



Reconversion industrielle

Les enjeux :

Le bassin d'emploi du pays de Sigare est touché par la délocalisation : le site industriel de Kakobois situé sur la commune de Myosotis, commune périurbaine de Grand-Lieu sur Pissenlit employait en 1960, 2000 salariés. Il est tombé depuis à 800 emplois (tous habitants du territoire du pays de SIGARE) qui sont à présent condamnés : à échéance de 2 ans, seuls resteront 150 salariés. Le réseau de sous-traitants bien implanté sur le territoire du Pays est également fragilisé. Il s'agit de passer d'une zone industrielle en crise à une ZAC digne de ce nom. Ceci suppose de trouver un site d'implantation d'une ZAC intercommunale car le site de l'entreprise Kakobois est pollué.

Compte tenu de la présence de l'autoroute, le choix de l'implantation de la ZAC est partagé entre les CC de l'Ouille du poète et celle du Val du Pissenlit. La CC du Val du Pissenlit veut la ZAC sur son territoire puisque la crise industrielle touche ses habitants, et qu'elle compte le plus d'habitants. En outre, elle dispose d'un financement et d'un terrain. La CC de l'Ouille du Poète veut la ZAC, car elle dispose d'un terrain avec des possibilités d'extension large. Son président, également vice-président du Conseil Général prône une ouverture du pays vers le Sud. Mais cette petite communauté de communes de 6500 habitants n'a pas d'argent.

Usage du SIG

Les données traitées grâce au SIG vont permettre aux différents acteurs de visualiser la localisation exacte des deux sites d'implantation ainsi que leurs points forts et leurs points faibles.

Ici, trois critères constituent des enjeux forts par rapport à la problématique du territoire :

- l'accessibilité en terme de distance/temps entre chaque site proposé et la ville de Coquelicot dont l'attractivité ne doit pas être négligée.
- les possibilités d'extension à moyen terme
- les risques d'inondation

La localisation :

Grâce au **SIG**, nous partageons une représentation cartographique commune du pays de Sigare (établie à l'étape précédente). Pour que le débat s'appuie sur des bases solides, il est important de « voir » où se situent les sites proposés par les deux communautés de communes. Sur une vue globale du pays de Sigare, chaque site est symbolisé par un objet graphique de type ponctuel (point).

L'accessibilité :

Les outils **SIG** classiques permettent de mesurer des distances . Nous utilisons cette fonctionnalité pour connaître la distance qui sépare chaque site proposé de la ville de Coquelicot. Une mesure intermédiaire est réalisée au niveau du péage de l'Oeillet. Non seulement, il s'agit d'un point de convergence des deux itinéraires , mais entre ce point de péage et les 2 sites proposés, les distances sont pondérées par un facteur « temps » lié à la qualité du réseau routier : l'autoroute pour le site de la CC du Val du Pissenlit, et la route départementale pour le site proposé par la CC de l'Oeillet du poète. Certains participants à la réunion vont pouvoir exploiter à juste titre cet argument.

Pour les deux autres critères, un zoom sur chaque site s'impose pour mieux visualiser les enjeux.

Les possibilités d'extension :

Les outils **SIG** permettent de visualiser un territoire à différentes échelles. Nous pouvons imposer l'affichage de certaines couches thématiques en fonction de l'échelle (du « niveau de zoom ») : pour une vue globale du pays de Sigare, les sites proposés sont représentés par une couche thématique avec des objets graphiques de type point ; mais lorsque nous effectuons un zoom, nous pouvons « éteindre » la couche de points, pour la remplacer par une couche thématique avec des objets graphiques de type polygone représentant la composition parcellaire. Nous pouvons modifier l'affichage pour passer d'un aplats jaune à une représentation hachurée couleur magenta du parcellaire. Cette opération permet de montrer que les données géographiques doivent être utilisées sur une gamme d'échelles précisée par le producteur de données dans sa documentation (les « métadonnées ») : en faisant « apparaître » à cette échelle la photo aérienne associée, nous pouvons la visualiser par « transparence » en « fonds de carte », et ainsi confronter réalité et représentation graphique.

Pour le site proposé par la CC du Val du Pissenlit, nous constatons que la ZAC est enclavée dans une zone déjà bien urbanisée, et que de ce fait, elle ne dispose pas de possibilité d'extension. La discussion peut également porter sur les nuisances potentielles pour les riverains (pollution sonore, pollution de l'air, etc.). Pour le site proposé par la CC de l'Oeillet du Poète, les possibilités d'extension sont représentées en hachures de couleur cyan, indiquant qu'à terme, la surface de la ZAC peut être doublée.

Les risques d'inondation :

En poursuivant notre analyse à la même échelle de travail, nous pouvons ajouter une couche thématique représentant les risques d'inondation. Il s'agit d'une couche d'objets surfaciques (« polygones »), représentés par des hachures jaunes. Pour le site proposé par la CC du Val du Pissenlit, nous constatons que le risque d'inondation est fort, alors que le site de la CC de l'Oeillet du Poète n'est pas situé en zone inondable.

Au vu de la traduction cartographique de ces différents critères, il vous appartient maintenant de décider du site à retenir pour l'implantation de cette nouvelle ZAC intercommunale : **la plus-value du SIG** réside dans l'aide à la décision qu'il apporte en permettant une visualisation des enjeux et d'arguments objectifs conduisant à un choix éclairé, sans pour autant se substituer au processus de décision.

Si vous animez une session de sensibilisation, cette séquence est bâtie comme un jeu de rôles :

- ***Vous introduisez le jeu d'acteurs** en distribuant à tous les participants la **convocation à la réunion** accompagnée d'un rappel des grandes lignes du contrat de territoire.*
- ***Vous lancez l'animation** pour rappeler l'enjeu (il faut choisir le site d'implantation le plus approprié pour la ZAC), les personnalités présentes et l'ordre du jour, **puis vous stoppez l'animation.***
- ***Vous proposez aux participants de jouer.** Ceci impose un minimum de 8 participants. Pour un groupe plus important (jusqu'à 16 personnes pour assurer la qualité des échanges), vous demandez qui veut jouer.*
- ***Vous distribuez les rôles aux participants**, en remettant une fiche de personnage à chaque joueur, de préférence de manière aléatoire. Vous appelez les différents personnages et leur remettez leur carton de présentation(bristol) respectif.*
- ***Vous invitez le sous-Préfet et le président du Conseil de Développement du Pays** à vous rejoindre à la table (ce qui justifie la disposition initiale des tables), et **vous annoncez que vous endossez vous même un rôle** : le représentant du bureau d'études chargé de restituer ses travaux.*
- ***Pour lancer le jeu**, vous passez la parole au sous-Préfet.*
- *Vous présentez et commentez, **grâce à l'animation**, les résultats du bureau d'études, puis vous repassez la parole au sous-Préfet qui lance le débat entre les acteurs.*
- ***En fonction des échanges entre acteurs**, vous pouvez revenir sur des points particuliers de l'animation (calcul de distances, zones inondables, etc.) pour appuyer vos réponses dans votre position de représentant du bureau d'études, en utilisant le retour en arrière et l'arrêt sur image.*
- ***Pour clôturer le jeu**, un vote à bulletin secret est proposé. Vous distribuez les bulletins de vote dans votre position de représentant du bureau d'études à tous les participants (joueurs et observateurs).*
- ***Pour dépouiller le vote**, vous reprenez votre position d'animateur/animateurice.*

Les documents supports nécessaires à l'animation de cette séquence sont disponibles en annexe au format pdf.

Cette séquence doit **encourager la démarche participative** et laisser une **large place au débat**. Les profils des personnages sont donnés à titre indicatif, pour guider les participants dans les grandes lignes de leur jeu d'acteur, tout en autorisant leur propre argumentaire. Vous pouvez exploiter les possibilités de « pause » (arrêt sur image) offertes par le produit multimedia pour faciliter les échanges entre les participants.

Le débat doit déboucher sur un choix argumenté de chacun des participants, pour permettre le vote qui clôture le jeu de rôles. Les conclusions des participants peuvent varier d'une session à l'autre, car le SIG fournit une aide à la décision, mais laisse aux participants leur « libre arbitre ».

Lorsque le choix a été arrêté, vous pouvez lancer la discussion sur la plus-value apportée par le SIG dans la démarche participative en interrogeant les participants sur la perception qu'ils en ont eu : Objectivation des points de vue ? Concertation facilitée ? Consensus ? Eclairage de la décision ?

Cette discussion introduit la séquence suivante « le SIG en résumé »