J., et Epstein, R. (2006). Démocratie et participation : l'exemple de la rénovation urbaine. *Esprit*, Juillet(7), 5-34. <https://doi.org/10.3917/espri.0607.0005>

Fleury, L. (2014). Rendre "praticable" le théâtre. *Tumultes*, (42), 85-99. <https://doi.org/10.3917/tumu.042.0085>

Gerber, E. M., Hui, J. S., et Kuo, P.-Y. (2012). Crowdfunding : Why People Are Motivated to Post and Fund Projects on Crowdfunding Platforms. Présenté à ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work, ACM.

Goirand, C. (2014). Participation institutionnalisée et action collective contestataire. *Revue internationale de politique comparée*, 20(4), 7-28.

Holley, R. (2010). Crowdsourcing : How and Why Should Libraries Do It ? *D-Lib Magazine*, 16(3/4). <https://doi.org/10.1045/march2010-holley>

Lor, P. J. (2016). Risks and Benefits of Visibility : Librarians Navigating Social and Political Turbulence. *Library Trends*, 65(2), 108-127. <https://doi.org/10.1353/lib.2016.0025>

L'Université du Citoyen. (2017). Atelier jeu Citoyen "La démocratie, comment ça marche ?" <http://www.universiteducitoyen.org/pageLibre00010062.html>

Mazeaud, A., Boas, M.-H. S. V., et Berthomé, G.-E.-K. (2012). Penser les effets de la participation sur l'action publique à partir de ses impensés, Abstract. *Participations*, (2), 5-29.

Morvan, S. (2017). Plus ludique, la concertation attire tous les publics. <http://www.lagazettedescommunes.com/538028/plus-ludique-la-concertation-attire-tous-les-publics/>

Pereira, L., et Bibliothèque Municipale de Lyon - Jean Macé. (2017). *La Nuit est à nous !* Présenté à Formation : "Pratiques participatives en bibliothèques", Enssib, Lyon, France.

Tarragoni, F. (2014). De la personne au sujet politique. Une ethnographie des prises de parole populaires dans les assemblées de barrio au Venezuela, *Participations*, (9), 149-175. <https://doi.org/10.3917/parti.009.0149>

Tassin, É. (2012). *Le maléfice de la vie à plusieurs : la politique est-elle vouée à l'échec ?* Montrouge, France : Bayard.

Tassin, É. (2013). Les gloires ordinaires. *Cahiers Sens public*, (15-16), 23-36.

Tassin, É. (2014). Ce que l'action fait à l'acteur. *Tumultes*, 2014/1(42), 41-54.

Université de la Rochelle. (2007). *Jeux et Enjeux : Construire des jeux et des simulations pour favoriser l'action collective*. <http://www.participation-et-democratie.fr/fr/content/jeux-enjeux-construire-des-jeux-et-des-simulations-pour-favoriser-laction-collective-0>