École polytechnique de l'université de Tours
Génie de l'Aménagement
UNIVERSITÉ FRANÇOIS - RABELAIS TOURS

CITERES
UMR 6173
Cités, Territoires,
Environnement et Sociétés

Equipe IPA-PE
Ingénierie du Projet
d'Aménagement, Paysage,
Environnement

Projet de Fin d'Etudes

MULTIFONCTIONNALITE DES ESPACES ET CONFLITS D'USAGES :

une lecture à partir de la théorie des jeux.

AHIER Alexandre

2012 - 2013

Directeurs de recherche :

M. HAMDOUCH Abdel - Illah
M. SERRANO José

Multifonctionnalité des espaces et conflits d'usages :

une lecture à partir de la théorie des jeux

Directeurs de recherche :

M. HAMDOUCH Abdel-Illah
M. SERRANO José

Auteur :

AHIER Alexandre

2012 - 2013

Avertissement

Cette recherche a fait appel à des lectures, enquêtes et interviews. Tout emprunt à des contenus d'interviews, des écrits autres que strictement personnel, toute reproduction et citation, font systématiquement l'objet d'un référencement.

L'auteur (les auteurs) de cette recherche a (ont) signé une attestation sur l'honneur de non plagiat.

Formation par la recherche et projet de fin d'études

EN GENIE DE L'AMENAGEMENT

La formation au génie de l'aménagement, assurée par le département aménagement de l'Ecole Polytechnique de l'Université de Tours, associe dans le champ de l'urbanisme et de l'aménagement, l'acquisition de connaissances fondamentales, l'acquisition de techniques et de savoir-faire, la formation à la pratique professionnelle et la formation par la recherche. Cette dernière ne vise pas à former les seuls futurs élèves désireux de prolonger leur formation par les études doctorales, mais tout en ouvrant à cette voie, elle vise tout d'abord à favoriser la capacité des futurs ingénieurs à :

- Accroître leurs compétences en matière de pratique professionnelle par la mobilisation de connaissances et de techniques, dont les fondements et contenus ont été explorés le plus finement possible afin d'en assurer une bonne maîtrise intellectuelle et pratique,
- Accroître la capacité des ingénieurs en génie de l'aménagement à innover tant en matière de méthodes que d'outils, mobilisables pour affronter et résoudre les problèmes complexes posés par l'organisation et la gestion des espaces.

La formation par la recherche inclut un exercice individuel de recherche, le projet de fin d'études (P.F.E.), situé en dernière année de formation des élèves ingénieurs. Cet exercice correspond à un stage d'une durée minimum de trois mois, en laboratoire de recherche, principalement au sein de l'équipe Ingénierie du Projet d'Aménagement, Paysage et Environnement de l'UMR 6173 CITERES à laquelle appartiennent les enseignants-chercheurs du département aménagement.

Le travail de recherche, dont l'objectif de base est d'acquérir une compétence méthodologique en matière de recherche, doit répondre à l'un des deux grands objectifs :

- Développer toute ou partie d'une méthode ou d'un outil nouveau permettant le traitement innovant d'un problème d'aménagement
- Approfondir les connaissances de base pour mieux affronter une question complexe en matière d'aménagement.

Afin de valoriser ce travail de recherche nous avons décidé de mettre en ligne les mémoires à partir de la mention bien.

Remerciements

Je tiens tout particulièrement à remercier les personnes et organismes suivants :

- M. Abdel-Illah HAMDOUCH, professeur et directeur adjoint au Département Aménagement de l'Ecole Polytechnique Universitaire de Tours.

- M. José SERRANO, professeur au Département Aménagement de l'Ecole Polytechnique Universitaire de Tours.

- Les services de la Mairie de Boulogne-Billancourt.

- Les Archives municipales de la Ville de Boulogne Billancourt.

- La Société d'Histoire du Groupe Renault.

- L'Association de la Maîtrise, de l'Encadrement et des Techniciens de l'Ile Seguin.

- L'Association Boulogne Environnement.

Sommaire

Remerciements…… 6

Sommaire…….. 7

Glossaire……... 8

Liste des figures…….. 9

Liste des encadrés……... 11

Etat de l'Art…… 13
Auteurs : Alexandre AHIER et Alix BOURBOULON

Introduction…… 14

I. Le conflit, genèse et progression……... 18
II. Mise en place d'une grille d'analyse inspirée de la théorie des jeux……. 24

Conclusion…… 29

Le cas de l'opération « Ile Seguin-rives de Seine » sur les territoires de Boulogne Billancourt et de Meudon…… 33
Auteur : Alexandre AHIER

Introduction…… 34

1ère partie : L'île Seguin et les rives de Seine avant la fermeture de l'usine Renault……... 38

I. L'implantation des ateliers de fabrication d'automobiles Renault…….. 39
II. Une entreprise Renault omniprésente…… 40
III. Le constat des variations de la fonctionnalité des espaces…… 46

2ème partie : L'île Seguin et les rives de Seine après la fermeture de l'usine Renault……. 50

I. Une chronologie de la réaffectation d'un espace en friche…….. 53
II. Utilisation de la grille d'analyse des conflits……... 66
III. Modélisation du conflit de l'île Seguin en un « jeu » issu du concept de la théorie des jeux……... 86

Conclusion……... 99

Bibliographie générale…….. 100

Table des matières…….. 104

Glossaire

A.M.E.T.I.S. : Association de la Maîtrise, de l'Encadrement et des Techniciens de l'Ile Seguin.

A.M.I.S. : Association pour la Mutation de l'Ile Seguin

Asymétrie d'information : Quand certains des acteurs disposent d'informations pertinentes que d'autres n'ont pas.

Equilibre de Nash : Correspond à une situation dans laquelle aucun des joueurs ne regrette son choix par rapport aux choix effectués par les autres joueurs. L'ensemble des choix faits par les joueurs est devenu stable du fait qu'aucun ne peut modifier seul sa stratégie sans affaiblir sa position personnelle.

« Exit », « Voice » et « Loyalty » : Selon Albert Hirschman, l'individu peut, dans des situations génératrices de frustrations ou de dysfonctionnements, manifester son mécontentement de trois manières : le refus de participer, la défection (*exit*) ; la prise de parole, c'est-à-dire une participation protestataire pour modifier le fonctionnement de l'organisation ou les relations sociales dans un sens souhaité (*voice*) ; la fidélité malgré tout (*loyalty*).

« Free rider » : Est un terme qui désigne le comportement de celui qui, par stratégie ne participe pas à une action collective pour ne pas en supporter les coûts tout en espérant bénéficier des éventuels avantages.

Jeu à information complète : Chaque acteur connaît lors de la prise de décision ses possibilités d'action, les possibilités d'action des autres joueurs, les gains résultants de ces actions, ainsi que les motivations des autres acteurs.

Jeu à information complète imparfaite: Chaque acteur n'a pas une connaissance parfaite de toute l'histoire du jeu, du fait d'événements aléatoires cachés à certains acteurs.

Jeu à somme nulle (ou « zero-sum game») : Jeu où la somme des gains de tous les joueurs est égale à zéro. Autrement dit : tout ce que l'un gagne, l'autre le perd.

Jeu séquentiel: Dans un jeu séquentiel, on peut spécifier l'ordre des décisions, de sorte qu'un acteur peut décider de sa stratégie conditionnellement à ce qu'ont joué les autres joueurs précédemment.

Jeu simultané : Dans un jeu simultané, les acteurs décident en même temps de leur stratégie.

Optimum de Pareto : Est un état dans lequel on ne peut pas améliorer le bien-être d'un individu sans détériorer celui d'un autre. C'est la meilleure situation économique possible.

P.L.U. : Plan Local d'Urbanisme.

S.A.E.M. : Société Anonyme d'Economie Mixte.

S.H.G.R. : La Société d'Histoire du Groupe Renault.

Z.A.C. : Zone d'Aménagement Concerté.

Liste des figures

Figure 1 : Schéma représentatif de l'évolution fonctionnelle d'un espace. …… 18

Figure 2 : Tableau récapitulatif des différents types de conflits. …… 20

Figure 3 : La représentation des différentes phases du conflit en relation avec l'engagement des acteurs…….. 23

Figure 4 : Schéma des ensembles structurant de la grille d'analyse……..... 31

Figure 5 : Localisation de la ZAC Ile Seguin-Rives de Seine…… 34

Figure 6 : Répartition des surfaces de la ZAC Ile Seguin-Rives de Seine…… 34

Figure 7 : Image aérienne cadrée des usines Renault en 1930……... 39

Figure 8 : Illustration de l'expansion territoriale des ateliers Renault…… 40

Figure 9 : Plan parcellaire de l'île Seguin…… 41

Figure 10 : Vue aérienne de l'île Seguin en 1919, 1948 et 1972…….. 42

Figure 11 : Carte postale d'époque : « Sortie des usines Renault », 1918…… 43

Figure 12 : Exemple d'habitat ouvrier à Boulogne-Billancourt, 37, rue Paul-Bert…… 43

Figure 13 : Destruction des ateliers sur l'île Seguin…… 44

Figure 14 : Fin de la destruction des usines de l'île Seguin en 2005…… 45

Figure 15 : Toile à l'huile d'Alfred Sisley, « Le pont de Sèvres », 1877…… 47

Figure 16 : Cartes postales du début du 20ème siècle, vue sur les berges de l'île Seguin……... 47

Figure 17 : Schéma de synthèse représentant les étapes de la mutation de l'île Seguin……... 49

Figure 18 : L'étude paysagère d'Alexandre Chemetoff…….. 53

Figure 19 : Le projet « Cité Bleue » lacuste de Paul Graziani, 1993…….. 54

Figure 20 : Le projet de Bernard Tschumi (consultation Renault), 1994…….. 55

Figure 21 : Le projet de Philippe Chaix et Jean-Paul Morel (consultation Renault), 1994…… 55

Figure 22 : Le projet de Jean-Pierre Buffi, 1998……... 56

Figure 23 : Le projet de Paul Chemetov, 1998……. 56

Figure 24 : Le projet de Bruno Fortier, 1999…… 56

Figure 25 : Maquette et modélisation du projet de la Fondation Pinault, Tadao Ando, 2001….. 58

Figure 26 : Façade enveloppe du projet de François Barré, Michel Desvignes et Françis Grether, architectes-urbanistes, 2007……...……... 60

Figure 27 : Le pavillon Renault sur l'île Seguin, 2013……. 61

Figure 28 : La 'non-tour' de Jean Nouvel à Boulogne Billancourt..…….. 61

Figure 29 : Plan directeur de l'ensemble du projet d'aménagement de la ZAC, 2010…….. 62
Figure 30 : Projet des 5 tours sur l'île Seguin, Jean Nouvel, 2010…… 62
Figure 31 : Projet à 4 tours sur l'île Seguin, 2012……. 63
Figure 32 : Projet à 1 tour sur l'île Seguin, 2012……... 63
Figure 33 : Le projet sans tours sur l'île Seguin, 2012……. 64
Figure 34 : Frise chronologique du conflit du l'île Seguin à Boulogne Billancourt en concomitance avec la gouvernance nationale, régionale, locale, et les différents projets d'aménagement proposés…… 65
Figure 35 : Graphe de conflictualité, du conflit sur l'île Seguin à Boulogne Billancourt, issu de la gille d'analyse. …… 85
Figure 36 : Arbre de jeu général……. 88
Figure 37 : Arbre de jeu et valeur de solution pour le joueur A……... 89
Figure 38 : Arbre de jeu et valeur de solution pour le joueur B…… 90
Figure 39 : Matrice des gains du jeu pour les joueurs A et B……. 91
Figure 40 : Arbre de jeu période 1989-1995…….. 94
Figure 41 : Arbre de jeu période 1995-2000…….. 95
Figure 42 : Arbre de jeu période 2000-2005…….. 96
Figure 43 : Arbre de jeu période 2005-2007…….. 97
Figure 44 : Arbre de jeu période 2007-2013…….. 98

Liste des encadrés

Encadré 1 : Description des projets d'aménagement proposés à la SAEM Val-de-Seine entre 1997 et 1998…… 56

Encadré 2 : Actionnaires de la SAEM Val-de-Seine Aménagement de l'île Seguin en 2013…… 67

Encadré 3 : Représentation des principaux groupes d'acteurs impliqués dans le processus d'aménagement de l'île Seguin en 2013…….. 70

Résumé :

[Multifonctionnalité des espaces & conflits d'usages : une lecture à partir de la théorie des jeux.]

La relation entre multifonctionnalité des espaces et conflits d'usages est reconnue par les courants de pensée prospective contemporaine, comme une problématique et composante structurante de l'aménagement du territoire.
Son étude scientifique, par la modélisation d'études de cas tel celui de l'opération « île Seguin -rives de Seine » sur les territoires de Boulogne-Billancourt et de Meudon (France), décrypté par les outils méthodologiques que sont « l'état de l'art » et « la théorie des jeux », permet, au-delà des indispensables analyses géographiques, environnementales, urbaines, architecturales, historiques, sociologues, politiques et économiques, de faire avancer le « champ des possibles ».
Et cela traité de façon analytique, statistique, probabilistique, pour faire émerger un choix stratégique, par anticipation et apprentissage, de compréhension et de résolution des conflits d'usage et ainsi offrir la possibilité de développer un espace multifonctionnel apaisé.

Abstract :

[Multifunctional spaces & land use conflicts : a reading based on Game Theory.]

The relationship between multifunctional spaces and land use conflicts is recognized by the current contemporary forward thoughts, as a structural question which takes part of the spatial planning processes.
Its scientific study, by modeling case studies such as the operation « Ile Seguin-rives de Seine » on the territory of Boulogne-Billancourt and Meudon (France), decrypted by methodological tools which are the «State of the Art» and the «Game Theory». It allows, beyond the necessary geographical, sustainable, urban, architectural, historical, sociological, political and economic analysis, to develop the «field of possibilities».
This is treated in an analytical, statistical, probabilistic way, in order to highlight a strategic choice – by anticipation and learning – understanding and resolving land use conflicts and therefore provides the possibility to develop a peaceful multifunctional space.

ETAT DE L'ART

Alexandre AHIER
Alix BOURBOULON

Introduction

A. Qu'est-ce que le conflit d'usage ?

Les phénomènes de mondialisation, d'étalement urbain, de conservation des espaces naturels, de mutations de l'occupation de l'espace, provoquent des conflits qui aujourd'hui questionnent les sciences sociales et économiques.

Les résistances liées aux nuisances de certaines infrastructures constituent des manifestations de tensions et de conflits qui portent sur ce que l'on appelle les usages de l'espace.

Ces différents usages, lorsqu'ils se déploient sur un même espace, ne sont pas aisément compatibles, mais quelle que soit la volonté d'aménagement de chacun des usagers d'un espace donné, tous se confrontent à des règlementations et à des politiques publiques nationales ou communautaires.

Sur un territoire qui tend à limiter les possibilités de création de nouveaux espaces urbanisés et à protéger les différents types de patrimoine, naturel et bâti, il est légitime de se demander comment faire cohabiter ces différents usages ?

Un territoire est un espace qui a une histoire, une géographie, une identité et surtout des acteurs. L'adaptabilité des espaces et infrastructures se définie d'une part par l'histoire qui est plus ou moins contraignante et d'autre part par la volonté des acteurs de changer ou non le territoire et les usages qu'ils font des espaces qui le constituent.

B. Le rôle des acteurs face à l'Histoire :

L'histoire peut être contraignante. Un certain déterminisme historique, peut imprimer à la trajectoire du développement local une dynamique positive, ou au contraire la freine.

L'illustration de ce déterminisme historique peut être observée dans l'actuelle difficulté de reconversion des anciens bassins industriels, incapables, après des décennies de développement orienté sur les activités métallurgiques, minières ou encore navales, de se convertir à de nouveaux secteurs.

Toutefois les contraintes économique, administrative, sociale, géographique, linguistique, peuvent être levées si les acteurs du territoire définissent des stratégies et des compromis.

Ces acteurs jouent alors un rôle fondamental pour déverrouiller une trajectoire historique qui peut être négative. Nous verrons dans le chapitre suivant, que les acteurs sont autant, voire plus que la conjoncture économique, l'élément déclencheur de la résilience.

C. Dynamique de résilience des conflits de territoire :

Certains territoires résistent mieux que d'autres en s'adaptant face à la mondialisation et à la concurrence de plus en plus forte des territoires émergents et en allant même jusqu'à saisir des opportunités qui peuvent être offertes.

Le cas de la ville de Nantes :

Dans son article « La métropole nantaise est-elle résiliente ? » Jacques Fache, enseignant-chercheur en géographie à l'université d'Angers, prend l'exemple de la reconversion industrielle de la ville de Nantes, et s'intéresse aux dynamiques de résilience mises en œuvre sur ce

territoire particulièrement marqué par le déclin de son industrie navale et métallurgique et par la restructuration de son secteur agroalimentaire. [1]
Aujourd'hui Nantes est une métropole dominante du Grand Ouest de la France qui possède à priori tous les atouts de la métropole résiliente.
Pour occuper cette place, elle a dû s'adapter et réussir à absorber sa mutation économique et sociale brutalement arrivée dans les années 1980.
Cette reconversion industrielle de Nantes a toutefois été très progressive, tant la « greffe tertiaire supérieure» a été lente, en raison de la résistance des entreprises locales et de l'inertie institutionnelle locale, régionale et nationale.
Pour procéder à cette analyse, il a fallu prendre le recul épistémologique nécessaire, en considérant une échelle de temps longue, découpée en trois âges :

- celui de la période classique (construction navale) de l'histoire de Nantes (1760-1960),
- celui de l'âge métropolitain (1965) avec le basculement de Nantes vers une métropole d'équilibre, et enfin
- celui qui marque le passage de Nantes vers un statut de métropole européenne (1987).

L'auteur souligne que l'impulsion donnée par l'Etat français et les acteurs exogènes (capitaux étrangers, subsides européens…) à la trajectoire de résilience de la ville, s'est conjuguée à une reprise en main politique et économique des acteurs locaux (Nantes Métropole, multiples SEM, entreprises, écoles d'ingénieurs, pôles de compétitivité etc.).[2]

Néanmoins, Jacques Fache soulève certaines interrogations concernant la temporalité du système : selon l'échelle de temps considérée, un système productif correspond à un équilibre dynamique à un instant t, c'est-à-dire que l'on ne sait pas à partir de quelle durée de persistance il est possible de parler de résilience.

La logique d'adaptabilité se rapproche du concept de « résilience dynamique » [3] qui met en évidence l'importance de l'anticipation et de la volonté des acteurs de mettre en œuvre un changement fonctionnel et pérenne.
En effet, la mondialisation fait passer de nombreux territoires dans un équilibre instable en perpétuel mouvement [4] qui tend à les éloigner d'un développement véritablement durable.
Le territoire peut ainsi être comparé à une entreprise capable de gérer les facteurs contextuels et les relations externes qui affectent son fonctionnement interne et ses performances.

Ces territoires font ainsi preuve d'une capacité de résilience territoriale qui leur permet de développer de nouvelles trajectoires de développement socio-économique et culturel.[5] Cette notion de résilience possède de nombreuses définitions qui diffèrent qu'on soit dans les sciences « dures » ou sciences sociales et humaines.

D. Application au territoire de la notion de résilience

Appliquée au territoire, la notion de « résilience » territoriale recouvre :

- l'aptitude du territoire à générer en son sein des capacités de résistance et d'adaptation au changement, lui permettant ainsi de maintenir ou de retrouver les bases de leur

[1] FACHE Jacques, *La métropole nantaise est-elle résiliente* ?, 2012, p. 41 – 55.
[2] FACHE Jacques, *La métropole nantaise est-elle résiliente* ?, 2012, p. 49.
[3] HAMDOUCH, DEPRET, TANGUY, *Mondialisation et Résilience des Territoires*, 2012.
[4] LIEFOOGHE Christine, *La flèche du temps et le système, ou comment analyser la résilience d'un territoire*, 2012, p.21 – 38.
[5] HAMDOUCH, DEPRET, TANGUY *Mondialisation et Résilience des Territoires*, 2012, p.7

développement et leur spécificité face à des chocs plus ou moins brutaux. C'est la « résilience statique »[6].

- la capacité de certains territoires à inventer et à déployer de nouvelles ressources ou valeurs leur permettant de s'insérer dans une dynamique positive de transformation impulsée par l'évolution de leur environnement. C'est la « résilience dynamique ».[7]

La double dimension statique et dynamique est essentielle pour la compréhension de la notion même de résilience territoriale.

Celle-ci doit être pensée comme un processus spatio-temporel qui s'inscrit dans le temps long (historique et institutionnel) ne se limitant pas à un moment ; celui du choc qui en est l'origine, ou à un espace ; celui du territoire impacté.[8]

E. Résilience et Réversibilité

La résilience est donc une caractéristique d'un territoire, caractéristique qui s'acquiert par un travail de préparation mais qui se mesure également à la réaction « a posteriori » du système.
Un autre concept qui intervient dans l'étude des conflits est celui de la réversibilité.
Ces deux notions semblent proches, notamment en sciences où certains exemples de retour à l'état initial peuvent illustrer aussi bien l'une ou l'autre.
Cependant, en aménagement, et dans le cadre de cette étude, nous nous devons de les distinguer.
Lors de l'aménagement d'un espace, il existe certaines options qui ne sont pas réversibles du fait de la loi, de la morale etc.
Ce sont par exemple l'installation d'une centrale électrique, le classement d'un monument dédié, d'une exploitation de produits dangereux. Il est quasi-impossible à court et moyen terme de faire marche arrière, ce choix est dit irréversible.
En terme de conflit, il est possible d'imaginer que la réversibilité ait un impact dans la virulence des protestations d'un joueur : installer une autoroute ou une usine de traitement des déchets (peu /pas réversibles) n'entraine pas le même engagement qu'une infrastructure légère ou reconnue non polluante.

F. La théorie des jeux : un support d'analyse pertinent ?

La théorie des jeux apparait au XXème siècle. Les premières recherches sont menées par des mathématiciens John Von Neumann et Oskar Morgenstern. Ces recherches[9] permettront de comprendre tout l'intérêt de la théorie des jeux dans la modélisation du conflit.

De nos jours les applications sont nombreuses et variées, allant de l'étude des relations internationales, aux analyses économiques ou encore sociologiques.

Cependant, jusqu'à présent aucune étude n'avait porté sur son application à la résolution du conflit à l'échelle locale.

La théorie des jeux nous apprend que :

- la structure d'information d'un conflit est relativement complète,

[6] HAMDOUCH, DEPRET, TANGUY *Mondialisation et Résilience des Territoires*, 2012, p.8.
[7] Ibidem.
[8] Ibidem.
[9] Première publication démontrant cette théorie par J. Von Neumann en 1928 suivie du *Theory of Games and Economic Behavior,* publié en 1944 et fruit de la recherche de J. Von Neumann et O. Morgenstern.

- les asymétries informationnelles fortes où chacun connait les motivations et les intérêts de l'autre ne sont pas présentes et que ce n'est donc pas une situation de « dilemme du prisonnier » (que l'on explicitera plus tard),

- c'est un jeu séquentiel, dont on peut retracer l'arbre,

- en se documentant, on peut formaliser et expliquer comment le conflit s'est déroulé (typologie).

Grâce à cette panoplie de concepts et de solutions, la théorie des jeux permet alors de décrire et d'analyser les interactions et les processus de décisions entre des joueurs, en l'occurrence dans le cas qui nous intéresse, les acteurs territoriaux, agissant de façon rationnelle sous la forme de jeux stratégiques, dans lesquels les joueurs modifient précisément [10] leurs comportements pour ne pas se retrouver dans une situation défavorable, c'est-à-dire tendre vers des états stables qui garantissent l'intérêt réciproque des joueurs.

G. Objectifs du Projet de Fin d'Etudes :

Les objectifs sont les suivants :

- définir, via une large revue de la littérature, ce qu'est le conflit dans le cas d'une infrastructure dont l'usage vient à changer à un moment donné, que ce moment soit l'origine, ou un instant t,
- faire émerger et comprendre le processus de naissance du conflit et être en capacité à appréhender et orienter la résolution du conflit,
- proposer une grille d'analyse méthodologique de décryptage et de résolution de conflits basée sur la théorie des jeux et mise une application dans deux études de cas ; une urbaine, une rurale.

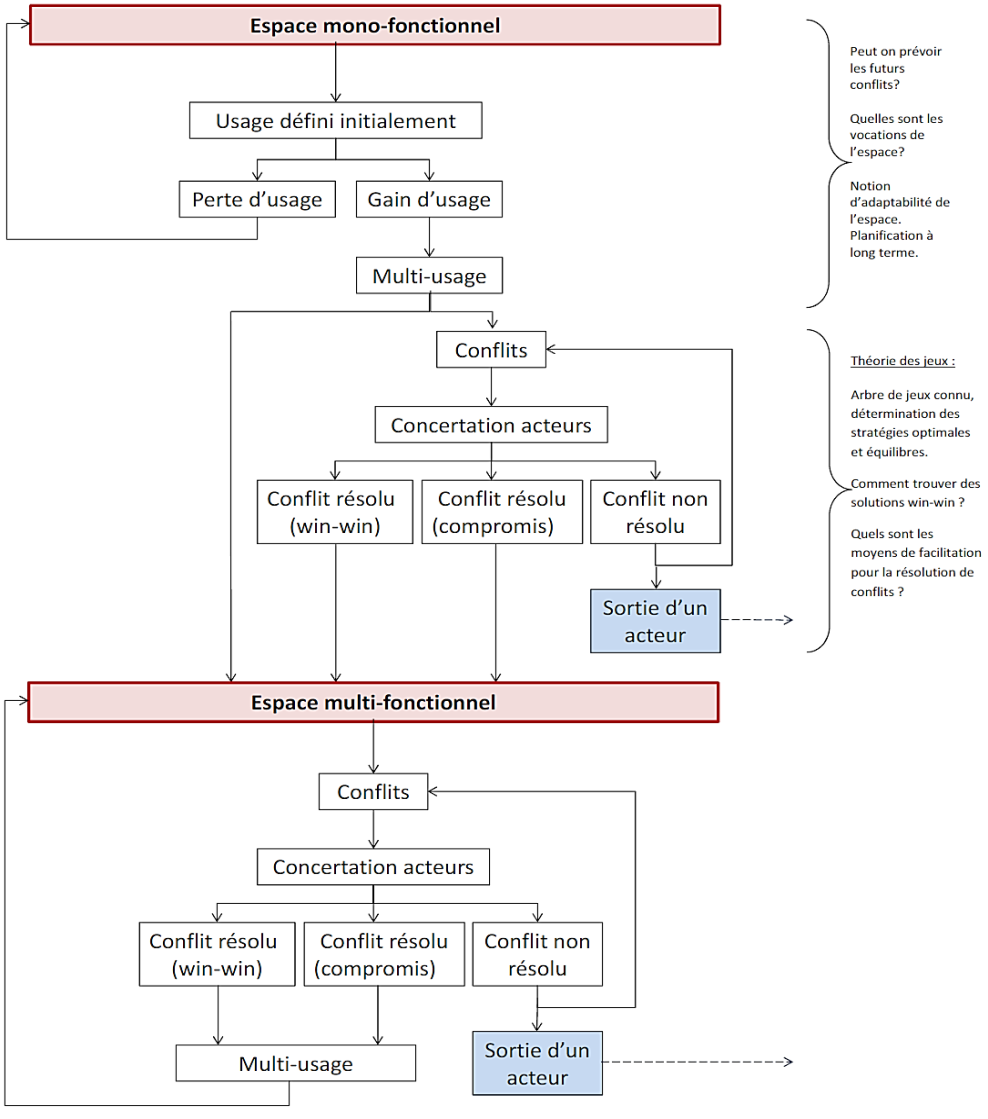
[10] Comportements de coopération ou non coopération, jeu à information complète ou pas…etc.

I. Le conflit, genèse et progression

A. Schématisation du conflit :

Notre analyse de l'évolution d'un conflit d'usage peut être représentée par le schéma d'évolution fonctionnelle d'un espace mono-fonctionnel et multi-fonctionnel, suivant :

Figure 1 : ***Schéma représentatif de l'évolution fonctionnelle d'un espace.***



Réalisation : *Alexandre Ahier, Alix Bourboulon*

B. L'origine d'un conflit :

A l'origine, le conflit s'installe de manière très organisée malgré une apparente confusion. [11]

Le schéma relativement classique de déclenchement du conflit est le suivant : début d'une concertation -> point de fracture -> conflit.

L'origine d'un conflit se situe dans la non-définition stricte du « ownership right » (propriété et usage strictement dévolu à un usager), qui se distingue du « property right » (droit d'usage ou de passage), signifiant qu'en dehors d'un droit exclusif de propriété, un territoire ou une infrastructure laissée à l'usufruit de plusieurs types d'usagers est un potentiel lieu de conflits[12].

La puissance publique éprouve de fait des difficultés à organiser la multifonctionnalité d'un bien, car ces droits d'usages et de propriétés viennent à se confronter. On remarquera ainsi les velléités des instances gouvernementales à acquérir les parcelles constitutives de certains sites remarquables, tel que cela se produit lors de la mise en place d'un Parc National.

Certaines recherches ont déjà été réalisées dans ce domaine, notamment sur la multifonctionnalité des espaces ruraux (Torre *et al.*)[13], sur la transformation des processus de débat public liés aux projets d'aménagements, ou encore sur les diverses procédures de gestion concertée des usages des espaces.

C. Une recrudescence de la conflictualité :

Nous assistons depuis quelques années à une recrudescence marquée de nombreux conflits liés aux usages et aux mutations de l'espace. Ce phénomène est explicable en grande partie par la conjoncture actuelle. [14]

En effet, sur un territoire qui voit le réseau d'acteurs se complexifier et ses « zones inoccupées » se restreindre, il est inévitable de voir une augmentation du nombre de conflits.

Les usagers, les représentants de divers intérêts ainsi que les gestionnaires des espaces se confrontent dans un contexte de transformation des cadres réglementaires et administratifs (redécoupage des territoires, effets induits de la décentralisation, « mille-feuilles administratif » français).[15]

On constate également que la population est de plus en plus informée, concernée, et que les compétences des associations se précisent.

La prise de parole croissante lors des réunions de concertation et des consultations publiques montre que les questions d'aménagement ne sont plus aujourd'hui réservées aux autorités et aux professionnels du secteur, ce qui se traduit par une montée remarquée des expressions et des revendications locales.

D. Les grands types d'interactions conflictuelles :

Les conflits d'usages sont le fait d'acteurs qui revendiquent un même espace ou une même ressource pour des usages qui entrent en concurrence.

---

[11] TORRE & KIRAT, *Territoires de Conflits,* 2008.

[12] JEANNEAUX Philippe s'intéresse dans son article *Economie de la décision publique et conflits d'usages pour un cadre de vie dans les espaces ruraux et périurbains,* paru en 2006, aux conflits d'usage dans les zones rurales et périurbaines investies par les citadins et à leurs origines institutionnelles.

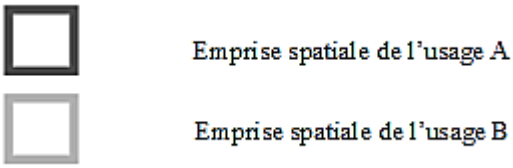
[13] TORRE André dans plusieurs ouvrages tels que *Les conflits d'usage dans les espaces ruraux et périurbains. Le cas des infrastructures franciliennes* ou dans son article *Quelles organisations territoriales pour concilier production agricole et gestion des ressources naturelles?*, traite de la question de l'utilisation en zone rurale d'un même espace par des usagers aux aspirations différentes.

[14] TORRE & KIRAT, *Territoires de Conflits,* 2008.

[15] Ibidem.

Il existe ainsi cinq grands types d'interactions conflictuelles, qui peuvent être distinguées selon les incompatibilités qu'elles traduisent: le conflit par incompatibilité absolue, par compatibilité conditionnelle, par compatibilité relative, par anticipation et enfin par divergence[16].

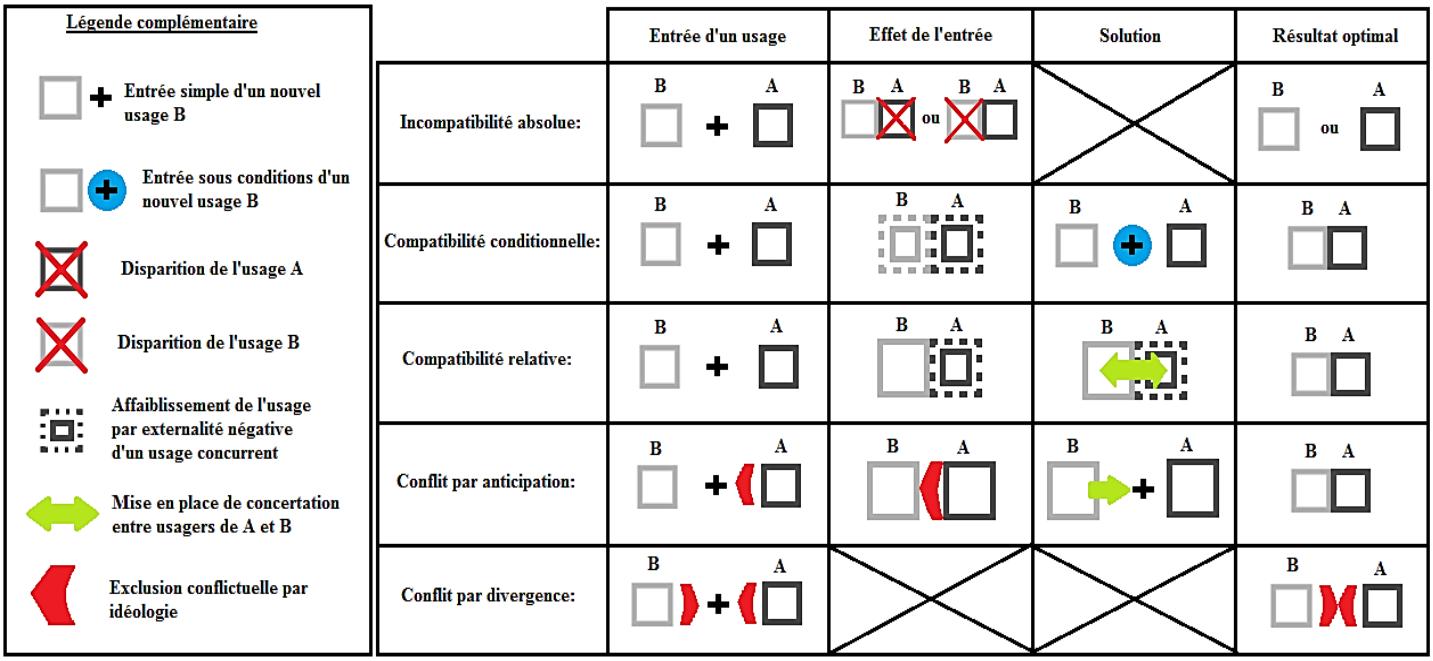
Les travaux les plus récents de ces auteurs mènent à une représentation graphique simple des liens existants dans les conflits entre acteurs.
La typologie utilisée et que nous avons repris afin de proposer une représentation des types de conflit est la suivante :



Typologie de liens à l'espace impliqués dans les conflits d'usage, 2004

Nous proposons donc ici une représentation des différents types de conflits, inspirée de la méthode typologique employée par André Torre et Thierry Kirat :

Figure 2 : ***Tableau récapitulatif des différents types de conflits.***



Réalisation : *AHIER Alexandre, BOURBOULON Alix*

[16] Ces 5 types d'interactions sont repris en détails dans l'ouvrage de TORRE & KIRAT, *Territoires de Conflits,* 2008.

E. Constat provisoire :

En constat provisoire, un conflit associe souvent plusieurs de ces cinq types d'interactions conflictuelles et cela à un instant t, comme au cours de sa progression.

Mais le conflit est aussi et surtout une entité qui nait, se développe et se résout, à la fois dans l'espace et dans le temps, deux notions qu'il est nécessaire d'expliciter.

F. Inscription du conflit dans l'espace public ; un lieu privilégié :

Les conflits qui nous intéressent se manifestent dans un espace public. Ce dernier apparait dans l'acception qui nous intéresse dès l'Antiquité gréco-romaine, les places et forums étant à l'origine un lieu de débats et d'information.

Plus récemment, la notion d'espace public s'est vue enrichie par les travaux de nombreux sociologues tel Jürgen Habermas[17], qui le définit comme le lieu dans lequel se déroule

« le processus au cours duquel le public constitué d'individus faisant usage de leur raison s'approprie la sphère publique contrôlée par l'autorité et la transforme en une sphère où la critique s'exerce contre le pouvoir de l'État. »[18].

L'espace public apparait donc comme un lieu d'émergence privilégié de la contestation en général et du conflit en particulier.

Les caractéristiques du conflit dans un espace public sont les suivantes :

- Le réseau des participants au conflit n'est ni rigide, ni fermé : des acteurs en sortent, d'autres s'invitent ; l'entrée comme la sortie sont libres.
- Certains acteurs pèsent sur le développement du conflit sans y participer d'aucune façon tangible. De façon plus générale, le conflit s'inscrit dans le territoire comme une interaction entre acteurs elle-même en interaction avec d'autres modes de coordination : alliances, dépendances, hiérarchies, etc. Au-delà du réseau des participants, le conflit s'inscrit dans un système qui l'influence et qu'il influence.
- Le conflit participe de la formation d'une volonté collective : les controverses entre les acteurs peuvent se manifester sous une forme conflictuelle ou non, mais toutes constituent un point à partir duquel les acteurs sont amenés à confronter leur position et à construire une volonté commune.

G. Inscription du conflit dans le temps ; un itinéraire variable :

Genèse du conflit **:**

Le conflit a une histoire. Il apparaît lorsque le système social en place est incapable d'absorber un événement et de gérer le changement que celui-ci induit, et ceci dans des conditions acceptables pour les acteurs qui en dépendent.

Né de la confrontation entre des acteurs aux intérêts et aux points de vue divergents, le conflit engage ceux qui le portent dans une histoire dont on ne connaît pas la fin.[19]

[17] HABERMAS Jürgen est un sociologue et philosophe allemand du XXème. Il mit en lumière l'importance de l'espace public comme média à part entière ainsi que son instrumentalisation par la classe bourgeoise.
[18] HABERMAS Jürgen, L'Espace public, traduction de Strukturwandel der Öffentlichkeit, publiée chez Payot, Paris, nouvelle édition 1993, p.61.
[19] TORRE & KIRAT, 2008, p.230.

La progression dans le conflit :

La progression dans le conflit n'est pas continue.

Elle se décompose en phases qui peuvent se succéder ou se chevaucher, avec des moments d'apaisement, des pics de conflictualité, des phases de latence.

La progression dans le conflit n'est pas linéaire.

Les catégories d'acteurs engagées dans le conflit, leurs modes d'organisation et de mobilisation changent au fil du temps. L'objet même du conflit évolue : autour de l'objet principal qui est souvent celui qui a déclenché les hostilités apparaissent des déclinaisons de cet objet qui deviennent des sujets de discorde. Dès lors, le conflit se structure en différents espaces de confrontation. [20]

Il est relativement aisé de représenter ces notions et la réciprocité de la causalité par un graphique reprenant les phases du conflit :

L'initiation d'un conflit peut arriver à n'importe quel moment, il s'agit en général de l'entrée d'un nouvel usage sur un territoire ou encore de la résurgence d'un ancien conflit suite à un évènement quelconque. Il est à noter que les revendications croissent doucement, marquées parfois de phases de latence ou de baisse des tensions, dues à une multitude de raisons possible : contexte socio-politique, entrée ou sortie d'un acteur etc.

La montée de la conflictualité et le pic du conflit sont la plupart du temps assortis d'une mobilisation des acteurs sur la scène publique, par instrumentalisation des médias ou encore actions de blocage ou de sabotage (militants qui s'attachent aux arbres pour empêcher leur destruction, actions « escargots » sur les autoroutes…). Ce pic peut durer, on dit communément que le conflit « s'enlise ».

La phase d'apaisement correspond à une mise en place de la communication et de la concertation entre les acteurs, mais aussi parfois tout simplement au départ d'un des opposants, ce qui a pour effet immédiat de faire retomber les oppositions. Suite à la dernière phase, celle de l'accord (négociations et fin de la concertation), le conflit peut être dit apaisé.

L'axe d'engagement des acteurs dans le conflit correspond à un ensemble de quatre critères qualitatifs :

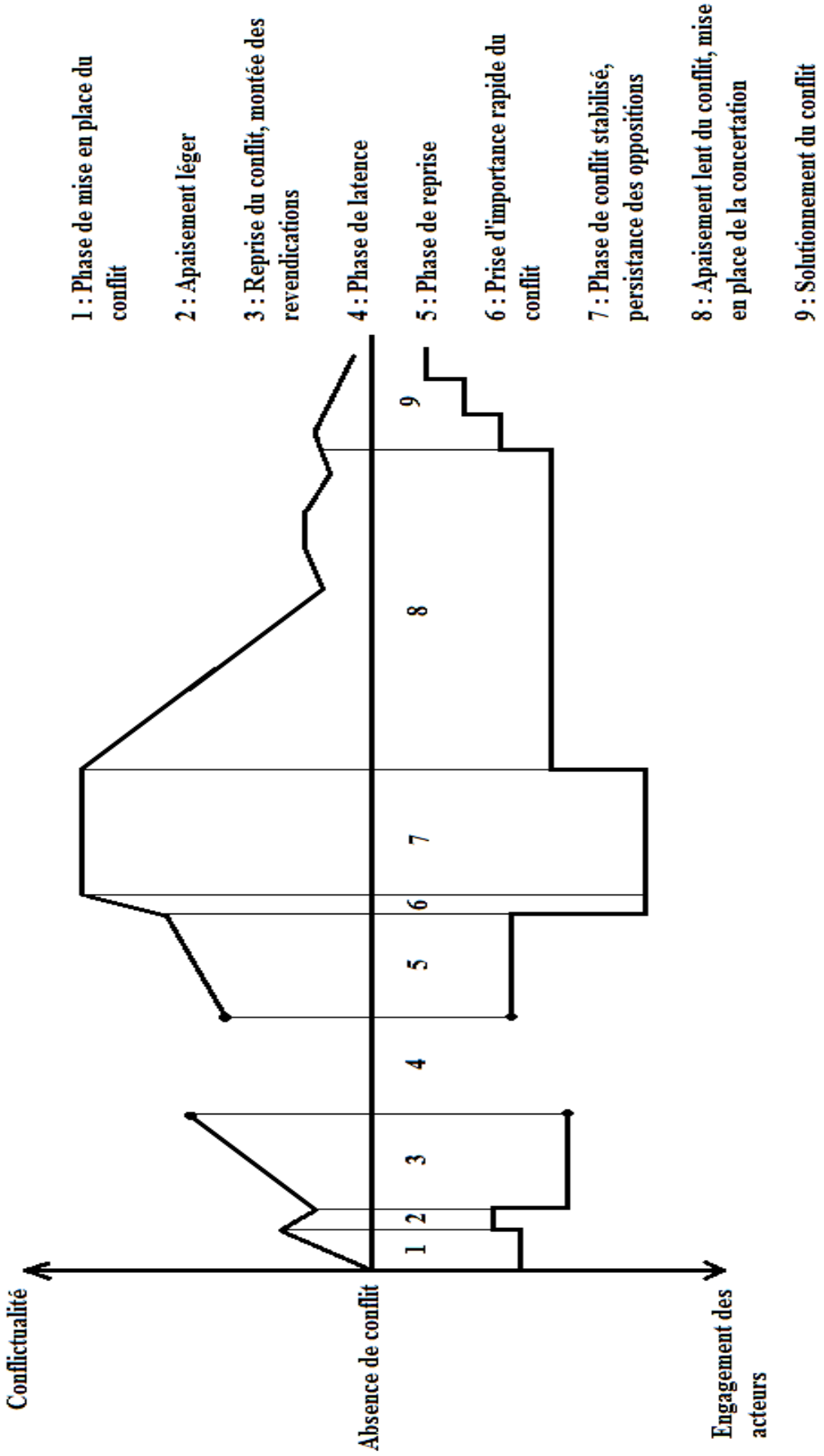
- Virulence de l'opposition ; types d'actions,
- Structuration du réseau ; leaders, hiérarchie,
- Réversibilité de l'objet du conflit,
- Nombre de joueurs engagés.

A ce stade, quatre questions d'étapes essentielles à la compréhension du conflit émergent :

- Comment des conflits d'usages sont apparus ?
- Au début ou au bout d'un quel nombre d'années ?
- Est-ce que ces conflits étaient liés à des usages alternatifs ou des fonctions alternatives ?
- Comment des compromis et solutions ont été définis ?

[20] TORRE & KIRAT, 2008, p 231.

Figure 3 : ***La représentation des différentes phases du conflit en relation avec l'engagement des acteurs.***



Réalisation : *AHIER Alexandre, BOURBOULON Alix*

II. Mise en place d'une grille d'analyse inspirée de la théorie des jeux

A. De l'acteur au joueur :

Ce sont les acteurs qui façonnent et influencent le conflit en tant qu'objet et ceci a lieu à tous les niveaux du conflit, de sa naissance à l'émergence de solutions, complètes ou partielles et enfin à l'application concrète de ces solutions. Le jeu est une situation où des individus sont conduits à faire des choix parmi un certain nombre d'actions possibles et dans un cadre défini à l'avance. Le résultat de ces choix conditionne alors l'issue du jeu.

La multiplicité des joueurs rend difficile la compréhension d'un conflit opposant autorités locales, associations, commerçants, Etat.

Dans ces cas, regrouper les joueurs présentant les mêmes intérêts permet de simplifier le jeu. Par exemple, regrouper en un même joueur les opposants à un projet et en un autre joueur les acteurs favorables à ce projet.

Attention, un conflit ne peut être simplifié de façon manichéenne, car d'autres facteurs interviennent comme la variabilité du comportement ou encore la légitimité des acteurs, concepts que nous aborderons par la suite.

Un exemple de ce type de conflit, opposant les riverains à l'appareil étatique, est le conflit de type NIMBY (Not In My Back Yard, « pas dans mon jardin »), qui a depuis une vingtaine d'années une tendance à se développer et à apparaitre chaque fois qu'un projet, se justifiant de l'intérêt général, s'apprête à démarrer.

Dans le cas notamment du TGV-Ouest (LGV entre Paris et Rennes), les acteurs « favorables » au projet : Etat, SNCF, Régions Pays-de-Loire et Bretagne, ont vu monter une opposition ferme de la population riveraine organisée en association. Ce type de conflit présente une opposition entre plusieurs parties, présentant une diversité de natures et de structures, et ce même au sein de la population : opposition NIMBY due à un sentiment de propriété sur l'espace, ou rejet dû à une impression que l'usager est lésé dans sa dignité de citoyen. [21]

Ce conflit entre riverains et groupement d'intérêts peut ainsi être modélisé par un jeu à deux participants.

B. Gouvernance et légitimité :

Se pose dans l'analyse du conflit la question de la légitimité. Qui a droit à la parole ? Qui peut prétendre être un acteur à part entière ? Cette légitimité est à deux niveaux :

- Légitimité du groupe face aux autres groupes,
- Légitimité du représentant du groupe face au groupe lui-même.

Cette légitimité peut se construire avant ou pendant le conflit. [22]
Pour illustrer ce concept, nous prendrons l'exemple du conflit autour de l'installation de l'aéroport de Notre-Dame-des-Landes, conflit qui s'éternise depuis les années 60 entre l'Etat, la ville de Nantes et la population emmenée par les associations environnementales.

[21] SAUVEE Stéphanie, *La mobilisation riveraine contre le projet de TGV-Ouest*, 2004.
[22] TORRE, BEURET, *Proximités territoriales*, Economica, 2012.

Très récemment, un nouvel acteur est entré en jeu, la Commission de dialogue 2012 concédée par le Premier Ministre Jean-Marc Ayrault et chargée de faciliter les échanges entre les différents partis.
L'arrivée de celle-ci dans le jeu a été contestée, on lui reprochait un manque de légitimité. Pourquoi ? Car les associations reprochent que les nominations des experts composant cette commission ont été faites sans concertation. Par conséquent, ce nouveau joueur n'a pas d'autre légitimité face aux autres groupes que celui dont il est issu.

C. Le jeu du « Dilemme du Prisonnier » :

Le plus célèbre exemple de jeu, repris à maintes reprises dans cette théorie et permettant d'illustrer de nombreux cas de figure, est celui dit « Le Dilemme du Prisonnier »,

Son organisation est la suivante :

deux personnes sont accusées d'un crime pouvant être passible d'une peine d'emprisonnement de 10 ans. La justice n'ayant pas suffisamment de preuves contre eux, les interroge séparément.

Les options de ces deux personnes sont :

- Si les deux se dénoncent mutuellement, chacun purgera une peine de 5 ans de prison.
- Si les deux se taisent, ils ne feront que de 2 années de prison.
- Si l'un dénonce l'autre qui lui-même se tait, alors le délateur sera libre, l'autre sera puni de 10 ans d'emprisonnement.

Il s'agit d'un jeu à information complète mais imparfaite, car posant un choix simultanément, il est impossible de savoir ce que l'autre a décidé.

C'est également un jeu à somme nulle, car il n'y a pas clairement de gagnant ou de perdant. En revanche, il est intéressant de remarquer que ce jeu est une situation de conflit, puisque les deux prisonniers ont des intérêts qui divergent.

Lors de l'étude de conflits d'usages dans des espaces multifonctionnels, la structure d'information est relativement complète, de plus c'est un jeu plus ou moins répété, car on s'inscrit dans une perspective temporelle.

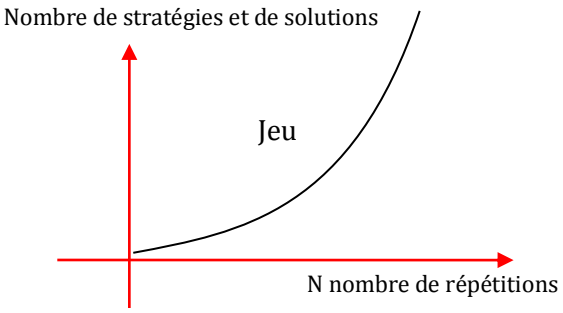
Dans cette situation, il n'y a pas d'asymétries informationnelles fortes, puisque chacun connait les motivations et les intérêts de l'autre.

Ce n'est pas réellement un dilemme du prisonnier puisque que c'est un jeu séquentiel.

N.B. : Au cœur de la théorie des jeux se trouve le concept de la rationalité ; il faut toujours, concernant le comportement d'un joueur (ici d'un acteur), préciser si son comportement est parfaitement rationnel ou non. Par définition, un comportement rationnel en théorie des jeux est la recherche du gain maximal.

D. De l'utilité de ces jeux : compétition, stratégie, conflit, concurrence, coopération

Ces jeux répétés permettent d'intégrer l'environnement au jeu en considérant que les conditions sont similaires pendant d'assez longues périodes. Ce type de jeu conviendra mieux à certains cas étudiés, puisqu'il n'est pas rare de constater l'enlisement d'un conflit.



Partons d'un jeu de base J, répété un nombre de fois n, n tendant vers l'infini, le jeu complet est noté J^n , le nombre de stratégies et de solutions d'un tel jeu augmente exponentiellement avec le nombre n de répétitions.

Dans le contexte d'un jeu répété apparaissent les concepts de menace et de sanction. Afin d'expliciter ces deux termes il faut commencer par définir ce qu'est un « niveau de sécurité » ; le niveau de sécurité est le gain en-dessous duquel un joueur ne peut plus être contraint par les stratégies des autres (gain minimal pour sa stratégie).[23]

La crédibilité d'une menace n'est réelle qu'à partir du moment où le joueur qui exerce cette menace peut l'appliquer sans (trop) menacer ses propres gains.
On peut parler de sanction lorsqu'un des joueurs quitte la solution tacite d'équilibre (on dit qu'il « dévie ») afin d'augmenter ses gains, et qu'en représailles l'/les autre(s) joueur(s) s'applique(nt) à dévier leur propre stratégie afin de le désavantager le plus fortement.
Si l'on choisit d'être le joueur déviant, il faut connaitre l'issue et les étapes afin de ne pas dévier trop tôt et ainsi risquer de trop lourdes sanctions.

Il faut également noter que, dans la réalité,

- tout d'abord, les stratégies des parties sont plus complexes, car un joueur A peut être puni par B. Dans ce cas, B peut appliquer des sanctions même s'il perd des gains par rapport à la situation d'équilibre,
- ensuite, il y a communication entre les acteurs (sauf cas rare), dans une situation où ils jouent de façon séquentielle et non simultanée.

C'est un jeu dans lequel la structure d'information est très intéressante, puisque chacun sait ce que l'autre a joué.
C'est un jeu qui est dit « à l'Axelrod »[24], du nom de Robert Axelrod, professeur américain de sciences politiques qui a utilisé la théorie des jeux comme grille d'analyse.
Ce type de jeu consiste à s'adapter en fonction de la réaction de l'autre.

La coopération est un concept important en théorie des jeux appliquée à l'aménagement

Ce concept, concerné par cette étude de résolution de conflits, suppose dans un jeu :

- de s'engager à jouer la solution d'équilibre à chaque coup, ce qui est en général fait sous la menace de sanctions,
- d'introduire une certaine dose d'incertitude, en considérant par exemple que les joueurs n'ont pas un comportement parfaitement rationnel (on s'éloigne de la théorie de l'information complète). [25]

La coopération ne peut se faire que si elle est mise en place dès le premier coup. Effectivement, il s'agit dès lors de jouer à chaque fois la stratégie d'équilibre.

Dans le « Dilemme du Prisonnier », chacun souhaite que l'autre avoue quand il s'est tu, afin d'être immédiatement libéré.

[23] GUERRIEN Bernard. *La Théorie de Jeux.* Ed. Economica, mai 1993.
[24] AXELROD Robert, *Comment réussir dans un monde d'égoïstes : Théorie du comportement coopératif*, Ed. Odile Jacob, 1996.
[25] GUERRIEN Bernard. *La Théorie de Jeux*. Ed. Economica, mai 1993.

Or, ils ont chacun conscience que l'intérêt de l'un est le strict opposé de l'autre, par conséquent, l'option d'une coopération est à prendre en compte. Coopérer apparait comme un choix improbable, car on maximise le risque pris et l'on recherche un équilibre commun au lieu de maximiser ses gains contre les autres, mais toutefois une telle solution est bénéfique sur le long terme.

Donc, la coopération n'est pas la traduction de la recherche du bien collectif, mais bien celui de la maximisation à long terme de ses propres gains.

Ainsi, si le comportement de coopération semble au premier abord irrationnel (dans le cas de la théorie des jeux) il ne l'est pas, car il correspond à « se faire une réputation/tenir parole ». [26]

On peut à nouveau illustrer ce dernier point par une application du Dilemme du Prisonnier ; quand la coopération se traduit par une non-dénonciation mutuelle à chaque tour. Prendre le risque de ne pas dénoncer l'autre prisonnier est justifié par la possibilité que chacun adopte un comportement « irrationnel » répété. Si A confirme à B (qui prend un risque en ne le dénonçant pas) qu'il coopère, il s'instaure une sorte de « confiance mutuelle ». Si B perd (n'avoue pas/ est dénoncé) alors il sanctionne l'autre joueur au coup suivant du jeu.

E. Questionnement d'étape :

Ces différents jeux et exemples de dilemmes formalisent simplement des situations courantes dans les cas de conflits.

La théorie des Jeux, de par les concepts qu'elle mobilise, tels que compétition, stratégie, conflit, concurrence, coopération, semble être une grille d'analyse pertinente.

Elle permet également de tenir compte de certains aspects inhérents aux relations entre acteurs : rationalité, réputation, sanctions et menaces.

Mais comment retracer sur un arbre de jeux la manière dont se sont déroulées ces interactions ?

Pour ce faire, une approche plus générale et plus prospective permet de distinguer différents cas possibles dans la résolution ou non de conflits :

1) Dans le premier cas, un compromis est atteint. Pourquoi ? Comment ?

2) Dans un deuxième cas, un blocage est apparu. Est-ce un défaut de communication ? Les intérêts sont-ils radicalement opposés ? Est-ce un défaut de médiation ?

3) Dans un troisième cas, qui semble être le plus intéressant de manière rétrospective ; Pourquoi et comment, dans le même espace les usages ont évolué ; à certains moments des compromis ont été trouvés et à d'autres moments des conflits ont été irréductibles ?

Ce troisième cas est intéressant, car il est le plus appliqué à l'aménagement du territoire, et soulève de nombreuses interrogations.

La principale raison étant que ce n'est pas parce que l'accord est trouvé aujourd'hui qu'il tiendra toujours ; les acteurs et les intérêts évoluant en permanence.

[26] AXELROD Robert, *Comment réussir dans un monde d'égoïstes : Théorie du comportement coopératif*, Ed. Odile Jacob, 1996.

C'est en amont que l'on justifie l'usage d'un espace, ce qui implique que ce ne sont pas les espaces dédiés qui posent problèmes mais bien les espaces non strictement dédiés, soit ré-affectables.
Par exemple, certains espaces classés (monuments historiques, sites naturels…) sont protégés par la loi de façon à empêcher l'entrée d'un nouvel usage sur leur périmètre.
A l'opposé, un espace en friche offre de nombreuses possibilités d'aménagement comme autant de nouveaux usages. Se posent alors les questions : Faut-il le laisser en friche ? Faut-il le transformer en espace vert ? Peut-on construire? Et dans ce cas dans quelle mesure cette construction sera réversible ?

Dès lors, il est possible de formuler l'hypothèse suivante : les stratégies de coopérations - telle que définie dans la théorie des jeux – sont-elles celles qui sont les plus indiquées pour résoudre les conflits d'usage et permettre ainsi un multi-usage de l'espace ?

Conclusion

A. Pour une modélisation analytique du questionnement

Appliqué aux problématiques d'aménagement du territoire et plus particulièrement de multifonctionnalité des espaces et conflits d'usages, nous proposons, le modèle analytique de questionnement de conflit d'usage utile à la conception de la grille d'analyse, enrichi des structures d'informations de la théorie des jeux, suivant:

1- Contexte ; *sur quel terrain et dans quel environnement s'opposent-ils ?* :

- De quel type de conflit s'agit-il ?
- Quels sont les antécédents au conflit ?
- Quelles sont les idéologies, techniques et méthodes de gouvernance qui caractérisent le territoire d'étude ?

2- Acteurs du conflit ; *qui combat ?* :

- Quel est la nature des acteurs *impliqués* (les catégories ont-elles évolué pendant le conflit et dans quel sens) ?
    - Quelles sont leurs caractéristiques (classification) ?
    - Quel est leur statut ?
    - Quelle sont leurs influences respectives ?
    - Dans quelle mesure sont-ils unis ou divisés ?
- Qui sont les acteurs *concernés* (les catégories ont-elles évolué pendant le conflit et dans quel sens) ?
- Peut-on repérer de simples *figurants* (témoins passifs du conflit) ?
- Le conflit a-t-il provoqué des interventions politiques ? Si oui, de quelle nature ?
- Quel est le rôle de la puissance publique ?
    - Justice (quelle juridiction)
    - Police / préfecture ?
    - Collectivités locales ?
- Assiste-t-on à des comportements de « *free rider* » et si oui, de la part de qui ?
    - Quelle est la structure d'information ?
    - Quels acteurs se caractérisent par la « *voice* », l' « *exit* « ou la « *loyalty* » ?
    - Quel est le type de « *voice* » : verticale (logique « *bottom/up* »), horizontale (entre pairs) ?
    - Quelle est l'idéologie de chaque acteur ?

3- Conflit ; *comment combattent-ils ?* :

- Comment et sur l'initiative de qui s'est-il déclaré (qui a joué le premier) ?
- Les acteurs jouent-ils séquentiellement ou pas ?
- S'agit-il d'un conflit offensif *ou* défensif ?
- Est-ce un jeu à information complète ou incomplète ?
- Quel est le cadre légal du conflit et de son déclenchement ?
- Quelles sont les *formes* du conflit ?
- Des acteurs mobilisent-ils des formes de violence ?
- Quel type de démocratie est mis en œuvre au cours du conflit ?
- Il y a-t-il eu un déplacement du conflit sur la place publique *ou* cantonnement en interne?

    - Manifestations ?
    - Tracts dans la rue (combien, quels contenus) ?
    - Occupation ?
    - Opérations coup de poing ?
- Les acteurs font-ils preuve de créativité (recherche d'innovation) ou se cantonnent-ils aux actions classiques ?
- Le conflit s'est-il diffusé et éventuellement, comment ?
- Assiste-t-on à plusieurs conflits dans le conflit ?
- Comment se situe les comportements de lutte dans les différentes modalités de l'action collective (*délégation* ou *action directe* ?)
- Le conflit est-il strictement
    - Local ?,
    - Ou à envergure nationale ?,
    - Ou à envergure internationale ?

4- Revendications latentes et manifestes ; *pour quoi combattent-ils ?* :

- Quelles sont les revendications ?
- A quel moment sont-elles apparues ?
- Peut-on repérer des revendications implicites distinctes des revendications explicites ?
- Celles-ci sont-elles nouvelles ou au contraire classiques ?
- S'agit-il d'un problème nouveau impliquant des acteurs nouveaux ?
- Quels sont les enjeux explicites et implicites du conflit ?
- Quelle est la part d'une recherche de reconnaissance de la part des acteurs ?

5- Compromis ; *la négociation et ses résultats* :

- Quelle est la place de la négociation ?
- Comment s'articule-t-elle avec le conflit (temporalités)
- Y-a-t-il eu des médiations ?
- A partir de quand parle-t-on de médiation et/ou de négociation ?
- Quand interviennent-elles ?
- Sur l'initiative de quel(s) acteur(s) ?
- Quelle forme prend-elle ?
- Sur quoi porte-t-elle effectivement ?
- Quel a été son calendrier exact ?
- Si négociation, combien de temps a-t-elle duré au total ?
- Y-a-t-il eu des contacts informels ?
- Quels sont les résultats provisoires et à moyen terme ?
- Le mouvement a-t-il abouti à des *résultats procéduraux* ?
- Et/ou à des *résultats substantiels* (concrets) : réformes, lois, changements d'orientation ?
- Le conflit a-t-il abouti à des *résultats structurels* ?
- S'agit-il ou non d'un « jeu à somme nulle » (ce que l'un gagne l'autre le perd) ou d'une logique gagnant-gagnant ?
- Comment les médias ont-ils traité le conflit ?
- Quelle place a occupé la « régulation par l'opinion » ?
- Le jeu a-t-il été coopératif ?

Après le conflit…

- Le conflit est-il réglé ou a-t-on le sentiment d'un degré de frustration de la part des acteurs ?
- Si le conflit appartient au passé, quelles en ont été les conséquences à court, moyen et plus long terme ?
- Quels sont les différents scenarii de suites prévisibles ?

Guide d'utilisation de la grille d'analyse :

La méthode est la suivante:

- Etablir une chronologie référencée du conflit et résumer en quelques mots l'événement significatif du jour.

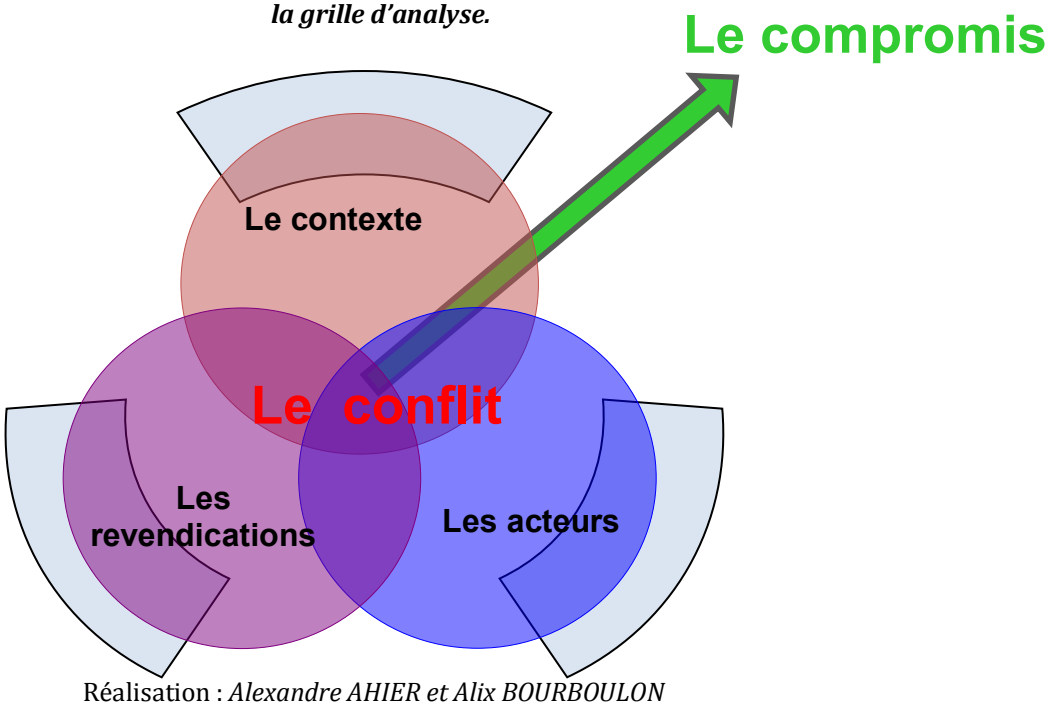
- Périodiser la liste de dates (regrouper les dates et sous-titrer en fonction des changements et évolutions du conflit).

- Annexer tous les documents en relation avec le conflit et les classer par types en les commentant brièvement (dire l'intérêt qu'ils représentent par rapport à l'enquête).

- Etablir une bibliographie complète des références citées.

- Etablir une liste des sigles et acronymes.

Figure 4 : ***Schéma des ensembles structurant de la grille d'analyse.***



Réalisation : *Alexandre AHIER et Alix BOURBOULON*

B. Vers deux études de cas : mutation et résilience territoriale de l'ile Seguin en région parisienne et analyse de la mise en place du Parc Naturel Régional du Morvan.

Suite à cet état de l'art, deux cas d'études seront développés dans le but d'illustrer l'utilisation de la grille d'analyse des conflits d'usage proposée précédemment.

Ces exemples ont été choisis de façon à traiter d'une part un espace urbain en projet et d'autre part un espace rural déjà transformé.

Le cas urbain sera celui de l'ile Seguin située dans la commune de Boulogne-Billancourt, en région parisienne,

Le cas rural sera celui du Parc Naturel Régional du Morvan.

Ces deux cas seront traités indépendamment, avec les mêmes outils d'analyse.

LE CAS DE L'OPERATION « ILE SEGUIN-RIVES DE SEINE »

Alexandre AHIER

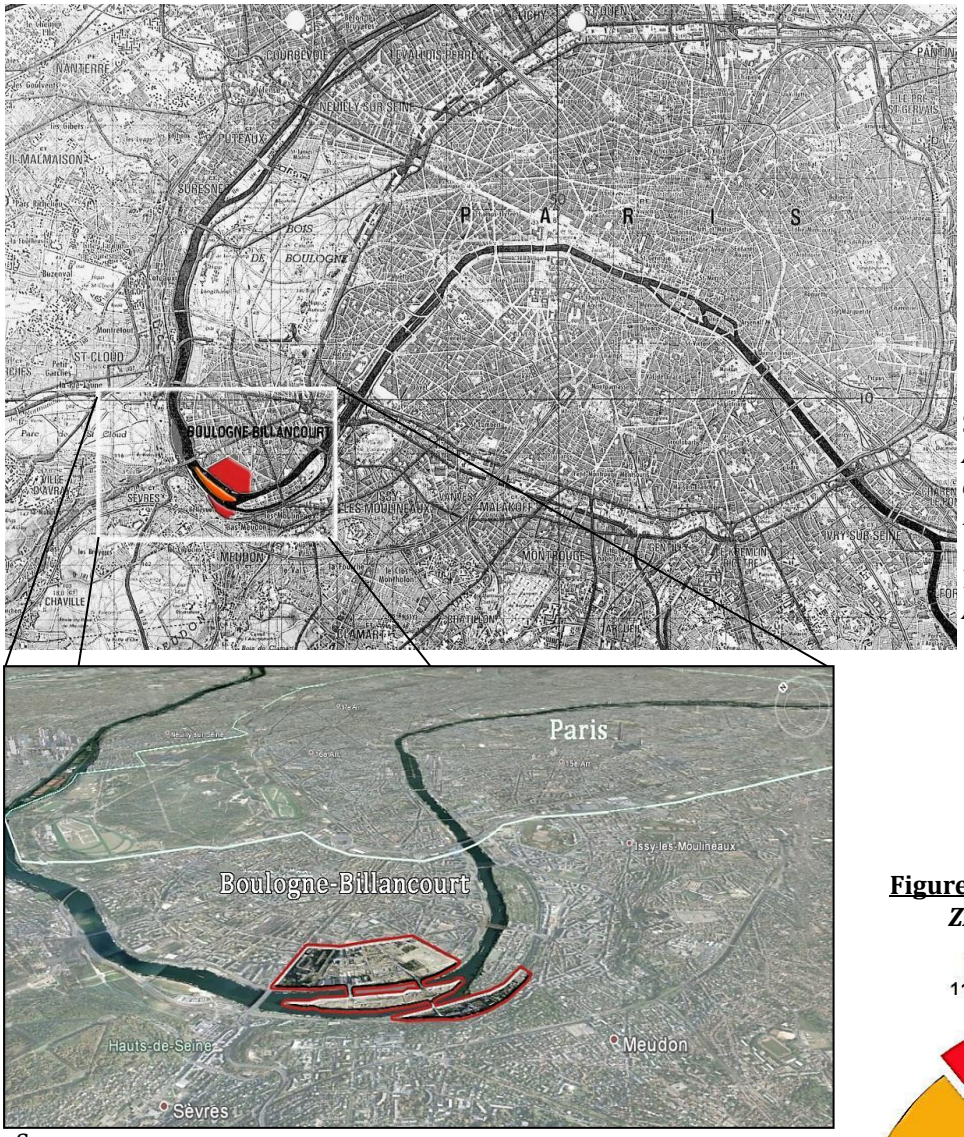
Introduction

Le contexte :

L'aménagement de l'île Seguin, à Boulogne-Billancourt, est une opération d'urbanisme qui a été et reste l'une des plus polémique et plus médiatique en France.

L'île Seguin, d'une superficie de 11,5 hectares, représente 16% de la surface totale de la Zone d'Aménagement Concerté dite « Ile Seguin-Rives de Seine » de 74,5 hectares, localisée dans un méandre de la Seine, et située en grande partie sur la commune de Boulogne-Billancourt.

Figure 5: ***Localisation de la ZAC Ile Seguin-Rives de Seine.***



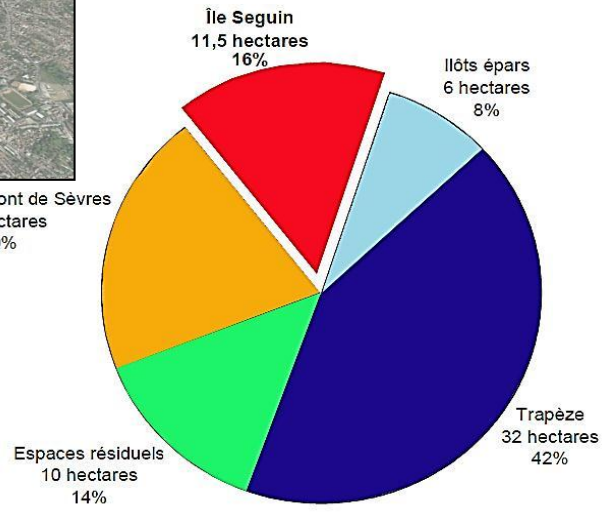
Source :
Archives municipales de la ville de Boulogne-Billancourt

Réalisation :
Alexandre Ahier

Source :
Google Earth.

Réalisation :
Alexandre Ahier

Figure 6: ***Répartition des surfaces de la ZAC Ile Seguin-Rives de Seine.***



En 1989, les premières tractations de vente du terrain de l'île Seguin et de ses abords industriels, par l'entreprise de construction automobiles Renault, commencent auprès de la Ville de Boulogne Billancourt et de l'Etat.

Depuis la fermeture des usines Renault en 1992, ce territoire suscite enjeux et débats concernant son usage.

Au cours de ces vingt dernières années, plusieurs architectes urbanistes et paysagistes de renom; Alexandre Chemetoff, Bernard Tschumi, Philippe Chaix et Jean Pierre Morel, Jean Pierre Buffi, Paul Chemetov, Bruno Fortier, Tadao Ando, François Barré-Michel Desvignes-Françis Grether, Jean Nouvel, ont successivement été invités à réfléchir au devenir et la réaffectation de cet espace et à proposer des projets très variés.

La problématique :

Comment est-il possible que ces différents projets aient provoqués autant de débats polémiques, sans avoir réussi aujourd'hui à faire émerger une orientation claire et un consensus pour achever la mutation de cet espace « Ile Seguin-rives de Seine » ?

Les axes de recherche :

Pour mieux comprendre ce cas particulier de multifonctionnalité et de conflit des infrastructures, nous dégagerons trois critères qui peuvent expliquer la récurrence des polémiques :

- tout d'abord un « genius loci » qui fait débat.[27], concernant la position géographique de cet espace, lové dans un méandre de la Seine aux portes de Paris, une île, cette nature lui confère un statut particulier,

- ensuite un corps historique du site, qui possède une mémoire collective forte, non seulement française mais aussi étrangère, composée essentiellement d'ouvriers de l'industrie,[28]

- Pour finir, des enjeux permanents de prise de possession de ce territoire et de gouvernance effective ou non par des collectivités nationale, régionale, locale et le jeux d'influence d'entreprises, entrepreneurs, investisseurs privés, tous en recherche d'optimisation de leurs investissements prévisionnels, auquels viennent ce rajouter les associations de défense du site qui ont tendance à contrecarrer les positions des différents acteurs concernés.

La prise en compte de ces 3 critères permettra de définir l'ensemble des avis et sujets de débats qui peuvent apparaître lorsque l'on envisage d'intégrer l'aménagement de l'île Seguin, territoire qui n'a jamais connu de phase urbaine, dans une ville de la première couronne parisienne telle que Boulogne Billancourt.

Par ailleurs, la question peut être posée de savoir pourquoi la problématique de développement durable n'a-t-elle pas été prise en compte, dans une vision régionale et locale en tant que fil conducteur des réflexions expérimentales, au-delà des trois critères-contextes ; géographique, historique, économique et social, dans le processus mutatation-aménagement-urbanisation de l'île Seguin ?

[27] LABRUNYE Raphaël, *Billancourt à l'épreuve du mythe Renault*, Le Monde, 12 janvier 2005.
[28] HATZFELD Nicolas et al., *Trajets dans Billancourt. La ville industrielle et son devenir*, 2007, p.212.

Exemples réussis de mutation post-industrielle :

Pourtant, en France, quelques exemples de mutation post-industrielle, dans des contextes urbains, ont valorisé la complexité et la diversité des démarches entreprises :

- La réhabilitation du quartier des Halles à Paris, offre une similarité avec le cas de l'île Seguin et notamment par la démolition de la quasi-totalité du premier exemple d'architecture métallique à grande échelle construit par Victor Baltard à la demande de Napoléon III en 1865 et la vacance d'usage du fameux « trou des halles » pendant une presque décennie de 1970 à 1980 avant sa reconversion réussie en centre commercial de grande ampleur et d'usage intermodal, surmonté d'un jardin public.

- La réhabilitation des abattoirs de La Villette, à Paris, dans les années 1980, et leur aménagement en Cité de l'Industrie, en Cité de la Musique et en parc public paysager par l'architecte Bernard Tschumi.

- La réutilisation des terrains occupés par les anciennes usines d'un concurrent direct de Renault, le constructeur d'automobiles Citroën, à Paris, dans les années 1990, en parc public, par le paysagiste Gilles Clément.

- La transformation, des terrains d'entrepôts à connotations ferroviaires de l'ancien marché aux vins de Bercy, Cour Saint-Emilion à Paris, dans les années 1990, devenu un quartier, d'habitation de bureaux, autour d'un grand parc public, conçu par l'architecte Bernard Huet et le paysagiste Philippe Raguin.

Dans d'autres pays, la réhabilitation et la réutilisation de bâtiments industriels, à des fins culturelles par exemple, a eu plus de succès qu'en France, où les initiatives de ce genre étaient, jusqu'à il y a une quinzaine d'années, plus rares que les destructions ou muséifications.

Des expériences réussies ont été menées en Angleterre, à Liverpool, à Londres, dans les Docks, aux Etats Unis, à New-York, le long de l'East River, en Allemagne, dans le bassin de la Ruhr, ou encore à Lisbonne, Porto, Barcelone, Gênes.

En Espagne, à Bilbao, l'implantation du musée de la Fondation Guggenheim, pour lequel les autorités Autonomes Basques ont financé en grande partie la construction sur des terrains en déshérence industrielle, est aussi une intéressante expérience réussie.
La décision de construire le musée Guggenheim à l'emplacement des anciens chantiers navals Euskalduna, lieu symbolique de l'histoire de la ville, fut au commencement critiqué.[29]
Les retombées économiques directes pour le Pays Basque et la ville de Bilbao n'ont pas été aussi importantes que les instigateurs du projet l'avaient anticipé, mais à l'évidence, le principal bénéfice recherché était d'un autre ordre : il s'agissait d'associer à la ville l'image du symbole architectural, il s'agissait de ce que l'on pourrait appeler d'une sorte de marketing architectural.[30]
En complément à cette expérience de renouveau urbain, des bâtiments industriels historiques ont été réutilisés par des collectifs d'artistes, tels Consonni (Delormas, 1997) ou La Fundación-Aretoa (Etxebarría, 1997), ce qui aurait pu être possible à Boulogne-Billancourt et aurait fourni aux créateurs des conditions idéales pour exercer leur activité.

Cette gouvernance institutionnelle exemplaire peut être mise en parallèle avec la façon dont a été traité, en France, en creux, le projet de l'île Seguin ou l'Etat français a tenté, à la fin des

[29] MASBOUNGI Ariella, *Bilbao, nouvelle Mecque de l'urbanisme*, février 2008.
[30] BASTOEN Julien, *L'innovation culturelle au service de la neutralisation politique : La reconversion urbaine de l'île Seguin*, 2007.

années 1980, sans succès, d'impulser un renouveau de l'île par une Opération d'Intérêt National en supervision et cadrage des volontés de vente du terrain par l'entreprise Renault.

La méthodologie :

Le constat est que, depuis vingt ans, l'aménagement de l'île Seguin s'est traduit par une succession de conflits, à divers degrés, entre de nombreux acteurs d'ordre institutionnels (local et national), associatifs et privés.

Sur la base des trois critères identifiés qui auront caractérisé le site de l'ile Seguin;

- « genius loci » du site ou pas,
- prégnance du corps historique,
- enjeux, prise de possession du territoire, type de gouvernance,

la première partie de notre étude consistera en une analyse détaillée des mutations de l'île Seguin depuis les années 1900 jusqu'à aujourd'hui.

La deuxième partie organisera une chronologie des conflits apparus après la fermeture des usines Renault en 1992, pour laquelle nous utiliserons les outils méthodologiques mis en place dans l'état de l'art de ce Projet de Fin d'Etudes, à savoir l'emploi de la grille d'analyse de conflictualité, ainsi que la modélisation du conflit en un jeu théorique issu du concept de la théorie des jeux.

La finalité :

Le but fixé de ce Projet de Fin d'Etudes est de comprendre les mécanismes des gouvernances, qui se sont succédées, pour l'aménagement de l'île Seguin, de façon non régulée et souvent contradictoire, voire conflictuelle, durant les vingt dernières années et de proposer par la modélisation d'un « cheminement des possibles » des attitudes, positions et choix qui auraient pû (ou dû) être faits pour donner à l'île Seguin l'usage qui lui convient.

Première partie :

L'île Seguin et les rives de Seine avant la fermeture de l'usine Renault

I. L'implantation des ateliers de fabrication d'automobiles Renault : la naissance d'une « ville » dans la ville

Au début du 20ème siècle, le fabricant d'automobiles Renault implante des ateliers au cœur de la commune de Boulogne Billancourt, qui, au détriment d'un espace semi-rural, commence à affirmer sa vocation industrielle à l'ouest et aux portes de Paris.

Très rapidement, la mutation de l'espace s'amplifie, accélérée par la 1ère guerre mondiale, qui renforce l'activité de l'entreprise Renault dans sa participation à l'effort de guerre, le développement de sa logique de rationalisation de production industrielle et consécutivement son déploiement territorial local, par la recherche de terrains disponibles au détriment de l'urbanisation d'habitation classique.

Figure 7 : ***Image aérienne cadrée des usines Renault en 1930.***

Source : *Archives municipales de la ville de Boulogne Billancourt* Réalisation : *Alexandre Ahier*

II. Une entreprise Renault omniprésente : le moteur d'un espace en perpétuelle mutation et recomposition urbaine et sociale

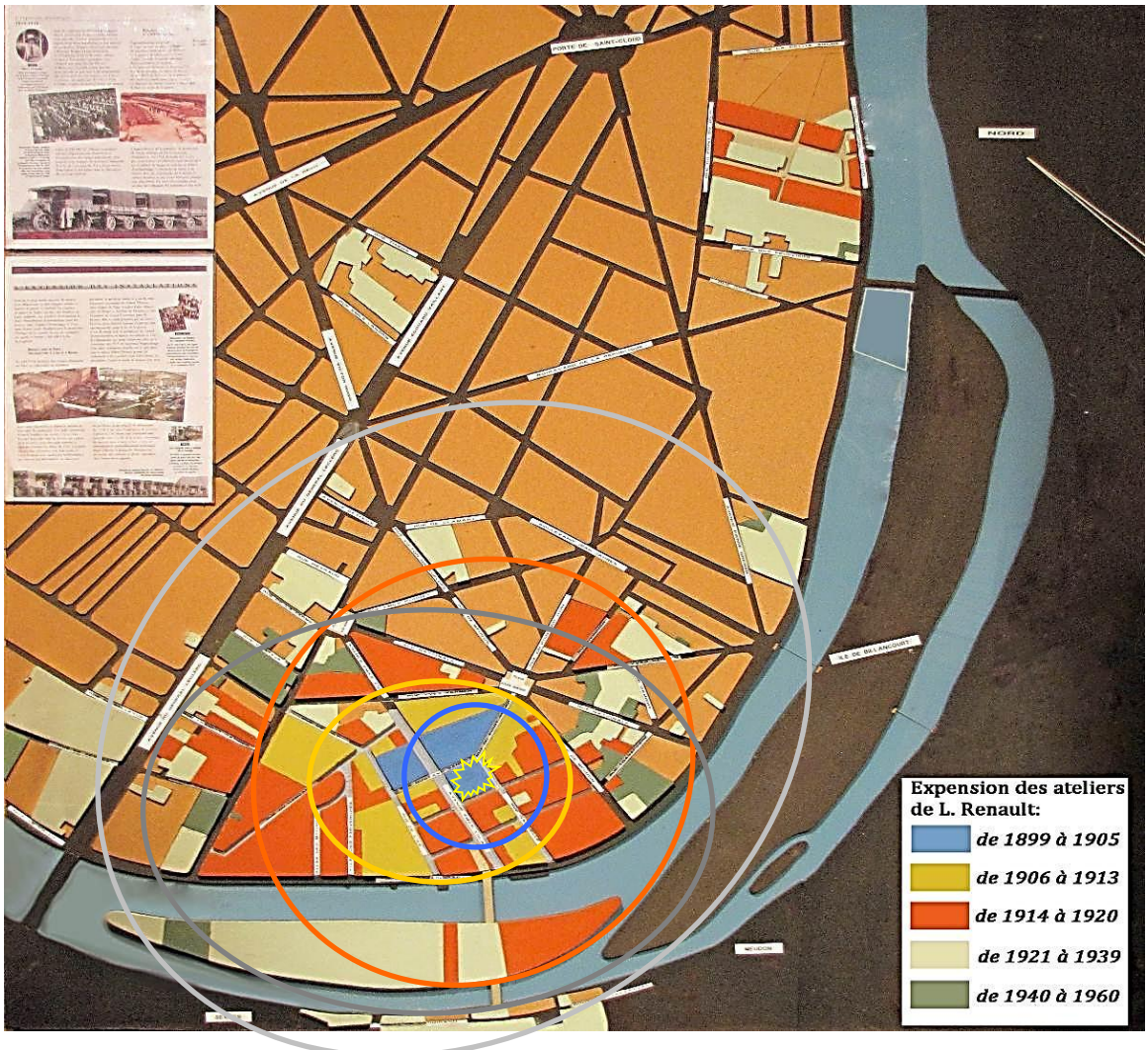
Un des caractéristiques principales du développement de l'industrie automobile est que l'évolution rapide de la demande et les perfectionnements technologiques s'accompagnent rapidement de constructions et reconstructions d'ateliers toujours plus grands et d'une main-d'œuvre toujours plus importante. Ces contraintes amènent logiquement à occuper un espace plus vaste.

A. La genèse de l'expansion territoriale de l'entreprise Renault

L'épicentre historique (1899) de l'entreprise Renault à Boulogne Billancourt est localisé à l'intersection de l'Avenue Emile Zola et de la rue Gustave Sandoz (voir figure 8, en bleu).

B. La stratégie de prise de possession du territoire par l'entreprise Renault

Figure 8 : ***Illustration de l'expansion territoriale des ateliers Renault.***



Source : *AMETIS* Réalisation : *Alexandre Ahier*

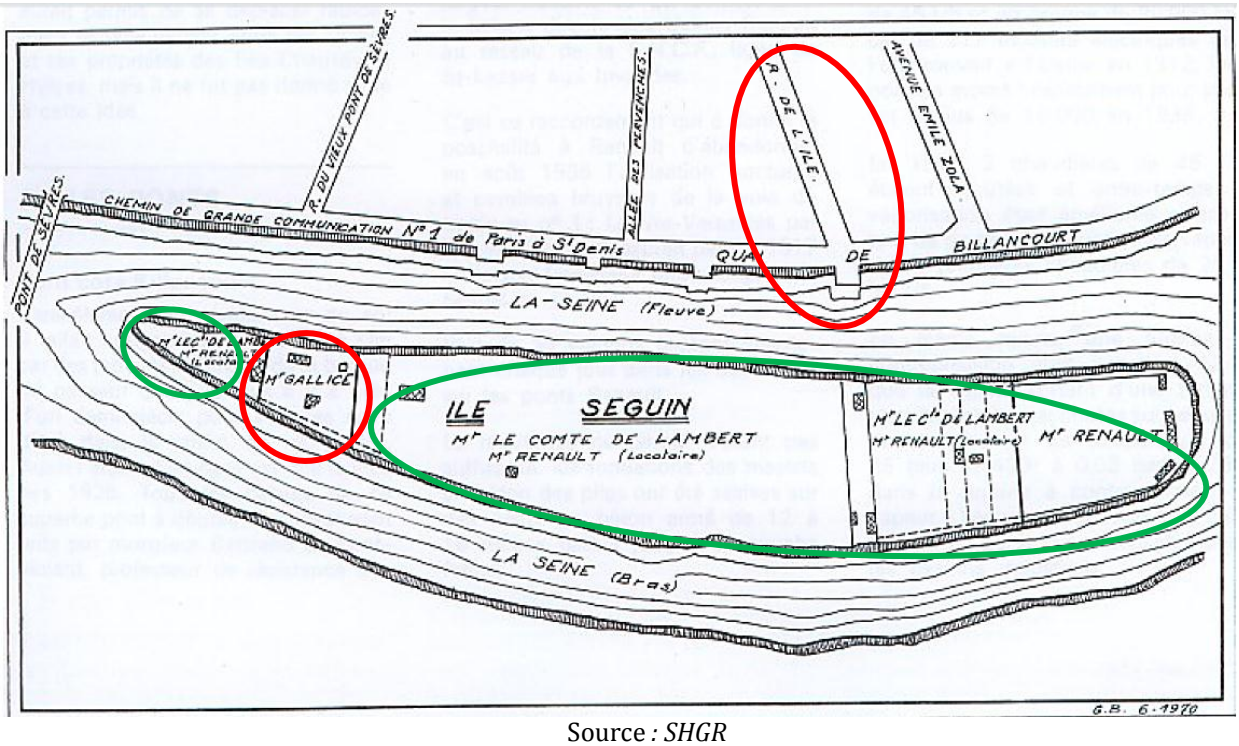
De 1899 à 1913, parcelle après parcelle, Louis Renault le fondateur, saisit les opportunités qui lui sont offertes pour louer ou acheter des propriétés et y édifier ses ateliers. L'entreprise s'implante sur des parcelles discontinues qui atteignent la Seine au quai de Billancourt.

La participation à l'effort de guerre en 1914-1918, hâte la transformation et la mutation de l'espace. Renault grignote peu à peu la ville ancienne, sur la rive droite de la Seine. L'usine absorbe les terrains, efface les immeubles anciens, « s'approprie » des rues. Cela demande du temps et engendre certaines résistances et conflits. C'est une véritable « bataille de rues ». L'entreprise Renault utilise tous les arguments pour occuper le terrain ; elle joue en particulier sur son rôle dans l'économie de guerre et sur les besoins liés à la « Défense Nationale » pour justifier ces annexions. [31]

La rue de l'Isle, bordée sur toute sa longueur par les ateliers Renault est totalement annexée par Louis Renault, jusqu'à être fermée par un portail, sous prétexte que les fabrications « militaires » réclament un évident surcroît de sécurité. Cependant, Louis Renault ne demande aucune autorisation pour clore cet espace, et la mairie ferme les yeux sur ce qui peut paraître un abus, car ces rues dépendent de la commune. Il reste encore à l'intérieur de cet espace fermé des habitants qui n'ont pas encore voulu vendre, mais qui vont être obligés, pour rentrer et sortir de chez eux, d'obtenir un laissez-passer. [32]

Ainsi, les anciens occupants finissent presque toujours par partir. Toutefois, exemple unique, la famille Gallice propriétaire dans l'île Seguin ne cède pas aux pressions émises par Louis Renault pour obtenir la parcelle convoitée et résiste jusqu'en 1945. [33]

Figure 9 : ***Plan parcellaire de l'île Seguin.***



Source *: SHGR*
Réalisation *:Alexandre Ahier*

Dès 1920, le développement de la production automobile se traduit par une extension rapide du site industriel de Renault et la naissance de l'ensemble compact dit « trapèze ».[34]

31 HATZFELD Nicolas et al., *Trajets dans Billancourt. La ville industrielle et son devenir*, 2007, p.210.
32 Ibidem, p.210.
33 CEZ Prisca, *L'île Seguin à Boulogne Billancourt : L'île de la controverse*, 2006, p.33.

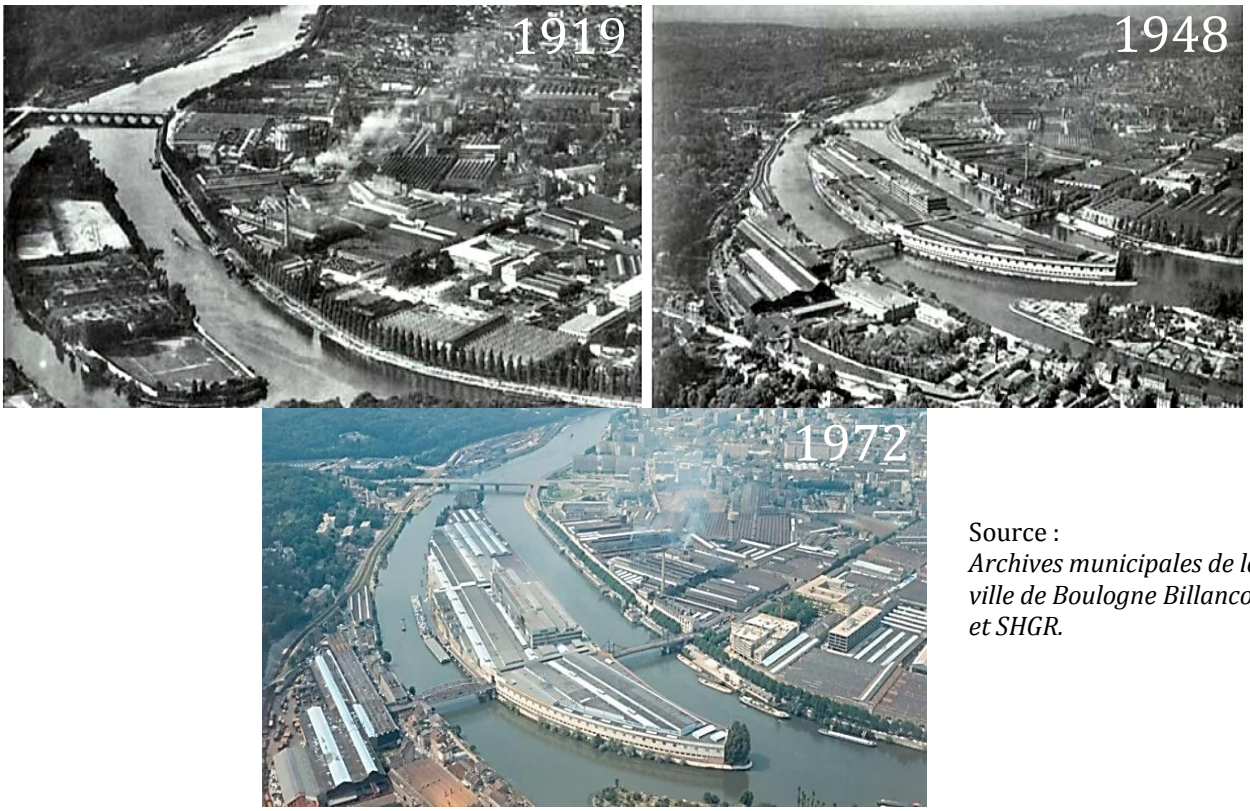
En 20 ans, la surface d'espace industriel est passée de 0,5 à 36,5 hectares. L'usine est partout présente. L'entreprise est devenue une véritable ville dans la ville et la main-d'œuvre suit la croissance de l'usine. En 1914, l'entreprise Renault employait moins de 5 000 personnes ; en 1918, plus de 22 000 personnes. [35]

C. L'expansion territoriale maximale de l'entreprise Renault

Au milieu du 20ème siècle, l'expansion maximale de l'espace occupé par Renault est inscrite dans le « trapèze » schématique, borné par la Seine, l'avenue du Général Leclerc, la rue Nationale, auquel viennent s'ajouter de grandes parcelles rue du Point du Jour, avenue Pierre Grenier, le territoire de l'ile Seguin et des parcelles longilignes à Meudon sur la rive du bras de Seine en face de l'ile Seguin, route de Versailles.

Dans les années 1930-1940 et jusqu'à la nationalisation de l'entreprise Renault, le 15 janvier 1945, cet espace territorial industriel atteint une superficie totale de 50 hectares (11,5 sur l'île, 32 sur la rive de Boulogne-Billancourt et 6,5 à Meudon) et devient le lieu de vie et de travail de 22 000 ouvriers, agents de maîtrise et cadres.

Figure 10 : ***Vue aérienne de l'île Seguin en 1919, 1948 et 1972.***



Source :
Archives municipales de la ville de Boulogne Billancourt, et SHGR.

D. Les conséquences territoriales et humaines

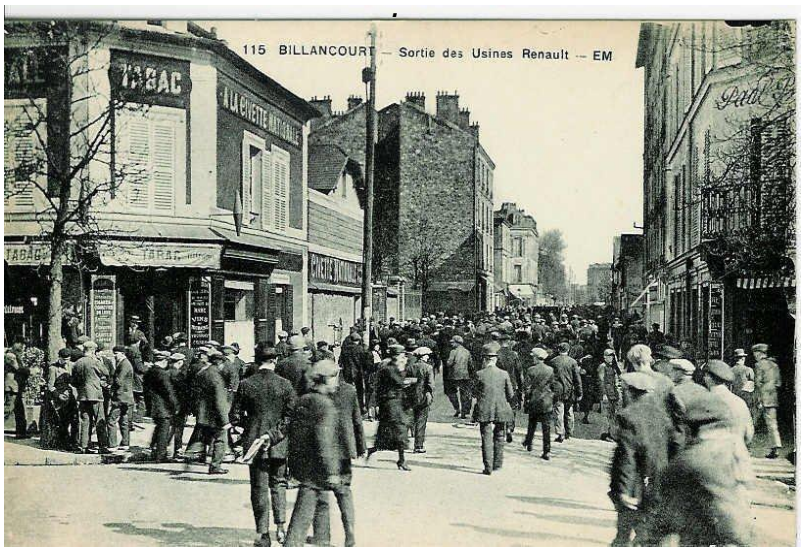
La mutation industrielle de ce territoire façonne le développement urbain et la sociologie de la ville de Boulogne-Billancourt, en attirant progressivement une main-d'œuvre spécialisée.

Dans le territoire impacté, il serait même plus avisé de parler de « village-industriel », au regard des relativement faibles dimensions de cet espace spécifique, de la faible densité de

[34] HATZFELD Nicolas et al., *Trajets dans Billancourt. La ville industrielle et son devenir*, 2007 p.211.
[35] Ibidem, p.211.

l'habitat populaire implanté, des petites distances existantes entre l'habitat et les lieux de travail qui permettent aux ouvriers de s'y rendre sans difficulté à pied ou à vélo, ainsi que du support et cadre naturel de la Seine, des berges et de ses méandres.

Figure 11 : ***Carte postale d'époque : « Sortie des usines Renault », 1918***



Cet espace en mutation permanente depuis la fin du XIXème siècle, impacté par le développement d'autres usines et l'afflux de nouvelles populations, doit alors s'adapter à un monde en pleine transformation.

C'est ainsi qu'une ville nouvelle est en train de naître sans réelle politique de logement. Il se crée naturellement des lieux de vie, de rencontre pour se retrouver.

Certaines boutiques, cafés et même églises sont des témoignages du passage de cette population diversifiée.[36]

L'espace est alors totalement multi-fonctionnel.

Les ouvriers viennent pour la plupart de l'extérieur de Paris et sont souvent des nouveaux immigrés d'après-guerre ; Arméniens, Russes, Italiens, Algériens. Ce nouvel afflux va également avoir une influence sur la transformation et la recomposition de l'espace.

L'habitat ouvrier avec ses murs de brique et ses maisons basses, ne changera que très peu au cours des décennies. L'apport des immeubles HLM (logements Régie) ne se fera qu'à la fin des années 1970 (plus précisément entre 1976 et 1978) avec les immeubles de la rue de Billancourt, du boulevard Jean-Jaurès et de la rue du Pont-de-Sèvres.[37]

Malgré le développement des moyens de transport et la concurrence d'implantation d'autres types de logements pour des classes sociales plus aisées, une part non négligeable des travailleurs de Renault habite encore à proximité de l'usine. En 1984, on estime que 14 % des ouvriers de Renault-Billancourt vivent encore à Boulogne.[38]

Figure 12 : ***Exemple d'habitat ouvrier à Boulogne-Billancourt, 37, rue Paul-Bert.***

Source : *Phot. Inv. P. Ayrault © Inventaire général, ADAGP, 1988*

[36] HATZFELD Nicolas et al., *Trajets dans Billancourt. La ville industrielle et son devenir*, 2007, p.212.
[37] Ibidem, p.213.
[38] Ibidem, p.213.

E. Le déclin

Au début des années 1980, le déclin de l'industrie Renault survient de façon progressive, sans transformation brutale.

Certains ateliers ferment, la fonderie est arrêtée en 1983, puis l'embauche est ralentie, suivie par une série de licenciements et enfin le site de l'île Seguin est fermé le 31 mars 1992.[39]

La ville subie un abandon d'une grande partie de l'activité industrielle, qui va se traduire par un changement radical de l'occupation de l'espace.

Le nettoyage et la déconstruction des bâtiments industriels Renault se transforme, de 1992 à 2004, en un vaste et problématique chantier de désamiantage et de dépollution des sols, à la charge d'une filiale de Renault. [40]

Sur l'île Seguin, la démolition des bâtiments commence le 29 mars 2004 et se termine le 8 mars 2005.

Figure 13 ***: Destruction des ateliers sur l'île Seguin***

Source *: Hubert Fanthomme et www.tubulamarok.com , septembre 2004.*

La disparition des bâtiments Renault laisse place à des terrains en friches hautement symboliques.

[39] HATZFELD Nicolas et al., *Trajets dans Billancourt. La ville industrielle et son devenir*, 2007, p.214.
[40] CEZ Prisca, *L'île Seguin à Boulogne Billancourt : L'île de la controverse*, 2006, p.84.

· **Figure 14 :** ***Fin de la destruction des usines de l'île Seguin en 2005.***

Source : *Ville de Boulogne Billancourt*
Réalisation : *Alexandre Ahier*

Les habitants du quartier des usines subissent également le contrecoup de cette transformation de l'espace, qui voient disparaître l'habitat ancien et les petits commerces environnants.

Malgré les démolitions et les changements inévitables qui suivront, le souvenir de la ville-Renault ne peut s'effacer définitivement.

L'espace devenu mono-fonctionnel peut encore se transformer, s'adapter, muter pour tendre vers de nouveaux usages et fonctions.

Force est de constater que cet espace n'est pas, et ne peut être dans l'avenir, un espace neutre.

III. Le constat des variations de la fonctionnalité de l'espace

A. Monofonctionnalité et multifonctionnalité

Le constat des variations de la fonctionnalité de l'espace de l'île Seguin est le suivant :

- un espace semi-rural, mono-fonctionnel, à la fin du 19ème siècle,

- un espace de plus en plus industriel, multi-fonctionnel, au milieu du 20ème siècle,

- un espace de moins en moins industriel, redevenu mono-fonctionnel à la fin du 20ème siècle et au début du 21ème siècle.

B. La particularité de l'île Seguin : un espace aux enjeux de mutation qui cherchent à s'affirmer

Le « genius loci » : une insularité convoitée

Au 18ème siècle, l'île Seguin, jusqu'alors propriété agricole princière, située sur une boucle du fleuve Seine en aval et l'ouest de Paris, est marquée par une intéressante séquence pré-industrielle, d'installation de blanchisseries, puis de tanneries, grâce à la présence en abondance de l'eau courante.[41] Mais au début du 19ème siècle, l'expérience tourne court.

A 19ème siècle, au gré de nombreux litiges et procès de reconnaissance de droits, les différents propriétaires de l'ile Seguin amorcent l'aménagement du site, pour finalement s'en désintéressent totalement et laisser se développer un paysage à la luxuriante végétation sauvage, habitée d'une faune variée.

A la fin du 19ème siècle, l'île accessible en barques est appréciée des populations et des peintres du mouvement Impressionniste.

[41] CEZ Prisca, *L'île Seguin à Boulogne Billancourt : L'île de la controverse*, 2006, p.19.

Figure 15 : ***Toile à l'huile d'Alfred Sisley, « Le pont de Sèvres », 1877.***

Source *: www.reproarte.com*

Jusqu'en 1926, une grande partie de l'ile et des berges mitoyennes de ce site faiblement artificialisé, restent un lieu prisé de détente et de baignade, encore partiellement encadré sur le bras de Seine, depuis la rive opposée, de petites propriétés avec jardins et collines boisées au loin.

Figure 16 : ***Cartes postales du début du 20ème siècle , vue sur les berges de l'île Seguin.***

Source : *Archives municipales de la ville de Boulogne Billancourt*

Dès 1926, sous l'impulsion de l'industriel Louis Renault, l'île Seguin commence à muter en une extension de la ville industrielle.

En 1934, une piste souterraine d'essais automobiles est construite sous toute la longueur des installations industrielles de l'ile, ainsi qu'un ponton d'embarquement de véhicules neufs pour les acheminer depuis le fleuve Seine vers les destinations commerciales choisies.

De 2004 à 2005, l'île Seguin est le dernier espace de la ZAC « Ile Seguin-rives de Seine » à être entièrement déconstruit.

Aujourd'hui, en 2013, l'île Seguin est devenue une vaste friche post-industrielle, une sorte de jachère des temps premiers, au devenir incertain et controversé.

C'est donc bien la configuration très singulière, le « genius loci » de cet espace ile Seguin, qui a permis aux hommes, au cours des siècles, de le faire muter, en fonction de leurs besoins successifs.

C. L'île Seguin ; un marqueur majeur de l'évolution de la politique territoriale des communes concernées par l'implantation de l'entreprise Renault

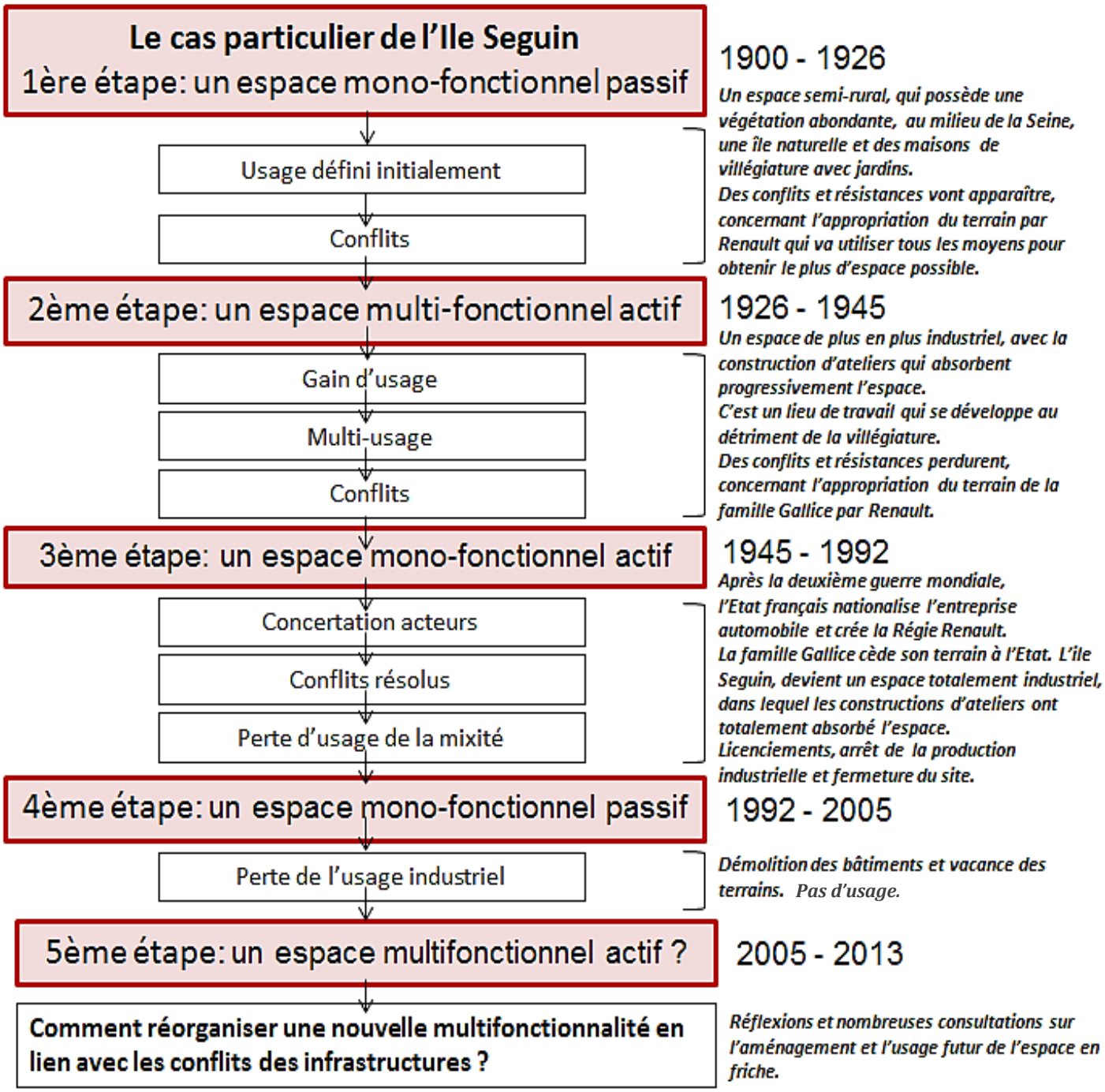
Tout au long du 20ème siècle, la mutation territoriale de l'ile Seguin,

pièce de 11,5 hectares, 1000 mètres de long, 150 mètres de large; du vaste complexe industriel de l'entreprise Renault en expansion puis en récession, de 38, 5 hectares restants sur les communes de Boulogne Billancourt et de Meudon,

deviendra un marqueur majeur, mesurable, visible et à forte connotation symbolique de l'évolution de la politique territoriale et économique des communes concernées, au sein de la Région Ile de France et de la société française.

En suivant la méthodologie évoquée précédemment dans l'état de l'art de ce projet de fin d'études (partie I.A.), il est possible d'illustrer les propos abordés dans cette partie par le schéma de synthèse ci-dessous :

Figure 17 : ***Schéma de synthèse représentant les étapes de la mutation de l'île Seguin.***



Réalisation : *Alexandre Ahier*

Deuxième partie :

L'île Seguin et les rives de Seine après la fermeture de l'usine Renault

Introduction

Rappel :

Jusqu'à la décision de fermeture du site de Renault, en 1989, l'île Seguin est surnommée la « forteresse », ou le « krak ouvrier » lieu de nombreuses luttes syndicales.

En 1968, la Régie est au cœur de nombreuses batailles politiques qui mèneront aux accords sociaux et salariaux dits de Grenelle.

En 1986, son directeur Georges Besse, est assassiné par les membres d'une organisation d'extrême gauche Action Directe. Raymond Lévy prend sa succession et est chargé de privatiser le groupe Renault.

En 1989, la fermeture du site Renault de l'Île Seguin est entamée et sera rendue effective en 1992.

En 1990, la Régie d'Etat Renault change de statut et devient une Société Anonyme à capitaux d'Etat. L'Etat est encore engagé à 80%, en 1994 à 53%, puis en 1996 à 47% minoritaire, ce qui confirme la privatisation de l'entreprise.

Nous verrons que le désengagement progressif, puis final de l'Etat dans la conduite des affaires de l'entreprise Renault aura, pendant la décennie 90, une influence non négligeable sur la gouvernance, la gestion des conflits et le devenir de l'île Seguin.

En 2003, la création de la ZAC du site de « l'île Seguin-Rives de Seine », engendre de nombreux conflits politiques, aussi bien locaux que nationaux. En effet, chacun veut profiter de l'aubaine pour marquer son empreinte politique, culturelle ou économique par la réalisation d'un grand projet symbolique sur un ensemble de terrains disponibles, d'une superficie totale de 50 hectares constructibles et idéalement placés aux portes de Paris. [42]

Dès 1992, la fermeture et l'abandon de l'usine de l'ile Seguin attise de nombreuses convoitises. L'aménagement de ce territoire vacant est devenu le théâtre de conflits acharnés entre différents acteurs publics et privés.

Méthodologie :

La méthodologie à mettre en œuvre sera la suivante :

Un premier chapitre s'apparentera à la mise en place d'une chronologie référencée des conflits d'usage dans laquelle les dates significatives seront listées et sous-titrées en fonctions des changements et évolutions du conflit.

Le deuxième chapitre mettra en application et adaptera au cas spécifique du conflit de l'île Seguin, une grille d'analyse théorique de conflits préalablement proposée à la conclusion de l'état de l'art de ce Projet de Fin d'Etudes.

La finalité sera d'identifier, évaluer et proposer les « orientations des possibles », sur la base de questionnements itératifs suivants :

[42] LANDON Aurélie, *La saga de l'île Seguin*, Urbanews, 26 février 2013.

- qui aurait pu faire ?, qui pourrait faire ?,

- quoi ?

- quelle aurait été la meilleure solution ?

- ou ?,

- quand ?,

- comment les acteurs auraient dû s'organiser pour arriver à un compromis de résolution de conflit ?

I. Une chronologie de la réaffectation d'un espace en friche

A. 1989/1995 : l'Opération d'Intérêt National, ou la prise de contrôle étatique

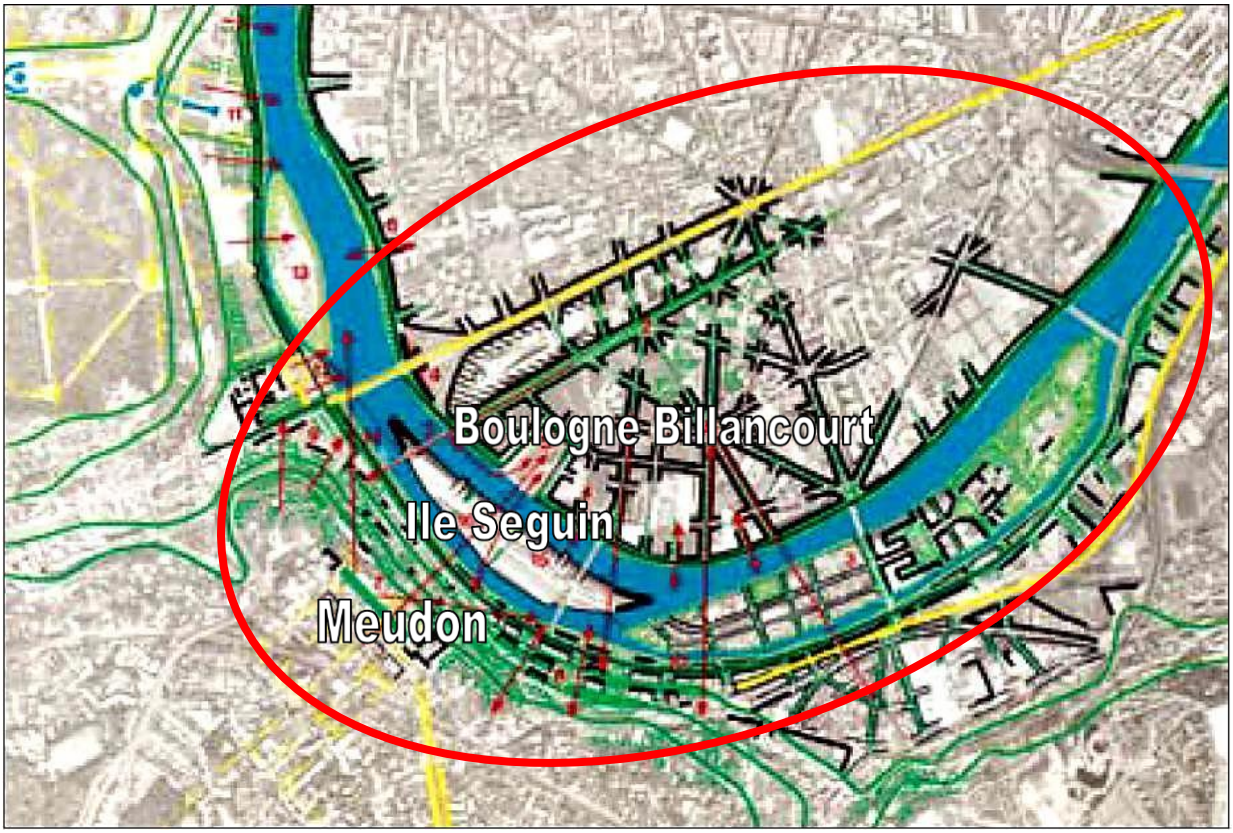
Conscient du fort potentiel que le site présente, le groupe Renault (encore Régie d'Etat jusqu'en 1990), va mettre en concurrence les différents acteurs pour la reprise du terrain.

Afin de conserver une maîtrise sur le projet, l'Etat, se positionne, dès le 6 décembre 1989, par la personne de Michel Rocard Premier Ministre qui propose de lancer une « Opération d'Intérêt National » en concertation avec les Collectivités.[43]

Plusieurs études sont réalisées.

L'IAURIF (Institut d'Aménagement et d'Urbaniste de la Région Ile de France), le paysagiste Alexandre Chemetoff, et l'Inspecteur des Finances, Jean-Eudes Roullier, Délégué à la Recherche et à l'Innovation au Ministère de l'Equipement, missionné par Michel Rocard, réalisent une étude sur les enjeux et les prospectives de l'aménagement des terrains de Boulogne Billancourt et de Meudon.

Figure 18 : ***L'étude paysagère d'Alexandre Chemetoff.***



Source : *Archives municipales de la ville de Boulogne Billancourt*
Réalisation : *Alexandre Ahier*

[43] Michel Rocard, Assemblé Nationale, Journal Officiel, 6 décembre 1989.

Dans son étude paysagère, Alexandre Chemetoff cherche quels axes visuels, quelles circulations à dégager, quels aménagements proposer pour les coteaux de Meudon, comment et où franchir la Seine, comment constituer un système des îles, comment remettre en valeur certains sites (Manufacture de Sèvres, parc de Brimborion, berges…).[44]

Jean-Eudes Roullier, préconise un aménagement durable, avec une densité modérée, une conservation du patrimoine, une construction de 50 à 70% du terrain Renault pour y loger des étudiants, enseignants, chercheurs et gens aux revenus modestes, une création de 4 000 logements, des bureaux et une implantation d'un équipement rayonnant : « la cité scientifique ».

Plusieurs problèmes se posent alors :

- Le Directeur de Renault, Raymond Levy, ne soutient pas ce projet qui ne lui permet pas de vendre l'île Seguin au prix nécessaire pour financer son nouveau centre technologique de 150 hectares à Guyancourt, dans les Yvelines.

- Les élus locaux, tous apparentés RPR (Pierre-Charles Krieg, Président de la Région Ile-de-France, Charles Pasqua, Président du Conseil Général des Hauts-de-Seine, ainsi que Paul Graziani, Maire de la commune de Boulogne-Billancourt) n'entendent pas laisser l'Etat prendre la main sur les terrains Renault.

En 1993, profitant du changement de majorité politique et du conflit existant autour du SDRIF (Schéma Directeur de la Région Ile de France) entre les élus locaux de la Région Ile-de-France et l'Etat qui est déjà accusé d'ingérence, Paul Graziani soumet un contre-projet, hautement provocateur « La Cité Bleue ».

Surnommé par la presse « La Venise des Eaux », l'esquisse présente une continentalisation de l'île reposant sur un système de canaux, la reliant au quartier du Trapèze à Boulogne.

Figure 19 : *Le projet « Cité Bleue » lacuste de Paul Graziani, 1993.*

« La terre et l'eau vivent ensemble, ce qui permet de multiplier les fronts de mer, d'atténuer la pression spéculative en bord de Seine et d'éviter la densification des constructions. La Seine devient un élément unificateur : elle entre dans la ville par une cité lacuste à l'emplacement du trapèze ».[45]

[44] CHOMBARD-GAUDIN Cécile, *Les méandres de l'aménagement d'une boucle de la Seine*, 1999.
[45] Ibidem.

Par ce projet, la commune de Boulogne Billancourt cherche à compenser rapidement le départ de Renault. En effet, l'entreprise représentait 44 % du produit de la taxe professionnelle et 27 % de l'ensemble de ses recettes fiscales.[46]

Le projet « Cité bleue » est finalement rejeté par de nombreux élus politiques.

Entre 1994 et 1995, la crise généralisée de l'immobilier éloigne promoteurs et banquiers et l'affaire semble être tombée dans l'oubli.

Mais en 1994, une des filiales immobilières de Renault (avec un Etat encore majoritaire dans le capital de l'entreprise), la Sicofram, prend l'initiative de faire appel à six cabinets d'architectes internationaux ; Chaix et Morel, Chemetov, Rogers, Robert et Reichen, Piano, Tschumi), dans le but de valoriser les terrains de l'île Seguin.

L'intérêt de l'entreprise Renault est d'arriver à faire autoriser la construction de bureaux sur un maximum de mètres carrés, afin d'augmenter, en particulier, sur l'ile Seguin, la valeur du foncier à vendre.

Figure 20 : ***Le projet de Bernard Tschumi (consultation Renault), 1994.***

Source *: Archives municipales de la ville de Boulogne Billancourt*

Figure 21 : ***Le projet de Philippe Chaix et Jean-Paul Morel (consultation Renault), 1994.***

Source *: Archives municipales de la ville de Boulogne Billancourt*

[46] Reportage France 3, *Ile Seguin : l'île de la discorde*, 8 mars 2013.

B. 1995/1999 : « *Boulogne assassine Billancourt* »

L'alternance de 1995, avec le gouvernement d'Edouard Balladur, laisse entrevoir l'espoir d'un consensus à tous les échelons et le pouvoir national s'efface alors progressivement.

Le nouveau Maire, Jean-Pierre Fourcade, ancien Maire de la commune voisine de Saint-Cloud et appuyé par Charles Pasqua, crée dès 1995 le « Syndicat Mixte du Val-de-Seine » associant l'Etat, la Région, le Département des Hauts de Seine, les communes de Saint-Cloud, Sèvres, Boulogne-Billancourt, Meudon, Issy-Les-Moulineaux et Vanves.

En 1996, le Schéma Directeur du projet est adopté sur une programmation de 6 000 logements et 12 millions de m^2 de bureaux à construire.

En 1997, après avoir cadré le projet d'aménagement, le Syndicat Mixte du Val-de-Seine sollicite l'avis de trois équipes d'architectes-urbanistes: Jean-Pierre Buffi, Paul Chemetov et Bruno Fortier dont la proposition sera retenue.

ENCADRE 1 :

Figure 22 : ***Le projet de Jean-Pierre Buffi, 1998.***

L'idée forte de ce projet est de réunir les trois sites par un parc promenade. De grands îlots résidentiels organisés autour de jardins occupent l'île sans couper la vue depuis les coteaux. A Meudon, une place autour de la gare et un jardin permettent une urbanisation en bandes au pied du coteau.

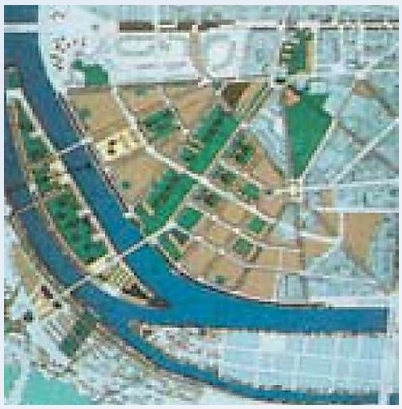


Figure 23 : ***Le projet de Paul Chemetov, 1998.***

L'idée forte de ce projet est de relier Meudon à Boulogne-Billancourt et planter les rives du méandre. Un damier de squares et de plantations multiple les vues sur la Seine. La rive nord de l'île est construite de façon continue, la rive sud est plus verte. Les terrasses de Meudon accueillent constructions et plantations. Le méandre « reverdit ».

Figure 24 : ***Le projet de Bruno Fortier, 1999.***

L'idée forte est de reconquérir les berges. Un jardin est prévu dans l'axe du parc de Saint-Cloud et sur le pourtour de l'île. Les berges de Meudon sont « naturelles », les constructions repoussées sur les terrasses à hauteur du tramway.

Mais le 6 mars 1999, Jean Nouvel, architecte reconnu, ouvre une brèche dans le consensus médiatique en publiant une tribune dans le journal le Monde intitulée « Boulogne assassine Billancourt ».

« *C'est un vaisseau de pierre, régulièrement et largement percé sur ces flans. La continuité de l'eau lui confère cette noblesse, qui d'habitude n'appartient qu'aux châteaux ou aux ouvrages militaires. C'est aussi beau que les kraks des Chevaliers. C'est le krak des ouvriers.(...) Il ne s'agit plus de ne pas désespérer Billancourt : aujourd'hui Boulogne assassine Billancourt. L'Ouest chic peut enfin s'affranchir de la promiscuité. Restons entre nous. L'ouvrier est sale ; son usine est laide.(...) L'important est qu'un tel lieu devienne un lieu de vie, un lieu d'épanouissement. (...) La mémoire est à conserver, la poétique du lieu à enrichir. Les projets nient complètement le génie du lieu, comme s'il ne s'était rien passé. On fait l'économie de l'Histoire.(...)*" [47]

L'architecte jean Nouvel reproche au projet de l'architecte Bruno Fortier d'effacer le passé ouvrier du site, et va être soutenu par plusieurs intellectuels de gauche, membre de l'association AMIS (Association pour la Mutation de l'Ile Seguin), lorsqu'il propose de classer le site comme témoin d'un passé industriel.

Parlant du projet qu'il dénonce, il ajoute : "*On fait une sorte de programme attrape-tout, purement spéculatif (sic), dans lequel il y a en gros un tiers de logements, un tiers de bureaux, un tiers d'administration, quelques arbres et c'est fini.(...) On met le forme de la ville dans sa dimension la plus spéculative comme seul critère esthétique et d'urbanité.*"[48]

L'agitation est lancée, Bruno Fortier répond dans les mêmes colonnes le 11 mars 1999, « Des Iles et des villes »: *« L'Île Seguin et la ville ont beaucoup mieux à faire qu'à se cadenasser ; l'Etat a beaucoup mieux à faire que de se contenter de classer, quand c'est ici au Grand Paris qu'il faudrait réfléchir. »*[49]

Parallèlement, la consultation internationale d'aménagement demandée par Renault émet d'autres propositions.

Se distinguent le partisans pour une destruction totale du site, afin de reconstruire (Renzo Piano, Bernard Tschumi, Paul Chemetov), et ceux pour une réhabilitation du lieu (Bernard Reichen, Philippe Robert).

De son coté, Bruno Fortier fait également remarquer que le débat sur la sauvegarde de l'île Seguin est tronqué, car « *s'il faut un contenu concert et inclure la valeur symbolique, la métamorphose n'est pas sans risque. Il faut passer de l'usine à la ville, de l'enceinte à l'espace, et d'un cycle industriel mort à la post-industrie. La forteresse n'est pas le fin mot de Seguin. Celle-ci doit larguer ses amarres, et retrouver dans son passé ce qu'elle voulait de l'avenir ».*[50]

C. 2000/2005: l'arrivée de François Pinault et son projet de fondation

Au début de l'année 2000, le nouveau POS de Boulogne Billancourt est rejeté par la majorité municipale.

Le Maire Jean-Pierre Fourcade est contraint de relancer une consultation auprès de cabinets d'architectes-urbanistes et un autre concours international est lancé.

[47] NOUVEL Jean, *« Boulogne assassine Billancourt »*, Le Monde, 6 mars 1999.
[48] Ibidem.
[49] FORTIER Bruno, *« Des îles et des villes »,* Le Monde, 11 mars 1999.
[50] Ibidem.

Dans ce contexte apparaît en septembre 2000 un nouvel acteur, l'entrepreneur, hommes d'affaires, collectionneur d'art moderne et contemporain, 3ème fortune française, François Pinault, qui propose la création, sur 3,2 hectares de l'île Seguin, d'une fondation pour exposer sa collection d'art contemporain personnelle (estimée à 60 millions d'euros, avec plus de 2 500 œuvres), tout en gardant l'idée de construction d'un musée Renault et d'un pôle universitaire de recherche. [51]

L'argument culturel aidant, la dynamique prend autour de François Pinault qui achète le terrain pour 12 millions d'euros et annonce financer entièrement la construction du bâtiment de la fondation estimé à 152 millions d'euros. [52]

En même temps Bruno Fortier est écarté, tandis que l'architecte japonais Tadao Ando est désigné pour le projet de fondation en octobre 2001.

Le projet est rapidement comparé à celui du musée Guggenheim, construit par l'architecte américain Franck Ghery à Bilbao.

Figure 25 : ***Maquette et modélisation du projet de la Fondation Pinault, Tadao Ando, 2001.***

La puissance de l'impact d'un projet culturel d'envergure associé à un grand nom de l'architecture semble enfin créer le consensus.

Sources *: Archives municipales de la ville de Boulogne Billancourt & www.andotadao.org*

François Pinault fait déposer un dossier de Permis de Construire le 13 novembre 2003, mais avant toute construction, les terrains doivent subir la règle des 4D : démaillage, désamiantage, démolition et dépollution. [53]

Le Syndicat Mixte Val-de-Seine Aménagement, dont Jean-Louis Subileau prend la tête en 2004, lance une consultation pour le projet d'aménagement de l'ensemble du site.

[51] LANDON Aurélie, *La saga de l'île Seguin*, Urbanews, 26 février 2013.
[52] CEZ Prisca, *L'île Seguin à Boulogne Billancourt : L'île de la controverse*, 2006, p.86.
[53] Ibidem, p.84.

En octobre 2004, le projet d'ARM Architecture est retenu et la destruction des anciens bâtiments débute.
Mais le 24 décembre 2004, trois associations, Environnement 92 et Action Environnement Boulogne Billancourt et Ile de France Environnement, déposent un recours en contentieux devant le tribunal administratif de Cergy Pontoise contre le nouveau Plan Local d'Urbanisme qui permet une densification des constructions sur l'ensemble de l'île.
Un accord est trouvé le 14 avril 2005, les travaux peuvent alors reprendre.
Cependant, le retard causé par le recours joue en défaveur de la ville, car dès le 10 mai 2005, François Pinault, publie une tribune dans le journal Le Monde, intitulée « Ile Seguin : je renonce ». « *Je ne veux faire ici le procès de personne, mais je dois constater que je n'ai plus la patience de persévérer dans le projet de doter la France du musée conçu par Tadao Ando.* » [54]
Arguant les retards engendrés par les recours des associations, F. Pinault invalide sa promesse d'achat à Renault, grâce à une clause suspensive qui stipulait l'annulation de la vente en cas de recours qui engendrerait des retards dans les travaux.

D. 2005/2008 : le retour de l'Etat, l'Île Seguin terrain de la bataille présidentielle Nicolas Sarkozy / Dominique de Villepin

Le retrait de François Pinault du projet fragilise le maire Jean-Pierre Fourcade et Jean-Louis Subileau. Cette nouvelle brèche dans la gouvernance permet à deux figures majeures de la politique nationale de s'y engouffrer pour faire de l'Île Seguin l'un de leurs terrains de bataille.

Il s'agit de Nicolas Sarkozy, alors Président du Conseil Général des Hauts-de-Seine et Ministre de l'Intérieur et de l'Aménagement du Territoire et de Dominique de Villepin, alors Premier Ministre du gouvernement de Jacques Chirac.

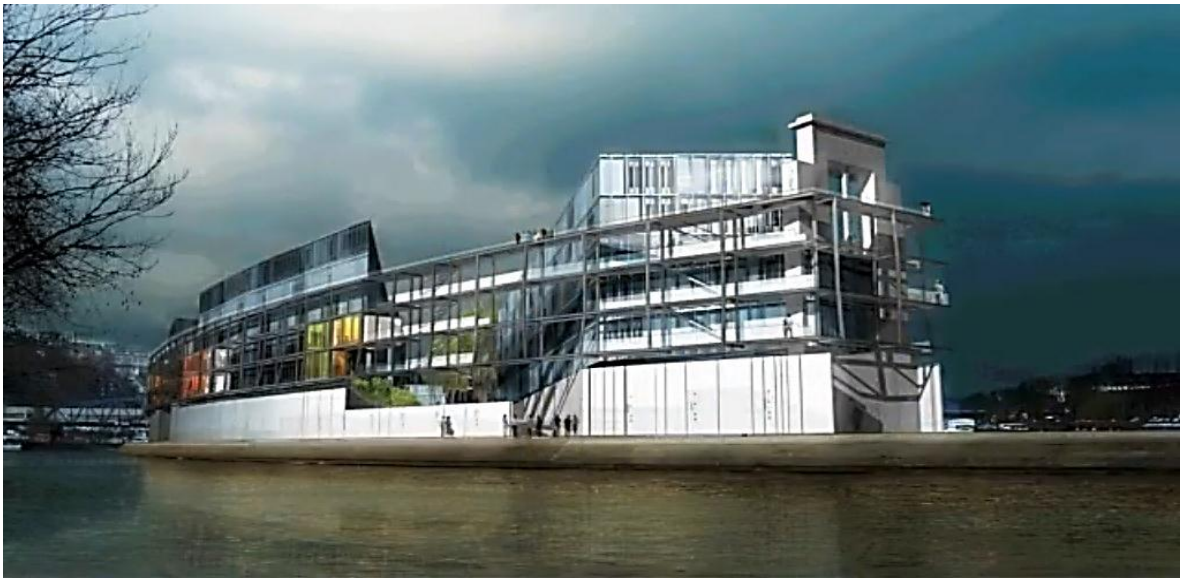
Nicolas Sarkozy Nicolas saisie le premier du dossier en sa qualité de Président du Conseil Général. Il nomme en 2006 une commission d'experts, chargée de proposer une programmation. S'appuyant sur leurs travaux, il annonce sa volonté de construire un « musée de l'Histoire de France », ainsi qu'un « jardin des Arts ».[55]

Mais les élections présidentielles approchent, la lutte entre le ministre de l'Intérieur et son chef de gouvernement pour la mandature UMP est forte. Dominique de Villepin lui répond rapidement par le biais d'un contre-projet. Appuyé par le Ministre de la Culture Renaud Donnedieu de Vabres, il propose un « Centre européen de la création contemporaine ».[56]

Entre-temps, Jean-Pierre Fourcade et la municipalité de Boulogne-Billancourt font appel à l'équipe d'architectes-urbanistes François Barré, Michel Desvignes et Françis Grether pour une nouvelle étude d'aménagement de l'île Seguin.

[54] PINAULT François, « *Ile Seguin : je renonce* », Le Monde, 10 mai 2005.
[55] LANDON Aurélie, *La saga de l'île Seguin*, Urbanews, 26 février 2013.
[56] CEZ Prisca, *L'île Seguin à Boulogne Billancourt : L'île de la controverse*, 2006, p.95.

Figure 26 : ***Façade enveloppe du projet de François. Barré, Michel Desvignes et Françis Grether, architectes-urbanistes 2007.***



Source *: Ville de Boulogne Billancourt*

Mais en 2007, Nicolas Sarkozy est élu Président de la République et Dominique de Villepin est écarté de la scène politique nationale.

Patrick Devedjian prend la succession de Nicolas Sarkozy à la tête du Conseil Général des Hauts-de-Seine.

Lors des municipales de 2008, Pierre-Christophe Baguet reprend sa mandature de maire de Boulogne-Billancourt et démet Jean-Louis Subileau de ses fonctions.

Le projet repart donc à zéro avec le lancement d'une énième consultation qui provoque une nouvelle tribune dans le Monde daté du 15 mars 2008 : « Ile Seguin : Halte au zapping urbain » par François Barré, Michel Desvignes et Francis Grether, tous trois mécontents de voir leur projet d'aménagement écarté par le changement de municipalité.

« De tels errements émaillent l'histoire des villes. On se souvient de la "Cité lacustre" que Paul Graziani voulait édifier en 1993 sur les terrains de l'usine Renault. Le sort de l'île Seguin rappellera bientôt ce fâcheux précédent si on laisse détruire, au détour d'une alternance électorale, le projet d'île des Deux Cultures, une île du travail et de la production intellectuelle et artistique, auquel on voudrait substituer aujourd'hui un lieu incertain de la consommation culturelle et d'un hédonisme étriqué ». [57]

[57] BARRE F., DESVIGNES M., GRETHER F., « *Ile Seguin : Halte au zapping urbain »,* Le Monde, 15 mars 2008.

E. 2008/2013 : Jean Nouvel, tour et « non-tour » face à la mobilisation habitante

Aujourd'hui, l'Île Seguin est « ouverte au public » par une passerelle piétonne depuis la berge de Boulogne-Billancourt et il est possible de ce promener sur une étendue engazonnée et faiblement végétalisée entre deux zones de friches le long des berges de l'île.

Un panneau indique que le Maire de Boulogne Billancourt souhaite : « *donner à voir avant même le début des chantiers ce que sera l'Île Seguin de demain ».*

Dans le parc, la maison du projet présente un historique du site, et annonce le futur nouveau projet à l'aide d'une maquette. Le quartier du Trapèze, ancienne friche de Renault sur la rive de Boulogne Billancourt, quasi achevé, est représenté.

Figure 27 : ***Le pavillon Renault « sur l'île Seguin », 2013.***

Source *Alexandre Ahier*

Structure temporaire modulaire colorée, le pavillon Renault implanté « Sur l'Île Seguin », tente , en creux , à l'aide de tableaux dynamiques, de rendre compte de l'histoire et de l'urbanisation déjà presque complètement réalisée sur les ex-terrains Renault dans le secteur du Trapèze, sans pour autant proposer au-delà du plan directeur existant, de projet dédié pour l'île Seguin.

Pour comprendre, pourquoi en 2013, la fonctionnalité et l'usage de l'île Seguin n'ont toujours pas été fixés, il est nécessaire de rappeler les étapes des choix possibles.

En 2009, l'architecte Jean Nouvel est désigné architecte-coordonnateur de l'île. En 2010 il est chargé de proposer une esquisse d'aménagement. Ainsi après avoir été pendant de nombreuses années dans les rangs des contestataires, il se retrouve dans une position bien plus exposée.

Figure 28 : La non-tour de Jean Nouvel à Boulogne Billancourt

Source : *Alexandre Ahier*

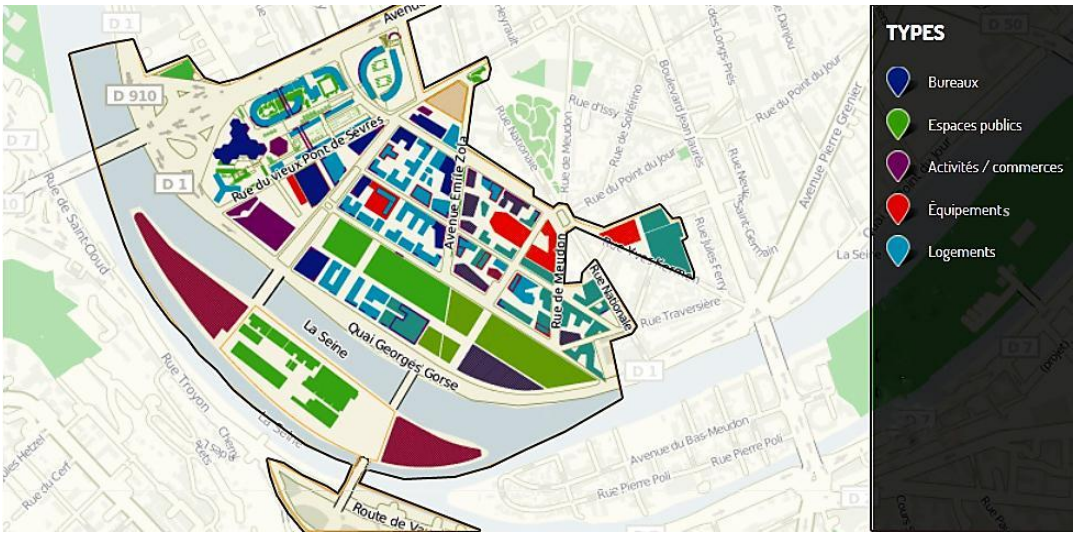
Comme le projet de Musée de l'Histoire de France voulu par Nicolas Sarkozy avait déjà créé la controverse,

le projet de « non-tour » de Jean Nouvel dans le quartier du Trapèze,

ainsi que le Plan Directeur qu'il présente dès 2010 et qui prévoyait la construction de cinq tours sur l'île Seguin, sont très fortement critiqués.[58]

[58] EMERY Audrey, *L'île de la discorde*, dossier spécial, Le Point No 2109, 14 février 2013.

Figure 29 : ***Plan directeur de l'ensemble du projet d'aménagement de la ZAC, 2010.***



Source *: Ville de Boulogne Billancourt* Réalisation *: Alexandre Ahier*

Le projet d'aménagement par Jean Nouvel s'articule autour de trois pôles : un pôle musical, un pôle d'art contemporain et un lieu de formation aux arts numériques.

La promesse électorale par le Maire Pierre-Christophe Baguet, d'une approche durable, de circulations douces et d'une faible densité plafonnée à 110 000 m² est cependant vite oubliée.

Très rapidement, le nouveau maire s'oriente vers un projet de surface à bâtir de 337 500 m², suscitant de vives réactions de la part des associations environnementalistes et de son prédécesseur, Jean-Pierre Fourcade, qui déclarer suite à la présentation du projet au conseil municipal : « *Ce ne sera donc pas la vallée de la Culture voulue par le Président du Conseil Général, mais plutôt la vallée des bureaux.* »

Le projet de triplement de la surface à construire ainsi que l'esquisse de cinq tours provoquent une vive mobilisation de la part des habitants et des associations locales.[59] [60]

Figure 30 : ***Projet des 5 tours sur l'île Seguin, Jean Nouvel, 2010.***

Source *: Ville de Boulogne Billancourt*

Le 29 octobre 2011, les tribunes du journal Le Monde accueillent une nouvelle fois une plaidoirie de Jean Nouvel intitulée : *« Une tour doit être fière, ou alors elle doit changer de métier* ». [60]

[59] Voir le site : www.sauvonslileseguin.com
[60] NOUVEL Jean, *« Une tour doit être fière, ou alors elle doit changer de métier »*, Le Monde, 29 octobre 2011.

Face à la polémique, et bien que le projet ait été adopté en Conseil Municipal, le Maire Pierre-Christophe Baguet décide de soumettre trois scénarii d'aménagement à un référendum local.

- Le projet n°1, non retenu par les votants, est le projet initial de Jean Nouvel légèrement édulcoré. Il comporte 4 *« points hauts »*, une surface à bâtir de 310 000 m^2 et un jardin public 13 300 m^2.

Figure 31 : ***Projet à 4 tours sur l'île Seguin, 2012.***

Source *: www.ileseguin-rivesdeseine.fr*

- Le projet n°2, retenu par les votants, est ceux du compromis. Il comporte une seule tour, une surface à bâtir de 255 000 m^2 et un jardin public de 12 000 m^2.

Figure 32 : ***Projet à 1 tour sur l'île Seguin, 2012.***

Source *: www.ileseguin-rivesdeseine.fr*

- Le projet n°3, non retenu par les votants, ne comporte aucune tour, une surface à bâtir de 232 000 m^2, et une augmentation de l'emprise au sol, qui a pour effet de réduire le jardin public à 6 200m^2.

Figure 33 : ***le projet sans tours sur l'île Seguin, 2012.***

Source *: www.ileseguin-rivesdeseine.fr*

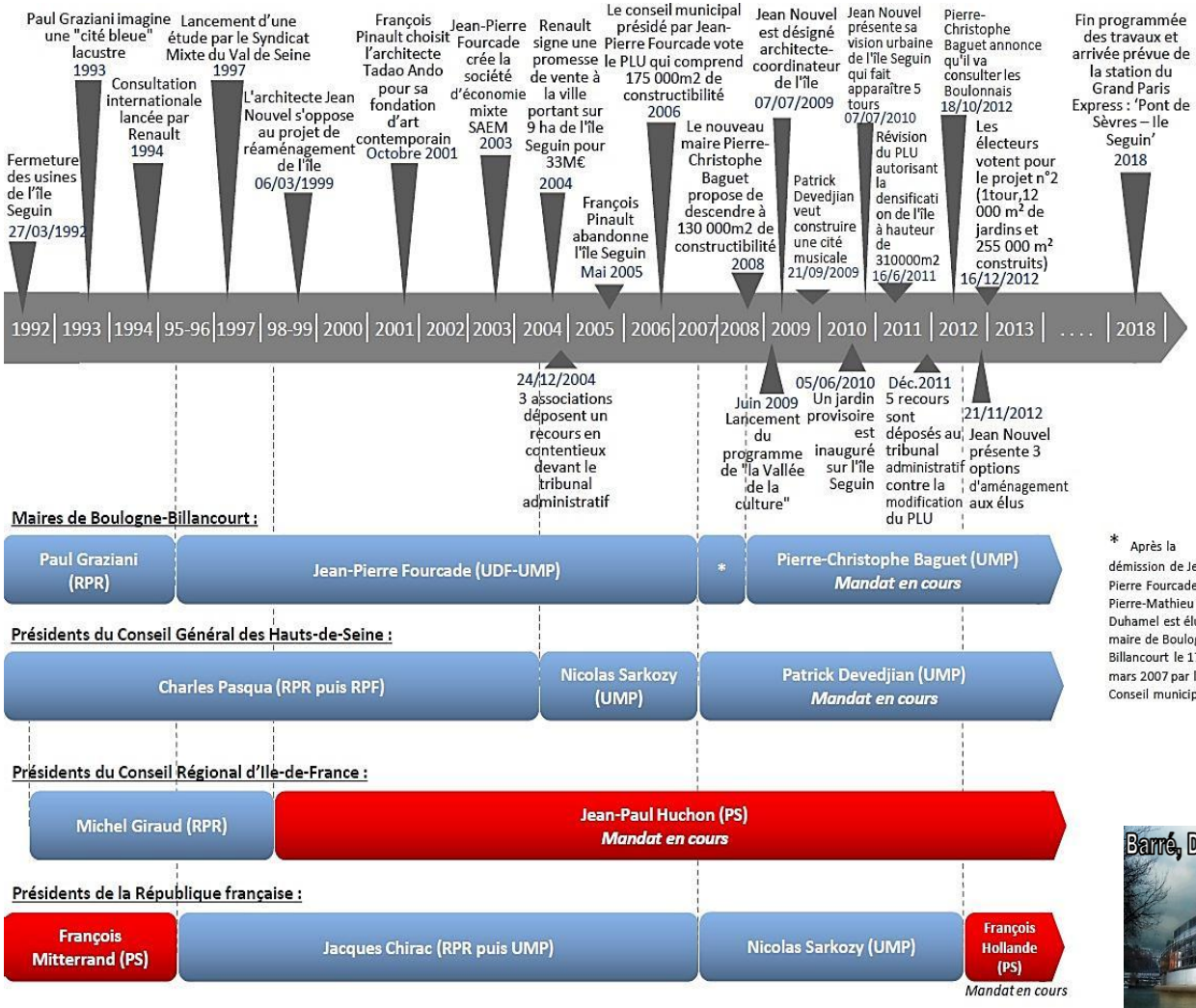
Apparemment, le consensus semble donc s'être fait autour de l'esquisse n°2.

Mais les conditions démocratiques de ce vote suscitent des interrogations :

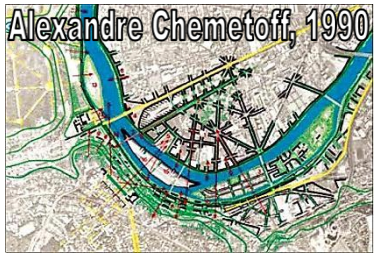
- la plupart des votes ont été fait par courriers et par internet,
- le nombre très élevé d'abstentions de la part des opposants à ce projet (50 123 électeurs sur 67 120 inscrits) fait débat actuellement. Car avec 75% d'abstentions et donc seulement 25 % de votants, la représentativité et la crédibilité de ce vote est fortement entamée, dans un contexte de recours administratifs en cours concernant la modification du PLU. [61]

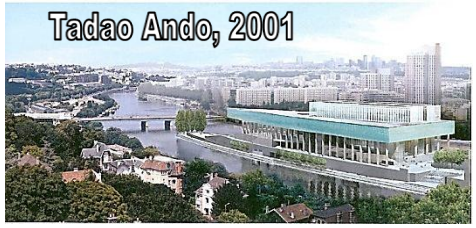
[61] LARROCHELLE Jean-Jacques, « Ile Seguin : de jolies tours de magie », Le Monde, 21 décembre 2012.

Figure 34 : ***Frise chronologique du conflit du l'ile Seguin à Boulogne Billancourt en concomitance avec la gouvernance nationale, régionale, local, et les différents projets d'aménagement proposés.***



* Après la démission de Jean-Pierre Fourcade, Pierre-Mathieu Duhamel est élu maire de Boulogne-Billancourt le 17 mars 2007 par le Conseil municipal.





Réalisation : *Alexandre Ahier*

II. Utilisation de la grille d'analyse des conflits

Préambule :

Afin d'analyser en détail les conflits qui résultent de l'usage de l'espace de l'île Seguin,

nous nous appuierons sur le modèle de grille d'analyse proposé dans la conclusion de l'état de l'art du Projet de Fin d'Etudes, qui s'organise sous la forme de cinq ensembles d'axes de questionnements problématiques de jeux d'acteurs suivants :

1- Le contexte ; sur quel terrain et dans quel environnement s'opposent-ils ?
2- Les acteurs du conflit ; qui combat ?
3- Le conflit ; comment combattent-ils ?
4- Les revendications latentes et manifestes ; pour quoi combattent-ils ?
5- Le compromis; la négociation et ses résultats.

Les axes de questionnements problématiques de jeux d'acteurs :

1- Le contexte ; sur quel terrain et dans quel environnement s'opposent-ils ?

Il s'agit, pour le cas de l'île Seguin de la combinaison de deux types de conflits : un conflit par divergence et un conflit par anticipation.

Le conflit par divergence s'apparente à un conflit idéologique. Il se caractérise par une profonde divergence quant à la finalité de l'utilisation de l'espace.

Le conflit par anticipation vient lui d'interactions imaginaires. Il est lié au manque d'informations. Si les questions des acteurs sur un événement ne trouvent pas de réponse, elles se transforment en craintes et peu à peu en certitudes. Sont principalement concernés par ce type de conflit les associations d'habitants et environnementales.

Pour le cas de l'île Seguin, ce type de conflit par anticipation va être lié à l'action publique et aux antécédents historiques ; on craint que l'Etat (ou la collectivité locale) ne prenne le contrôle total du projet, parce qu'il a déjà tenté de procéder de la sorte dans le passé (Opération d'Intérêt National en 1989, Bataille Villepin/Sarkozy en 2006…).

L'île Seguin, surnommée forteresse ou krak ouvrier, est le symbole des hautes luttes ouvrières, véritable bastion du syndicalisme, notamment pendant les événements de Mai 1968.
A la fermeture de son dernier atelier en 1992, le groupe Renault, conscient du potentiel financier que représente l'île Seguin, va proposer de vendre son terrain.
L'Etat se positionne rapidement et tente de faire de l'aménagement de l'île Seguin une Opération d'Intérêt National.
Mais la ville de Boulogne-Billancourt souhaite également s'approprier ce terrain, car la fermeture de l'usine est un manque à gagner qu'il faut retrouver rapidement : 44 % du produit de la taxe professionnelle, et 27 % de l'ensemble de ses recettes fiscales.
De son côté, Renault souhaite vendre ses terrains au prix fort, afin de financer son nouveau

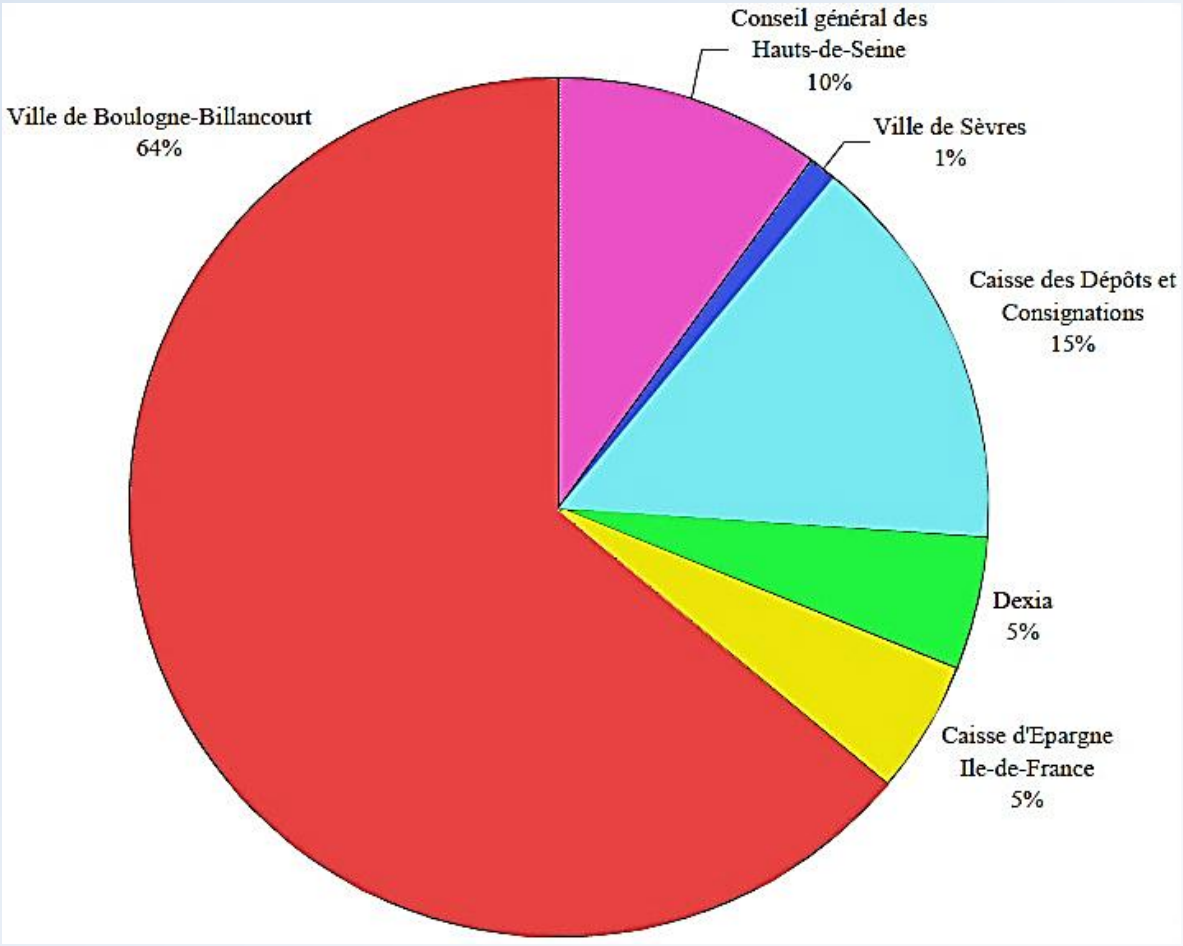
centre technologique de 150 hectares de Guyancourt dans les Yvelines.

Les acteurs ont des intérêts qui diffèrent. Avec une perpétuelle recherche de prestige et d'ambitions personnelles, l'intérêt général a du mal à s'imposer face à l'intérêt particulier.
La concertation et le partage d'information ne sont plus mis en avant, dans une ville, pourtant, historiquement attachée au poids de l'expression populaire.

Concrètement, le processus d'aménagement est sous-tendu par une programmation de l'opération contrôlée depuis juillet 2003 par la Société Anonyme d'Economie Mixte (S.A.E.M.) « Val-de-Seine Aménagement », qui a acquis entre 2005 et 2008 les terrains Renault pour 43 millions d'euros.
La ville de Boulogne Billancourt est actionnaire de cette SAEM à hauteur de 64%.

ENCADRE 2 :

Actionnaires de la SAEM Val-de-Seine Aménagement en 2013.



Réalisation : Alexandre Ahier

2- Acteurs du conflit ; *qui combat ?*

Les acteurs impliqués sont : l'Etat, le Conseil Régional Ile de France, le Conseil Général, la Ville de Boulogne Billancourt**,** la SAEM Val de Seine Aménagement, La Communauté d'Agglomération Grand Paris Seine Ouest, Renault, les associations locales, les cabinets d'architectes urbanistes et paysagistes, les investisseurs.

L'Etat est représenté par la Direction Départementale de l'Équipement, le Syndicat des Transports d'Île-de-France, le Port autonome de Paris, Voies Navigables de France, les bailleurs sociaux, dont Paris Habitat (propriétaire des logements sociaux du quartier du Pont de Sèvres), la Société du Grand Paris, etc.

Le Conseil Régional Ile de France a tout d'abord soutenu le projet d'aménagement de l'île Seguin, puis l'alternance politique de la Présidence du Conseil Régional, en 1998 et toujours d'actualité, a placé ce dernier dans une situation d'opposition aux communes du Conseil Général des Hauts de Seine et concernées par le projet d'aménagement de l'île Seguin.

Le Conseil Général des Hauts de Seine participe au financement des équipements de la ZAC « Ile Seguin-rives de Seine » et intervient dans le pilotage stratégique du projet de rénovation urbaine du quartier du Pont de Sèvres. Il est également maître d'ouvrage de l'équipement musical sur la pointe aval de l'île Seguin.

La Ville de Boulogne Billancourt assume la responsabilité de l'opération d'aménagement. Elle finance une part significative du coût d'aménagement et d'équipement des terrains et mobilise le concours des autres collectivités, en particulier celui du Conseil Général des Hauts-de-Seine, qui a accepté d'apporter une contribution importante à sa réalisation. Elle détermine le programme des équipements publics et fixe les principes de qualité architecturale et environnementale des opérations immobilières.

La SAEM Val de Seine Aménagement, créée en 2003 et présidée par le Maire de Boulogne Billancourt, est le Maître d'Ouvrage de l'aménagement de l'opération Île Seguin-Rives de Seine dans le cadre de la convention publique d'aménagement passée avec la ville de Boulogne-Billancourt. Sur le Trapèze, le quartier du Pont de Sèvres et l'île Seguin, la SAEM assure les missions suivantes :

- pilotage stratégique et suivi général de l'opération en liaison avec la Ville.

- actions foncières et commerciales

- maîtrise d'ouvrage et de conduite de travaux

- gestion financière et comptable de l'opération

- communication et animation, suivi des actions de concertation attachées à l'opération.

Elle est responsable du suivi dans le temps de la qualité architecturale et environnementale des opérations immobilières.

La Communauté d'Agglomération « Grand Paris Seine Ouest » regroupe sept communes : Boulogne-Billancourt, Chaville, Issy-les-Moulineaux, Meudon, Sèvres, Vanves et Ville-d'Avray. Les communes de Marnes-la-Coquette et Vélizy rejoindront GPSO au 1er janvier 2014. GPSO est directement liée à l'opération Ile Seguin-Rives de Seine, notamment afin de partager la gestion des services publics.

L'entreprise Renault reste partie prenante du montage des projets et des opérations d'aménagement. Le groupe automobile s'est impliqué financièrement dans les frais liés aux démolitions et à la dépollution des terrains. Pour cette entreprise, la valorisation du foncier demeure un des enjeux principaux, ainsi que la qualité du projet qui restera longtemps attaché au nom de Renault.

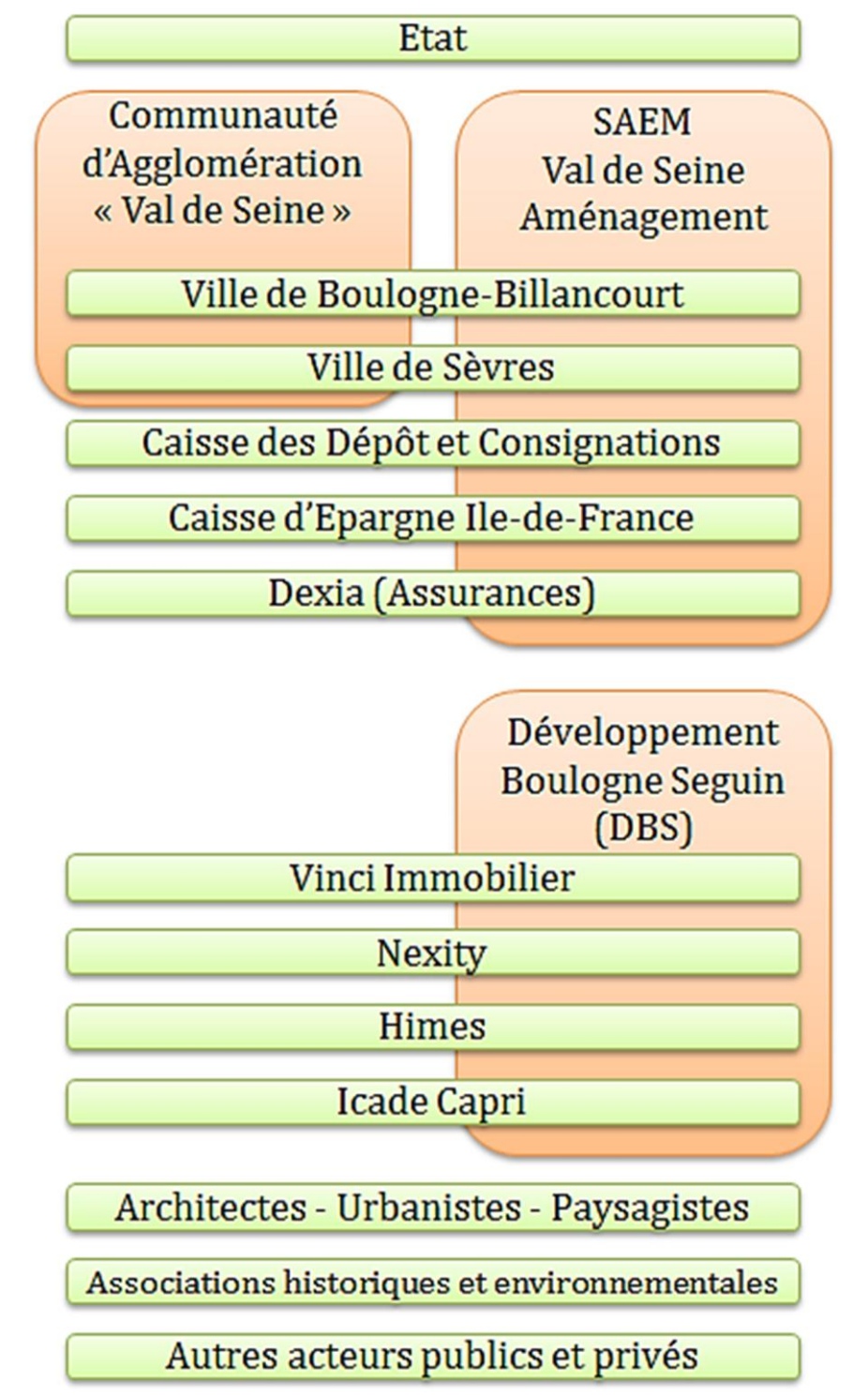
Les associations locales sont les suivantes : « Boulogne-Environnement », « Environnement Boulogne-Billancourt », « Val de Seine Vert », « Association des Riverains de l'Ile Seguin », « Association des anciens de l'île Seguin ». Leur position est, à postériori, passive et réactive aux projets d'aménagements proposés.

Les cabinets d'architecture, d'urbanisme et de paysagisme répondent à de nombreuses consultations : ils sont intéressés par l'importance et le prestige qu'engendrera la conception d'un tel projet sur l'île Seguin.

Les investisseurs potentiels qui se sont succédé sont les suivants :
- François Pinault, homme d'affaires en 2004,
- John Sexton, Président d'une université américaine (NYU) en 2007,
- Cogedim, société de promotion immobilière pour un projet d'hôtel en 2007,
- Yves Bouvier (PDG de l'entreprise suisse Natural le Coultre) en 2012.

ENCADRE 3 :

Représentation des principaux groupes d'acteurs impliqués dans le processus d'aménagement de l'île Seguin en 2013.



Réalisation : *Alexandre Ahier*

Le conflit a provoqué des interventions de nature politique. Il s'agit de luttes entre les différents partis politiques qui souhaitent s'approprier le prestige qu'apporterait la réalisation de ce projet.

Dans le cas de l'île Seguin, la puissance publique a eu le devoir de faire respecter le droit de l'Urbanisme en vigueur. La modification du PLU a entraîné le dépôt de recours administratifs de la part des associations opposée au projet.

La notion « de free rider »
Si l'on considère que la notion de « free rider » est un terme qui désigne le comportement de celui qui, par stratégie ne participe pas à une action collective pour ne pas en supporter les coûts tout en espérant bénéficier des éventuels avantages obtenus par ceux qui se sont engagés dans de telles actions, l'unique acteur que l'on peut considérer comme ayant un comportement se rapprochant du « free rider » est bien le groupe Renault, qui ne prend pas part aux conflits, ni au projet et souhaite juste vendre ses terrains à bons prix.

La notion « d'asymétrie d'information »
Si l'on parle d'asymétrie d'information quand certains des acteurs disposent d'informations pertinentes que d'autres n'ont pas. L'information est alors imparfaitement distribuée, certains acteurs étant de manière transitoire mieux informés que d'autres. Dans le cas de l'aménagement de l'île Seguin, il y a bien eu asymétrie d'information dans la mesure où l'on se retrouve dans le cas de conflits entre groupes politiques qui ne souhaitent pas dévoiler leurs informations à l'opposition.

Les notions « d'exit », de « voice » et de « loyalty »
Selon Albert Hirschman, l'individu peut, dans des situations génératrices de frustrations ou de dysfonctionnements, manifester son mécontentement de trois manières : le refus de participer, la défection (exit) ; la prise de parole, c'est-à-dire une participation protestataire pour modifier le fonctionnement de l'organisation ou les relations sociales dans un sens souhaité (voice) ; la fidélité malgré tout (loyalty).

La prédominance de la participation protestataire de type « voice »
Dans le cas de l'île Seguin, il n'y a pas d'acteur dans une position de « fidélité malgré tout » (loyalty).
De plus, après la « défection » (exit) de François Pinault par l'abandon de son projet de fondation-musée d'art moderne (qu'il a finalement réalisé à Venise en 2005), tous les acteurs se sont retrouvés dans une position de « participation protestataire » (voice) : les différentes associations (de riverains, environnementales…), les politiciens Nicolas Sarkozy , Dominique de Villepin et les architectes-urbanistes et paysagistes ; Jean Nouvel, Bruno Fortier, François Barré, Michel Desvignes et Françis Grether.

Dans le cas de l'île Seguin, on se retrouve principalement dans une participation protestataire de type de « voice » de logique « verticale » (bottom-up) (qui part du bas et va vers le haut) pour ce qui concernent les associations, ainsi que les architectes-urbanistes.
On note également un type de participation protestataire de type « voice » de logique « horizontale entre pairs », dans le cas du conflit politique entre Nicolas Sarkozy et Dominique de Villepin, puisqu'ils sont tous deux membres du gouvernement.

3- Le conflit ; comment combattent-ils ?

Un conflit national
Le premier coup a été donné par l'Etat, avec M. Michel Rocard (Premier Ministre de l'époque) qui veut rapidement faire de l'aménagement des terrains Renault une Opération d'intérêt National. Ce à quoi la ville de Boulogne Billancourt soutenue par l'ensemble des élus RPR des collectivités d'île de France, vont s'opposer. Le conflit national est déclaré.

Un jeu séquentiel répété
Dans un jeu simultané, les acteurs décident en même temps de leur stratégie. Au contraire, dans un jeu séquentiel, on peut spécifier l'ordre des décisions de sorte qu'un acteur peut décider de sa stratégie conditionnellement à ce qu'ont joué les autres joueurs précédemment.
On peut donc considérer que dans le cas de l'île Seguin, les acteurs jouent un jeu séquentiel répété.

Un jeu de type offensif
Dans le cas de l'île Seguin, on peut considérer que le conflit initial est de type offensif, puisque que les acteurs répondent à une mise en concurrence par Renault de ses terrains, et ce, même si les arguments affirmés des différents acteurs sont d'ordre défensif (protéger les terrains symbolique de l'île Seguin).

Le véritable conflit défensif survient lorsque les associations contestent les modifications du PLU faites par la municipalité et posent des recours en contentieux administratifs afin de bloquer les projets en cours (le projet de la fondation François Pinault en 2004 et le projet de Jean Nouvel en 2012).

Un jeu à information complète imparfaite

Il s'agit d'un jeu à information complète, car chaque acteur connaît lors de la prise de décision ses possibilités d'action, les possibilités d'action des autres joueurs, les gains résultants de ces actions, ainsi que les motivations des autres acteurs.

Cependant, c'est un jeu à information complète *imparfaite*, car chaque acteur n'a pas une connaissance parfaite de toute l'histoire du jeu, du fait que des événements aléatoires sont cachés à certains acteurs (par exemple le projet de révision du PLU fait en interne pour une densification de l'île Seguin).

Un conflit d'usage de l'espace qui a été essentiellement relayé par les médias
C'est un conflit d'usage de l'espace qui met en concurrence plusieurs acteurs et ne conduit pas à des conflits violents. Il porte directement sur l'utilisation et l'appropriation de l'espace comme ressource.
Il y a eu :

- un déplacement du conflit sur la place publique, dû notamment aux médias,
- de nombreuses manifestations durant les Conseils Municipaux, devant l'usine,
- distribution de tracts dans la rue de la part des associations par exemple : « Sauvons l'île Seguin ».

Il n'a pas eu :

- d'occupation d'usine, ni
- d'opérations coup de poing.

Les acteurs se cantonnent à des actions classiques.

Le conflit a été diffusé grâce aux médias.

Il y a eu plusieurs conflits dans le conflit : luttes politiques, intérêt personnel et tremplin pour

faire carrière en politique.

Un jeu coopératif par périodes
Si un jeu coopératif est un jeu tel que les joueurs ont la possibilité de se concerter et de s'engager à coopérer avant de définir la stratégie à adopter ;
dans le cas de l'île Seguin, le jeu a été coopératif par période et entre certains acteurs :

- Entre 1989 et 1995, une coopération a lieu entre la ville de Boulogne Billancourt et les élus des collectivités d'Ile de France (Département et Région). L'opposant est alors l'Etat.
- Entre 1995 et 2005, une coopération a lieu entre la ville de Boulogne Billancourt, l'Etat et les élus des collectivités d'Ile de France (Département et Région). L'opposant est alors l'architecte Jean Nouvel en 1999, puis les associations environnementalistes en 2004.
- Entre 2005 et 2007, une coopération a lieu entre la ville de Boulogne Billancourt et Nicolas Sarkozy (Président du Conseil Général au Département et Ministre de l'Intérieur et de l'Aménagement du Territoire). L'opposant est alors le Premier Ministre Dominique de Villepin.

Une envergure de conflit ; locale, nationale et internationale
L'envergure du conflit est à la fois locale (ville de Boulogne Billancourt et communes voisines), nationale (prise de position de l'Etat et bataille politique au sein d'un même gouvernement) et internationale (consultation de l'architecte japonais Tadao Ando, accord de partenariat avec une université américaine, investisseurs suisses).

4- Les revendications latentes et manifestes ; pour quoi combattent-ils ?

Les revendications portent sur :

- La conservation de la mémoire de ce site historique,
- La construction d'un projet fort, culturel et durablement intégré au tissu urbain actuel,
- La nécessité que le projet soit économiquement viable.

Ces revendications sont apparues dès 1992, après la fermeture des usines Renault, sur l'île Seguin.

Dans ce projet, les revendications implicites existent aussi de la part de certains élus et politiciens qui souhaitent se servir de ce projet à des fins prestigieuses et personnelles.
En effet, la recherche de reconnaissance de la part des acteurs est extrêmement forte. Tous souhaitent que ce projet devienne une réussite grâce à eux.

5- Le compromis; la négociation et ses résultats

La place de la négociation est importante. Elle se fait de façon horizontale (entre pairs) concernant les différentes orientations du projet d'aménagement.

Elle s'articule en même temps que le conflit.

Il y a eu des médiations : En réponse à la demande des associations locales lors de la mise en place du PLU de 2004, une Commission de concertation Seguin-Rives de Seine est créée en 2005 par la Ville de Boulogne-Billancourt et la SAEM Val de Seine Aménagement. Elle a pour vocation de débattre avec les associations sur les différents enjeux du projet.

Présidée et animée par le Maire Adjoint chargé de l'urbanisme et de l'aménagement urbain de Boulogne-Billancourt, elle réunit la Ville de Boulogne-Billancourt, la SAEM Val de Seine Aménagement, les acteurs du projet et une dizaine d'associations (protection de l'environnement, amélioration des déplacements),

A l'occasion du Conseil municipal du 18 octobre 2012, Pierre-Christophe Baguet, Maire de Boulogne-Billancourt, a annoncé sa volonté d'impliquer les Boulonnais dans le choix du projet architectural et urbain de l'île Seguin.
Trois projets ont été présentés aux Boulonnais qui ont eu jusqu'au 16 décembre 2012 pour voter. C'est finalement le projet n°2 (255 000 m^2) qui a été retenu.

Le conflit n'a pas abouti à des résultats structurels tels que l'amélioration du cadre de vie, l'insertion sociale et professionnelle, etc…

Cette médiation s'est concrétisée par des visites, études, informations autour de l'avancement de l'opération qui font partie des missions qu'assure cette commission de concertation.

Cette commission se sera réunie à plus de cent reprises, autour de 6 groupes de travail, suscitant des échanges entre les associations et les acteurs associés à l'opération : urbanistes, architectes et promoteurs.

Mais, il n'y a pas eu de négociation pour optimiser l'adaptation du projet à la réalité du terrain.

Le mouvement de protestation des associations a abouti à des résultats procéduraux.
Le Plan Local d'Urbanisme (P.L.U.) de l'île Seguin (lequel autorise une urbanisation à hauteur de 310000 m2 sur l'île) dont la révision a été votée en juin 2011 par le Conseil Municipal de Boulogne-Billancourt, a fait, depuis, l'objet de six recours contentieux en cours de la part des diverses associations.

Ces recours contentieux font suite au recours gracieux présenté par ces mêmes associations en août 2011 et rejeté par le Maire Jean-Christophe Baguet.

Les changements d'orientation sont contestés.

Les opposants au projet dénoncent l'absence de choix laissé aux habitants lors du vote de décembre 2012 qui ne pouvaient se prononcer qu'entre 3 variantes du projet de Jean Nouvel.

En outre les modalités du vote elle-même où 96,2 % des votes ont été effectués par internet ou courrier provoquent une polémique quant à sa représentativité.

Le référendum contesté n'ayant pas de valeur légale, et les associations ayant maintenu leurs recours contentieux devant le tribunal administratif de Cergy-Pontoise, rien n'est encore joué pour l'avenir de l'Ile Seguin.

Les opposants réclament toujours le retour au Plan Local d'Urbanisme qui a été annulé par le Maire de Boulogne-Billancourt, soit une constructibilité de 175 000 m2 maximum et l'absence totale de tours.

Toutefois, l'orientation du jeu tend vers une logique « win-win » gagnant-gagnant qui laisse de côté la logique « zero-sum game » de « jeu à somme nulle » (tout ce que l'un gagne, l'autre le perd)

La part des médias dans le conflit :
Prenant rarement position, les médias tels que les journaux le Monde, Libération ou le Figaro, ont toutefois pris une part importante dans la gestion du conflit. Ils ont servi en quelque sorte d'outil politique, puisque ce sont eux qui ont et relaient l'information émise par les différents acteurs. Ils ont laissé s'exprimer des personnages politiques, architectes, paysagistes ou artistes, dont l'opinion sur le sujet, a contribué à lancer ou relancer le conflit sur l'aménagement de l'île Seguin.

Fiche de synthèse 1

Conflit de l'île Seguin entre 1989 et 1995

➢ Contexte du conflit pendant cette période :

L'Etat lance une Opération d'Intérêt National qui n'est pas suivie d'effet.
La Régie Renault ferme définitivement le site de Boulogne-Billancourt
et veut vendre ses terrains au plus offrant et cela dans une période défavorable de crise immobilière nationale.
Après un période de latence, la dynamique des projets est relancée par la Mairie de Boulogne en présentant un projet provocateur « la Cité bleue ».
L'Etat se désengage de plus en plus de la Régie Renault qui va vers la privatisation et qui lance une consultation internationale d'architectes-urbanistes.

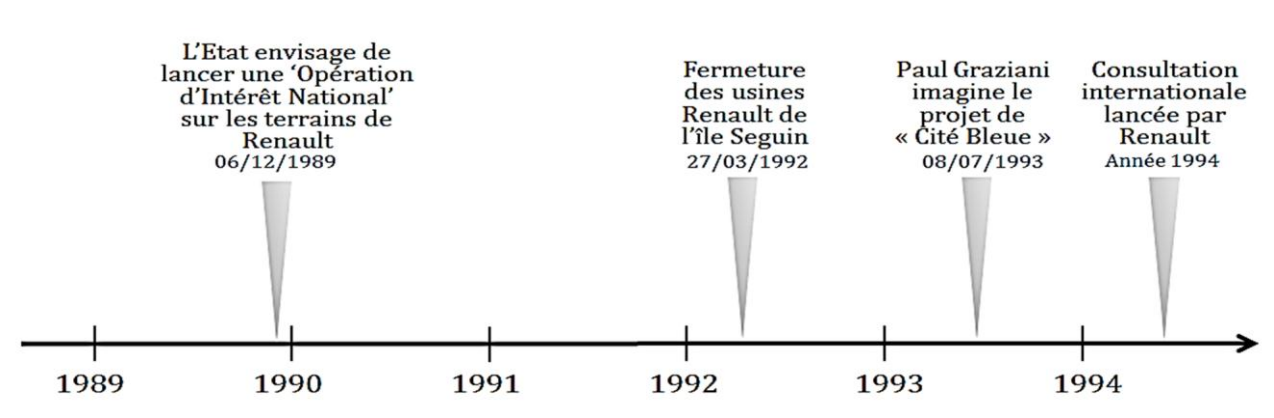
➢ Analyse du conflit par la théorie des Jeux :

Type(s) de conflit :	Divergent, institutionnel et stratégique,
Structure de l'information :	Asymétrique- Complète-Imparfaite
Rythme de jeu :	Séquentiel
Echelle du conflit :	Nationale
Coopération dans le jeu :	Jeu non-coopératif
Naissance de compromis :	Absence de négociations et/ou de médiateur
Résolution du conflit :	Pas de résolution

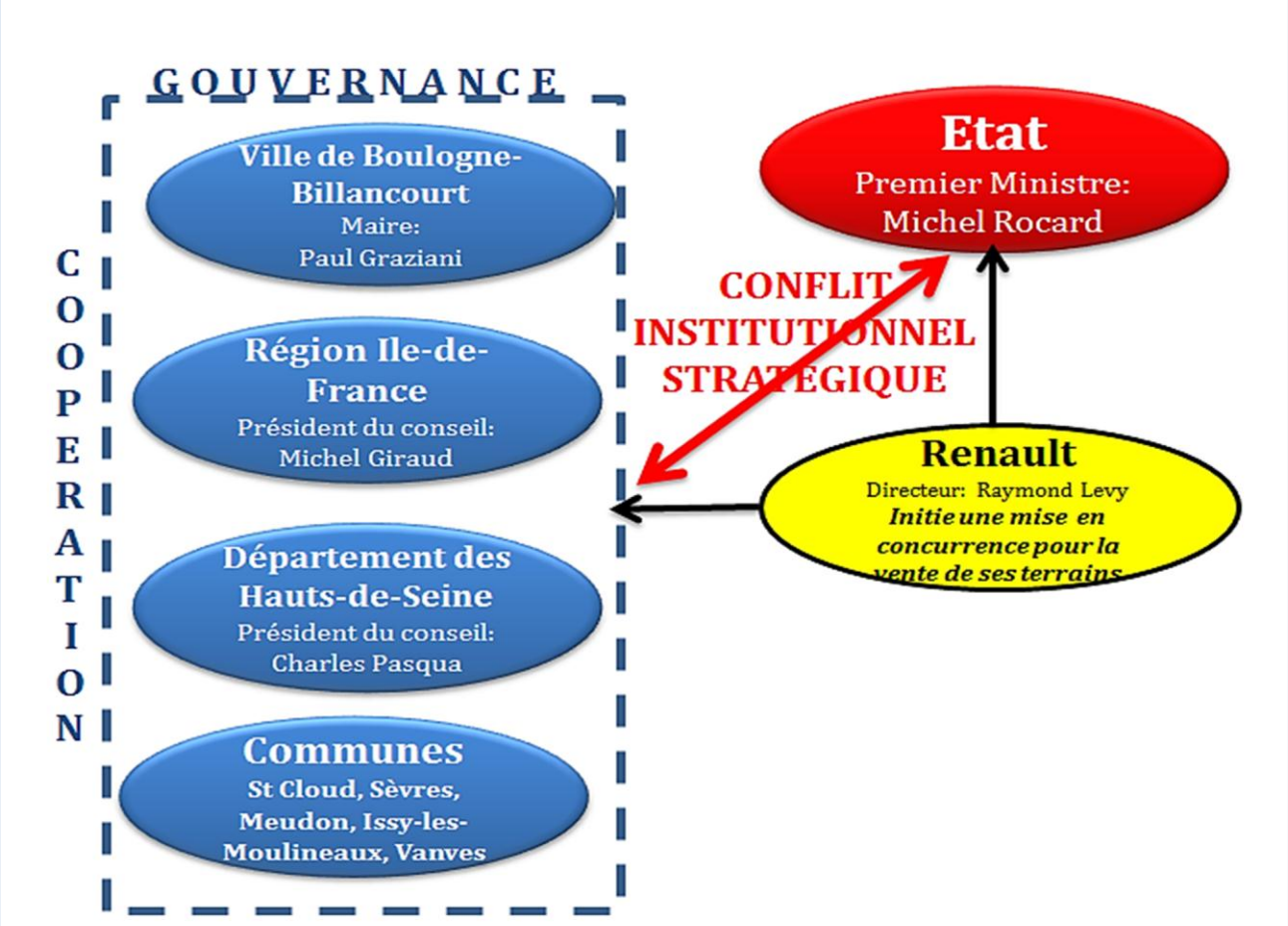
Fiche de synthèse 1 (suite)

Conflit de l'île Seguin entre 1989 et 1995

- **Synthèse des principaux coups joués.**
  Frise chronologique:



- **Synthèse de l'organisation de la gouvernance et du positionnement des acteurs principaux**
  Logigramme :



Fiche de synthèse 2

Conflit de l'île Seguin entre 1995 et 2000

➢ Contexte du conflit pendant cette période :

La Régie Renault soutient le projet proposé par la gouvernance du Syndicat Mixte Intercommunal du Val de Seine.
Le projet de l'architecte urbaniste Bruno Fortier est retenu, mais contesté par l'association AMIS soutenue par l'architecte jean Nouvel.
La polémique médiatique et l'alternance politique nationale mettent fin au projet du SMIVS.

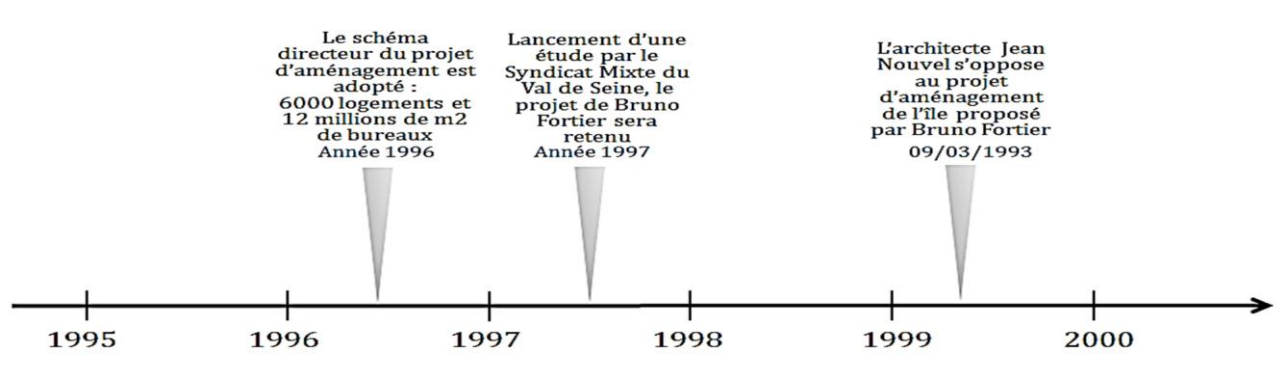
➢ Analyse du conflit par la théorie des Jeux :

Type(s) de conflit :	Idéologique
Structure de l'information :	Asymétrique-Complète-Imparfaite
Rythme de jeu :	Séquentiel
Echelle du conflit :	Nationale
Coopération dans le jeu :	Coopératif
Naissance de compromis :	Absence de négociations et/ou de médiateur
Résolution du conflit :	Pas de résolution

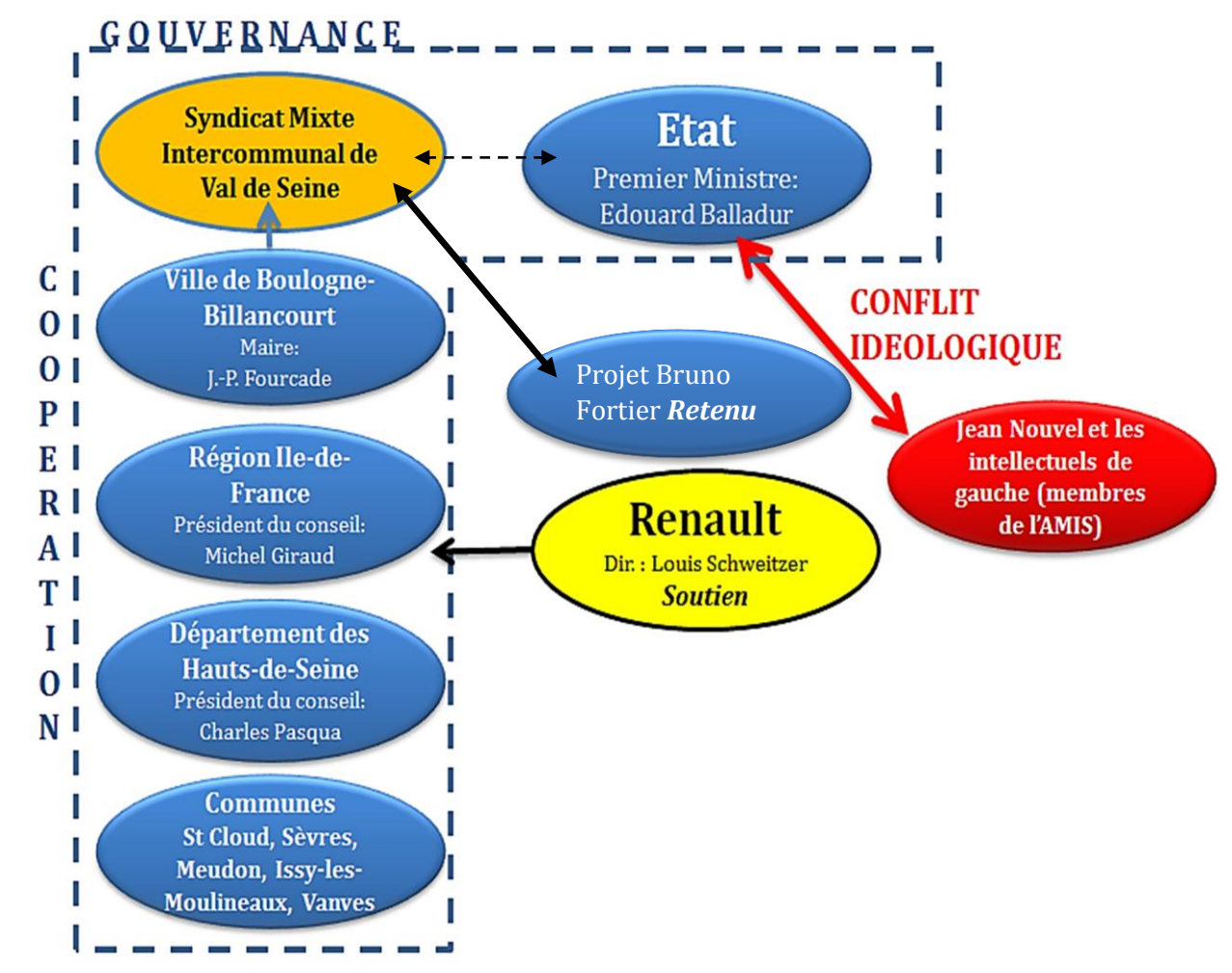
Fiche de synthèse 2 (suite)

Conflit de l'île Seguin entre 1995 et 2000

- **Synthèse des principaux coups joués.**
  Frise chronologique:



- **Synthèse de l'organisation de la gouvernance et du positionnement des acteurs principaux**
  Logigramme :



Fiche de synthèse 3

Conflit de l'île Seguin entre 2000 et 2005

➢ Contexte du conflit pendant cette période :

Un grand investisseur privé relance un projet à forte valeur symbolique culturelle qui est porté par la gouvernance qui crée elle-même une SEM pour accompagner financièrement le projet et une ZAC pour lui donner un cadre juridique et réglementaire.
L'investisseur signe une promesse de vente avec l'entreprise Renault encore propriétaire de l'île Seguin.
Des associations de défense portent en justice un recours en contentieux.
Finalement, l'investisseur abandonne son projet.

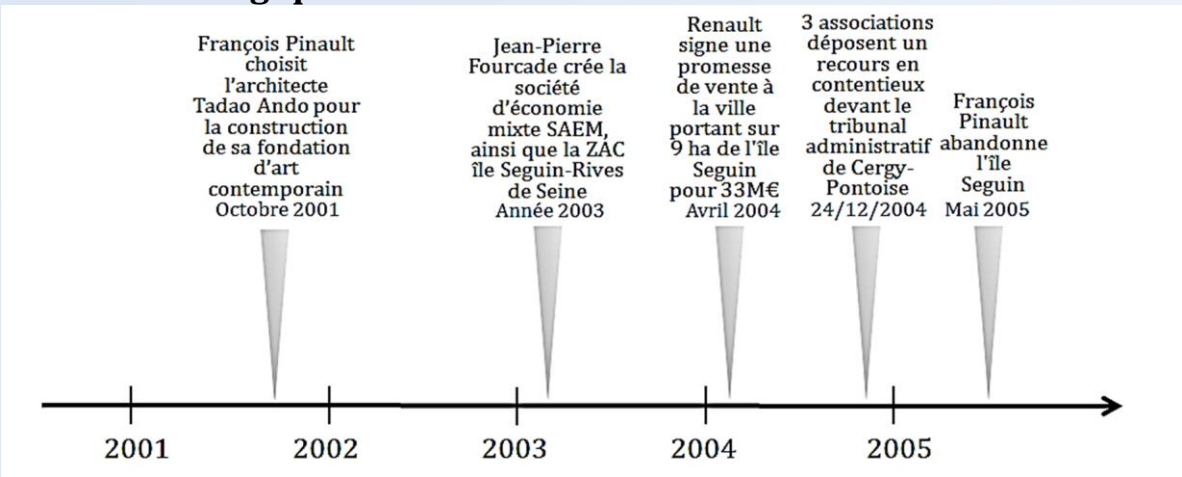
➢ Analyse du conflit par la théorie des Jeux :

Type(s) de conflit :	Divergent-Par anticipation- Idéologique
Structure de l'information :	Asymétrique-Complète-Imparfaite
Rythme de jeu :	Séquentiel
Echelle du conflit :	Nationale
Coopération dans le jeu :	Non-Coopératif
Naissance de compromis :	Absence de négociations et/ou de médiateur
Résolution du conflit :	Pas de résolution : sortie d'un acteur (« exit »)

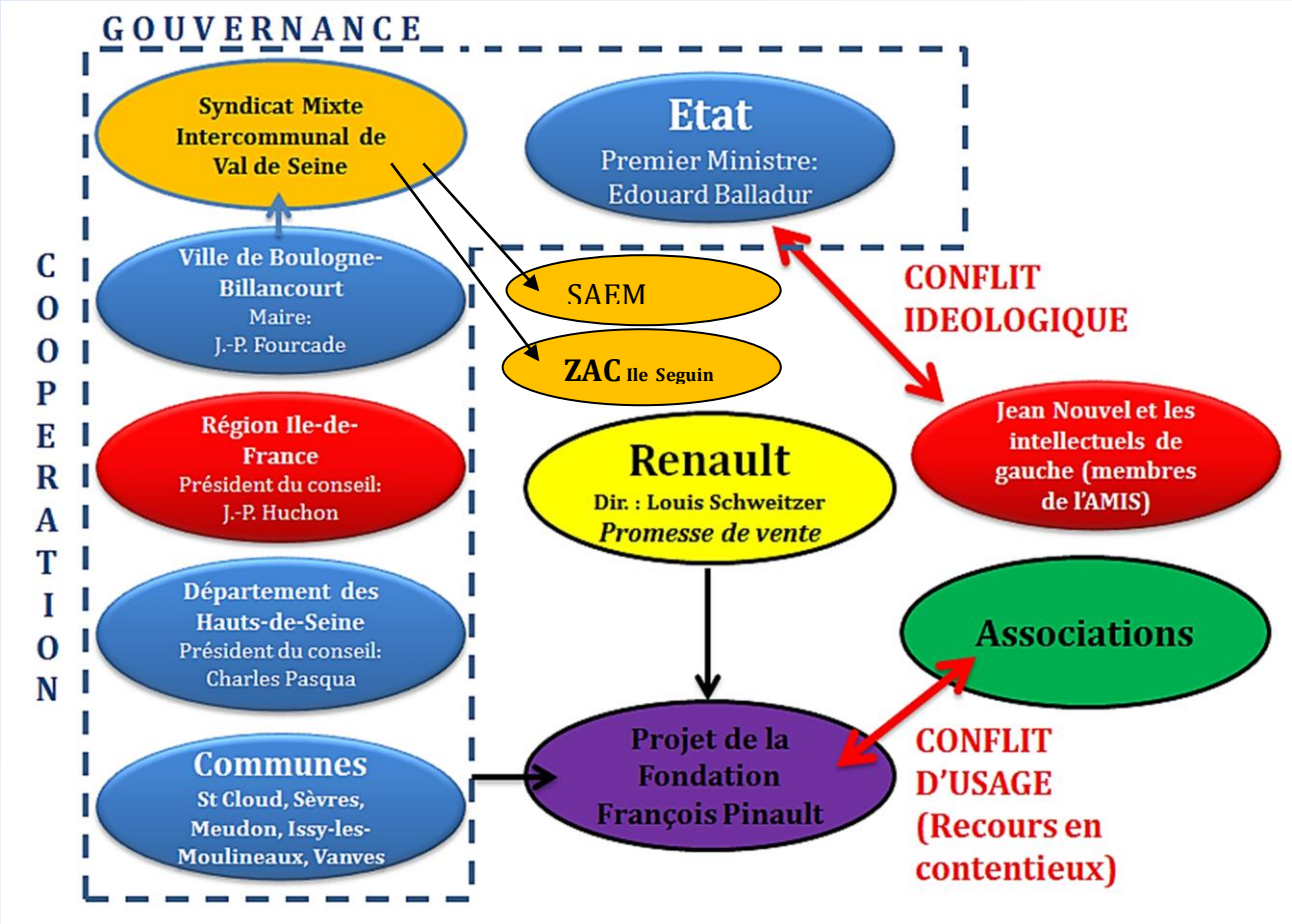
Fiche de synthèse 3 (suite)

Conflit de l'île Seguin entre 2000 et 2005

- **Synthèse des principaux coups joués.**
  Frise chronologique:



- **Synthèse de l'organisation de la gouvernance et du positionnement des acteurs principaux**
  Logigramme :



Fiche de synthèse 4

Conflit de l'île Seguin entre 2005 et 2007

➢ Contexte du conflit pendant cette période :

Le Premier ministre et le Ministre de l'intérieur également Président du Conseil général des Hauts de Seine s'opposent sur le « leadership » d'un projet symbolique culturel français ou européen, sur fond de rivalité électorale.
Le projet d'aménagement de l'île Seguin, architectural et paysager de François Barré, Michel Desvignes et Francis Grether, est porté par le Conseil municipal de Boulogne - Billancourt qui vote en période pré-électorale un PLU favorable à une augmentation des surfaces et à une densification de l'espace de 170 000 m2 constructibles.
Les polémiques crées par la densité de ce projet seront ultérieurement fatales au Maire sortant.

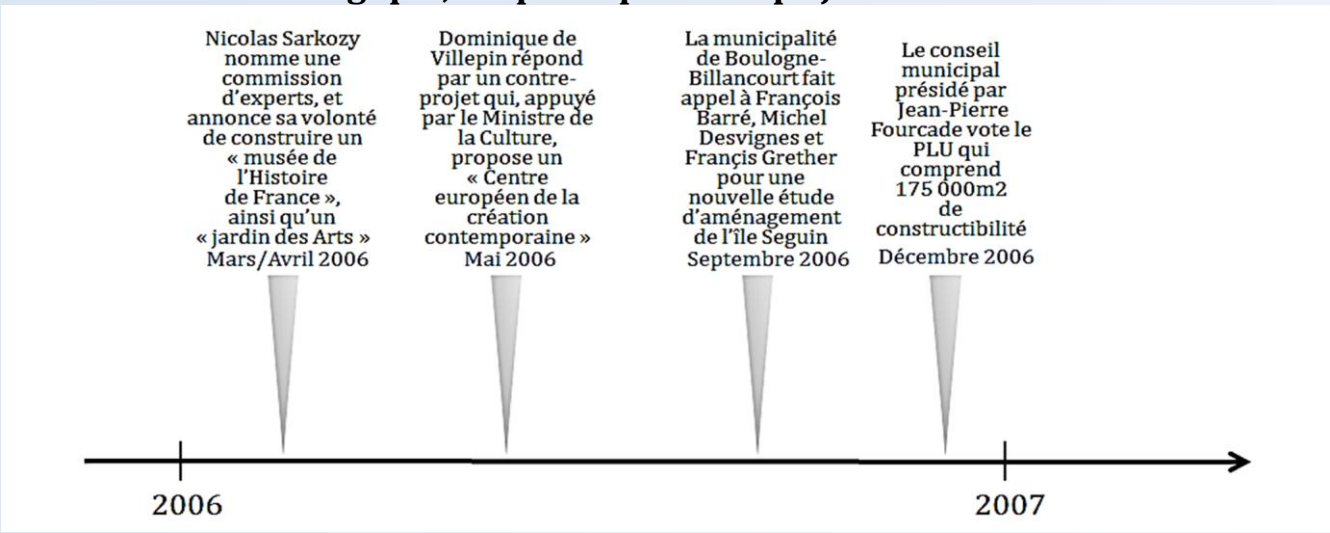
➢ Analyse du conflit par la théorie des Jeux :

Type(s) de conflit :	Divergent-Idéologique
Structure de l'information :	Asymétrique-Complète-Imparfaite
Rythme de jeu :	Simultané
Echelle du conflit :	Nationale
Coopération dans le jeu :	Non-Coopératif
Naissance de compromis :	Présence de médiation, mais pas de négociations
Résolution du conflit :	Pas de résolution : sortie d'un acteur (« exit »)

Fiche de synthèse 4 (suite)

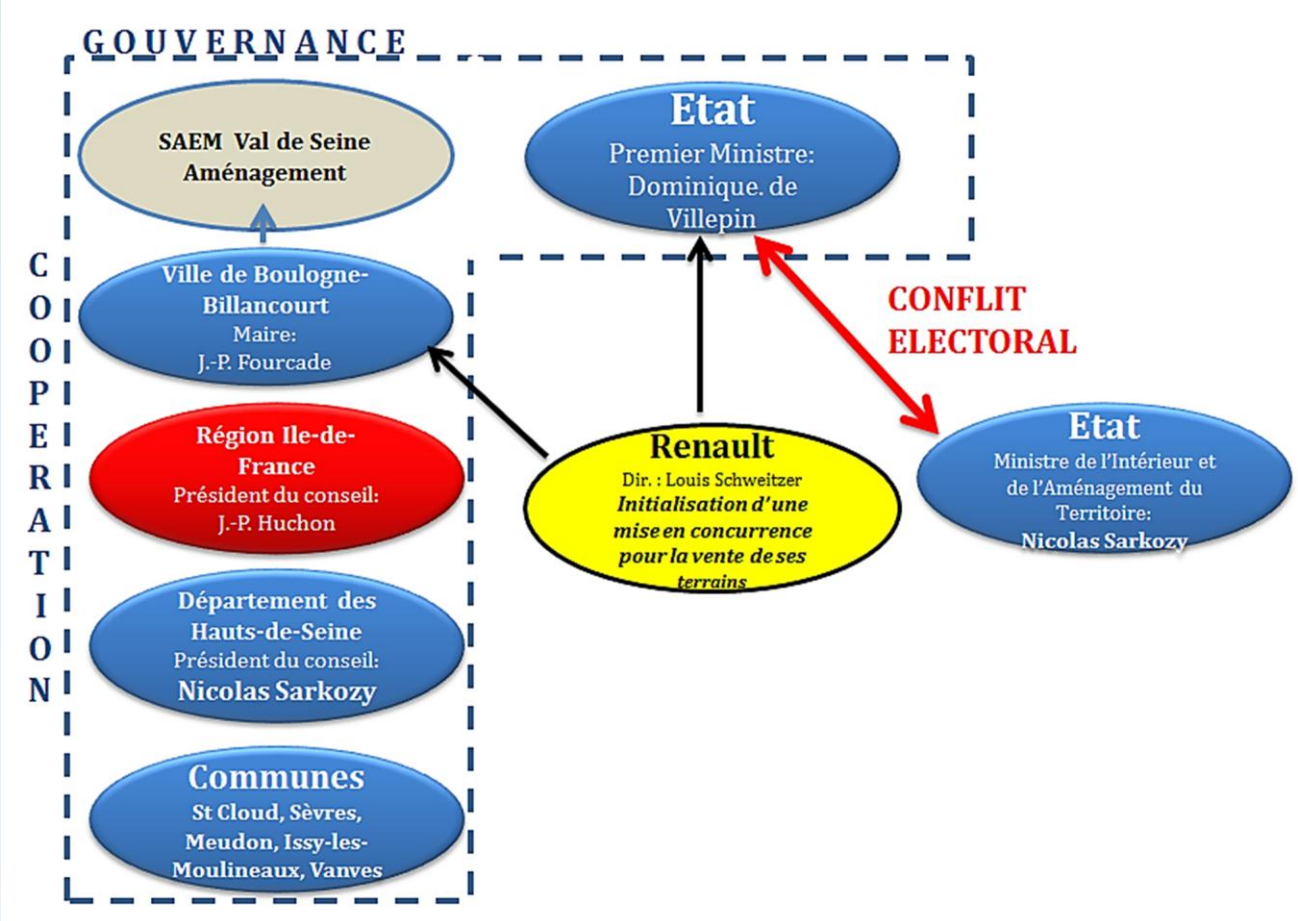
Conflit de l'île Seguin entre 2005 et 2007

- **Frise chronologique, les principaux coups joués :**



- **Synthèse de l'organisation de la gouvernance et du positionnement des acteurs principaux**

  Logigramme :



Fiche de synthèse 5

Conflit de l'île Seguin entre 2007 et 2013

➢ Contexte du conflit pendant cette période :

Le nouveau Maire de Boulogne Billancourt promet de descendre à 130 000 m2 de surface constructible sur l'île Seguin. Il fait appel à l'architecte Jean Nouvel qui propose un projet d'aménagement de l'île Seguin singulier d'urbanisme vertical marqué de cinq tours. Le PLU voté par la suite permet de construire 300 000 m2 !
Les associations de défense déposent, après tentative infructueuse de recours gracieux auprès du Maire de Boulogne Billancourt, 5 recours en contentieux, auprès du tribunal administratif de Cergy Pontoise.
Un récent référendum municipal a permis de faire choisir par les électeurs un projet d'aménagement de l'île Seguin avec 1 seule tour. La légitimité et les conditions de déroulement de ce « référendum » sont contestées par les associations de défense, environnementales et historiques, une partie de la population de Boulogne-Billancourt et les maires des 6 communes limitrophes.

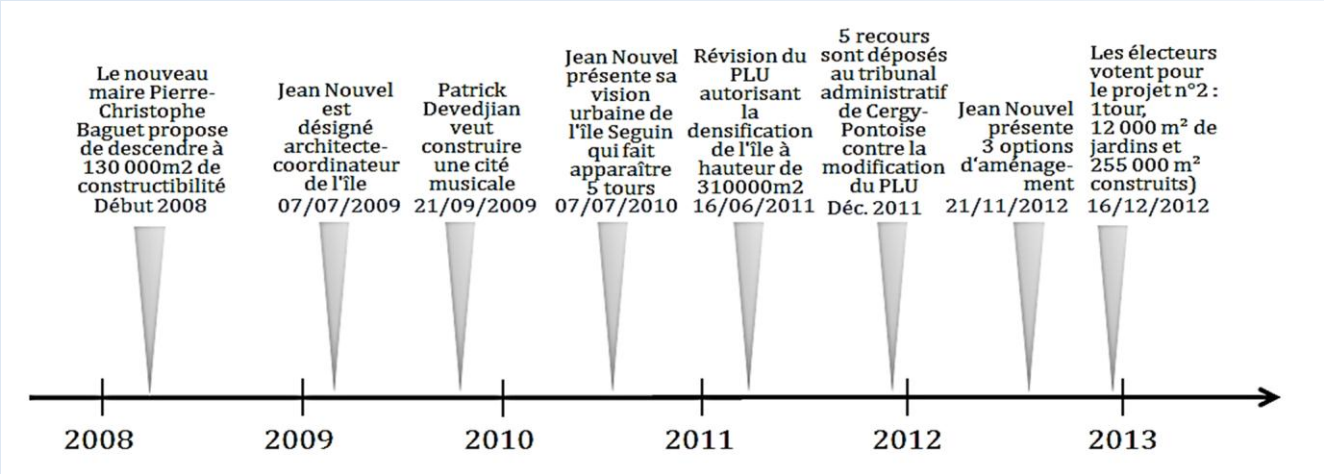
➢ Analyse du conflit par la théorie des Jeux :

Type(s) de conflit :	Divergent-Idéologique-Par anticipation
Structure de l'information :	Asymétrie-Complète-Imparfaite
Rythme de jeu :	Séquentiel
Echelle du conflit :	Nationale
Coopération dans le jeu :	Non-Coopératif
Naissance de compromis :	Présence de médiation, et tentative de négociations (référendum)
Résolution du conflit :	Pas de résolution

Fiche de synthèse 5 (suite)

Conflit de l'île Seguin entre 2007 et 2013

- **Synthèse des principaux coups joués.**
  Frise chronologique :



- **Synthèse de l'organisation de la gouvernance et du positionnement des acteurs principaux**
  Logigramme :

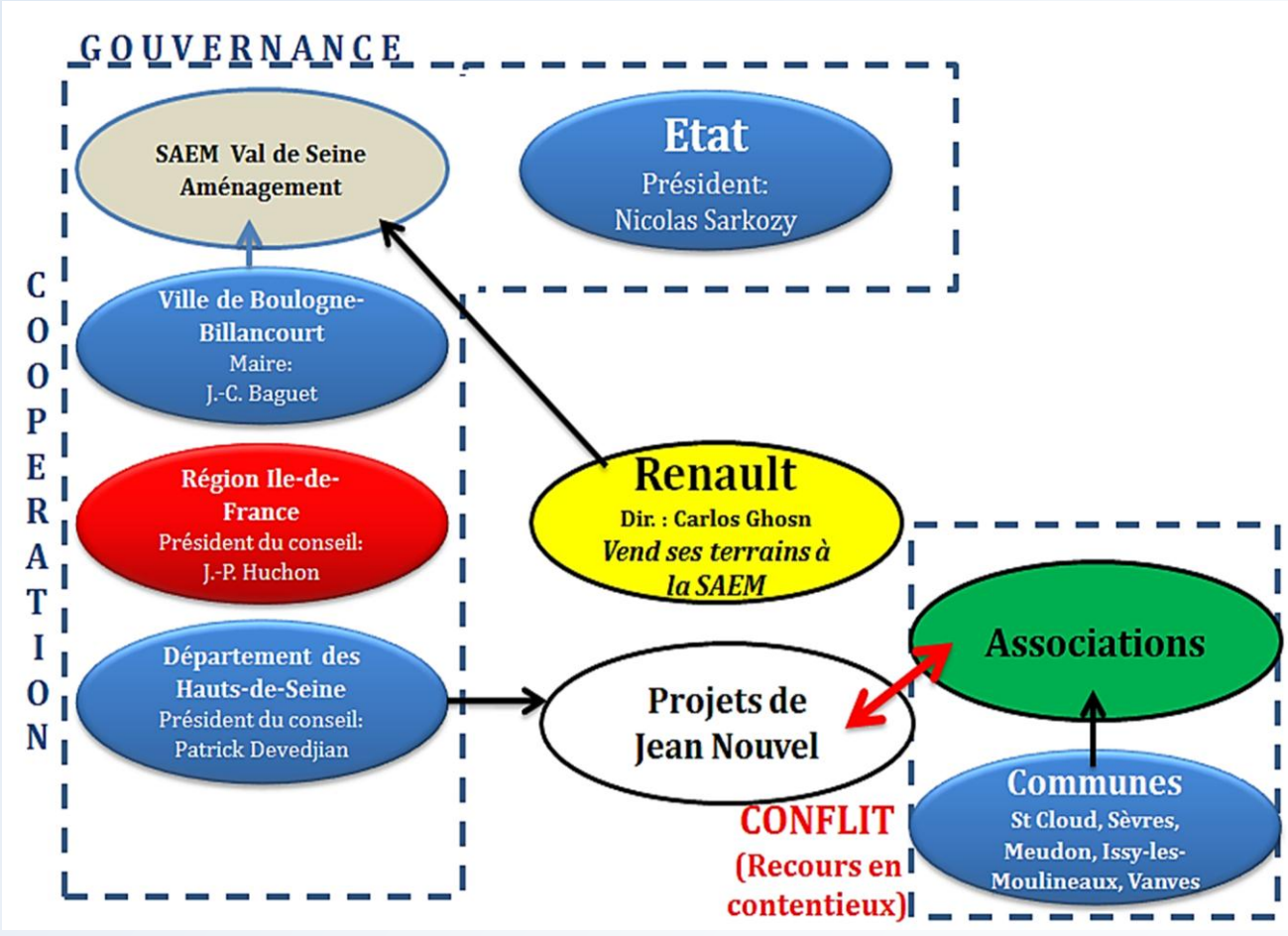
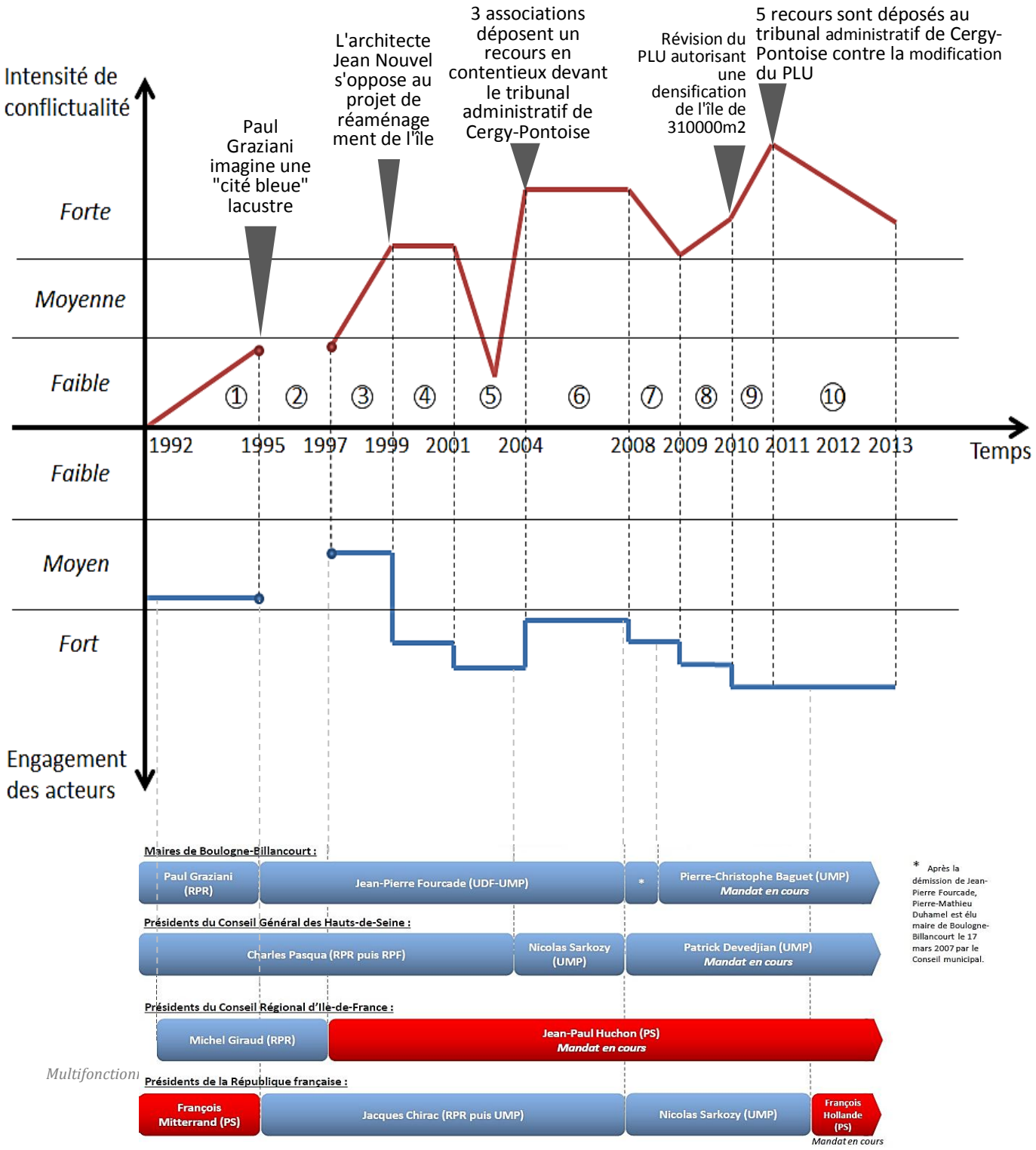


Figure 35 : ***Graphe de conflictualité, du conflit sur l'ile Seguin à Boulogne Billancourt, issu de la gille d'analyse.***

Réalisation : *Alexandre Ahier*



1 : Phase de mise en place du conflit.

2 : Phase de latence.

3 : Phase de reprise du conflit.

4 : Phase de conflit stabilisé.

5 : Apaisement suivi d'un pic de conflictualité.

6 : Phase de conflit stabilisé, persistance des oppositions.

7 : Phase d'apaisement léger.

8 : Reprise du conflit, montée des revendications.

9 : Prise d'importance rapide du conflit, pic de conflictualité.

10 : Apaisement lent du conflit, mise en place de la concertation.

Multifonction

III. Modélisation du conflit de l'île Seguin en un « jeu » issu du concept de la théorie des jeux

L'objectif de cette modélisation est d'analyser les différentes choix et stratégies des acteurs afin de connaître la stratégie optimale qui sera la plus indiquée pour résoudre les conflits d'usages et permettre un multi-usage de l'espace.

A. Le cadre du jeu

Le jeu que nous allons développer appartient à la catégorie des jeux non-coopératifs dans lequel les joueurs cherchent uniquement la maximisation de leurs intérêts (les gains).

Ce type de jeu est celui qui se rapproche le plus des rapports et interactions qui existent réellement dans le cadre institutionnel actuel entre acteurs locaux et nationaux.

On considère également que le jeu est à information complète, car chaque joueur connaît lors de la prise de décision ses possibilités d'action, les possibilités d'action des autres joueurs, les gains résultants de ces actions et les motivations des autres joueurs.

Mais ce jeu est en information imparfaite, car chaque joueur n'a pas une connaissance parfaite de toute l'histoire du jeu et les motivations de certains joueurs sont cachées.

Le jeu tend à aller vers un jeu à somme non-nulle, c'est-à-dire que la somme des gains pour les joueurs n'est pas toujours la même. Cela soulève alors la question d'un intérêt pour la coopération. [62]

De plus, puisque les acteurs sont de type institutionnel, il faut prendre en compte que les décisions qu'ils vont prendre intègrent des paramètres spécifiques. Nous pouvons retenir trois paramètres majeurs qui entrent en considération lors de la décision car ils vont influencer le choix des acteurs. Ces paramètres sont politiques (réélection du personnel politique), économiques (croissance du PIB/habitant du territoire), et sociaux (emploi et taux de chômage).

Nous tiendrons compte de ces critères dans les décisions et la préférence d'orientation des acteurs vers chaque stratégie. Cependant, il est difficile d'évaluer et de quantifier ces paramètres, c'est pour cela que nous ne leur attribuerons pas de valeur relative dans le choix des acteurs.

Pour finir, le jeu est séquentiel et répété. On peut donc spécifier l'ordre des décisions de sorte qu'un joueur peut décider de sa stratégie conditionnellement à ce qu'a joué l'autre joueur précédemment. Il se développe également des phénomènes de réputation qui vont influencer les choix stratégiques des joueurs.

[62] Par exemple, le dilemme du prisonnier est un jeu à somme non-nulle.

B. Les joueurs

Nous considérons un jeu à deux acteurs institutionnels :

- **l'Etat,** que l'on nommera « joueur **A** »,
- **la Ville de Boulogne Billancourt,** que l'on nommera « joueur **B** ».

Il faut noter qu'en utilisant ces deux joueurs A et B, on admet l'hypothèse qu'ils forment chacun un seul acteur institutionnel conduisant une stratégie homogène.

Mais nous savons que cette hypothèse est réductrice et peu probable puisqu'on se doit également de considérer la non prise en considération, dans ce jeu théorique, des acteurs suivants:

- la Régie d'Etat Renault devenue au début de la décennie 90 Société Anonyme à capitaux d'Etat et à la fin de la décennie 90 une entreprise majoritairement privée,
- le Département des Hauts-de-Seine ainsi que la Région d'Ile-de-France, dont des intérêts ne sont pas forcément les mêmes que ceux de la Ville de Boulogne Billancourt,
- les associations de défense historiques et environnementales.

Ainsi, nous affirmons que l'hypothèse réduite que l'on pose est une condition nécessaire à l'élaboration de notre présent modèle, mais qu'elle ne doit pas faire oublier la complexité du jeu d'acteurs présent sur le cas de l'île Seguin.

Enfin, on considérera le poids institutionnel de l'Etat plus fort que celui de la ville de Boulogne Billancourt, on a donc : **A > B**.

C. Le modèle

On cherche à analyser les stratégies et choix de deux acteurs institutionnels au sujet de l'usage de l'espace de l'île Seguin.

Chacun des acteurs a le choix entre deux types de stratégies :

la coopération ou la non-coopération.

De ce fait, on peut dégager **4 solutions possibles** :

<u>Solution 1 :</u> les joueurs A et B jouent la coopération.

Dans ce cas de figure, le leadership du joueur A est accepté par le joueur B qui choisit alors de coopérer.

<u>Solution 2 :</u> le joueur A joue la non-coopération et le joueur B joue la coopération.

Dans ce cas de figure, le leadership du joueur A est imposé au joueur B qui choisit alors de coopérer.

Ici, le joueur A décide de faire cavalier seul. Il va prendre un avantage puisqu'il impose ses choix. On a une sorte de tutelle de A sur B, qui laisse le joueur B s'adapter et prendre une attitude accommodante (coopération).

<u>Solution 3 :</u> le joueur A joue la coopération et le joueur B joue la non-coopération.

Dans ce cas de figure, le leadership du joueur A est contesté par le joueur B qui choisit alors de ne pas coopérer.

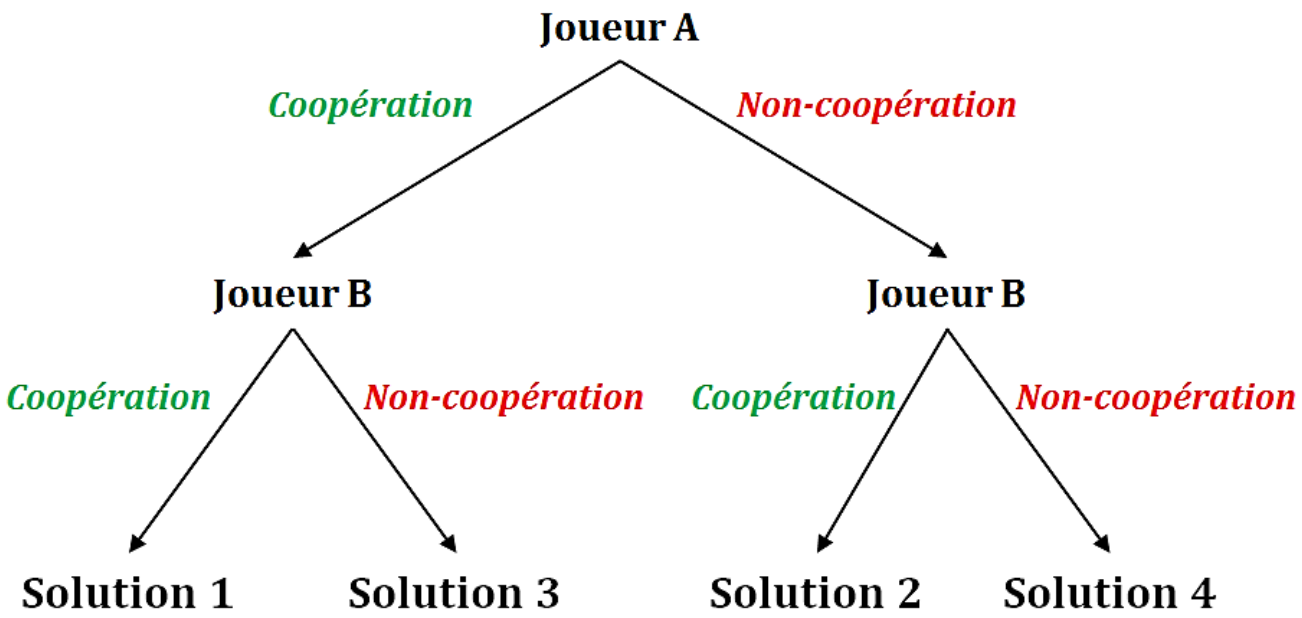
En faisant cavalier seul, le joueur B obtient un avantage relatif en remettant en cause le leadership de A. Toutefois, il prendre le risque de s'exposer à une réaction du joueur A dans l'avenir. En effet, si l'on regarde sur le long terme (après répétition de plusieurs jeux), le joueur A n'a rien à gagner à garder une attitude de coopération face à une attitude non-coopérative de la part du joueur B. Il est alors fort probable que les joueurs tendrons à évoluer vers la solution 4.

Solution 4 : les joueurs A et B jouent la non-coopération.

Dans ce cas de figure, les joueurs choisissent de rentrer en concurrence. Des conséquences peuvent apparaitre concernant le partage et la diffusion de l'information, cela peut engendrer l'apparition de doublons, et à terme, un gaspillage des ressources publiques.

On peut schématiser ces 4 solutions dans l'arbre de jeu suivant :

Figure 36 : ***Arbre de jeu général***



Réalisation : *Alexandre Ahier*

D. L'analyse du jeu

Si l'on se replace dans le cadre de cette étude ;

- 1- nous avons un jeu initial non-coopératif à information complète imparfaite où les acteurs sont rationnels et cherchent à maximiser leurs intérêts (gains).
- 2- le jeu est séquentiel répété et c'est le joueur A qui joue le premier,
- 3- chacune des quatre solutions présente des avantages et des inconvénients pour les deux joueurs.

On cherche dans un premier temps à déterminer l'ordre de préférence des stratégies des acteurs A et B, en fonction de leurs caractéristiques propres, buts, motivations… toujours en gardant l'hypothèse qu'ils agissent de façon rationnelle.

Pour le joueur A :

On considère qu'il cherche à assoir son leadership initial, car c'est une attitude qui lui permet de maximiser son attractivité et qui lui assure le plus d'avantages (si l'on se réfère au paramètres politique, économique et social). On peut alors en déduire qu'à l'exception de la solution 3, les trois autres solutions lui permettent d'atteindre son objectif.

Si le joueur A choisit de jouer une stratégie non-coopérative, alors il se retrouve avec les solutions 2 et 4. La solution 2 à l'avantage d'être moins risquée pour le joueur A, puisque B joue la coopération. Dans les deux cas, de par son poids institutionnel plus fort (A > B), le joueur A peut assoir son leadership et arriver à son but en choisissant de s'orienter vers les solutions 2 et 4.

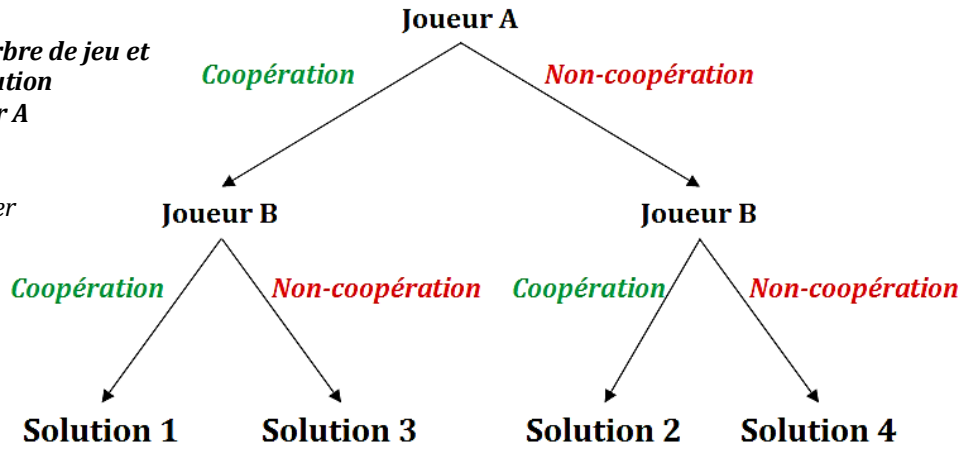
Si le joueur A choisit de jouer une stratégie coopérative, il a la possibilité de rejoindre la solution 1 qui lui offre un leadership non contesté par B. Mais pour cela, il faut que le joueur B opte pour une stratégie coopérative sur le coup d'après. Pour le joueur A, opter pour cette stratégie de coopération comporte le risque de retrouver en solution 3, qui serait la pire des solutions pour lui puisqu'il devra prendre en compte les intérêts du joueur B, et ne pourra alors pas maximiser son intérêt personnel.

Si l'on classe par ordre de préférence les solutions du joueur A, on a :

Solution 2 > Solution 4 > Solution 1 > Solution 3.

Figure 37 : ***Arbre de jeu et valeur de solution pour le joueur A***

Réalisation : *Alexandre Ahier*



Valeur de la solution pour le joueur A	1/3	0/3	3/3	2/3

Cet argumentaire peut être illustré de manière quantitative, en attribuant une valeur basique à chaque solution en fonction de sa place dans l'ordre de préférence des joueurs. Ces valeurs vont de 3 pour le premier choix à 0 pour le dernier choix.

Pour le joueur B :

On considère que le joueur B cherche à résister au poids institutionnel du joueur A afin de défendre ses intérêts.

Le joueur B joue son coup après celui du joueur A.

Dans ce contexte il dispose de deux options : soit il accepte le leadership de A et choisit un jeu de coopération ; soit il conteste A et choisit un jeu non coopératif.

La question pour le joueur B est de savoir quelle sera l'attitude la plus appropriée, compte-tenu de la stratégie adoptée par le joueur A, pour maximiser ses intérêts (gains) ?

Il y a deux solutions qui lui permettent d'atteindre son objectif : les solutions 1 et 3.

Si le joueur B choisit la solution 1, celle-ci à l'avantage d'être plus stable. En effet, cette solution découle d'un accord de coopération durable entre les deux joueurs.

Si le joueur B choisit la solution 3, celle est obtenue à contrario « par surprise », au détriment du joueur A qui joue la coopération en pensant que B fera de même chose. On suppose que si le jeu continue, le joueur A va rectifier sa stratégie au prochain coup et que le jeu va évoluer vers la solution 4 (100% de non-coopération). Or cette stratégie présente un danger pour le joueur B puisque A tend à être le leader. Le joueur B va alors, de façon rationnelle, préférer la solution 1 à la solution 3.

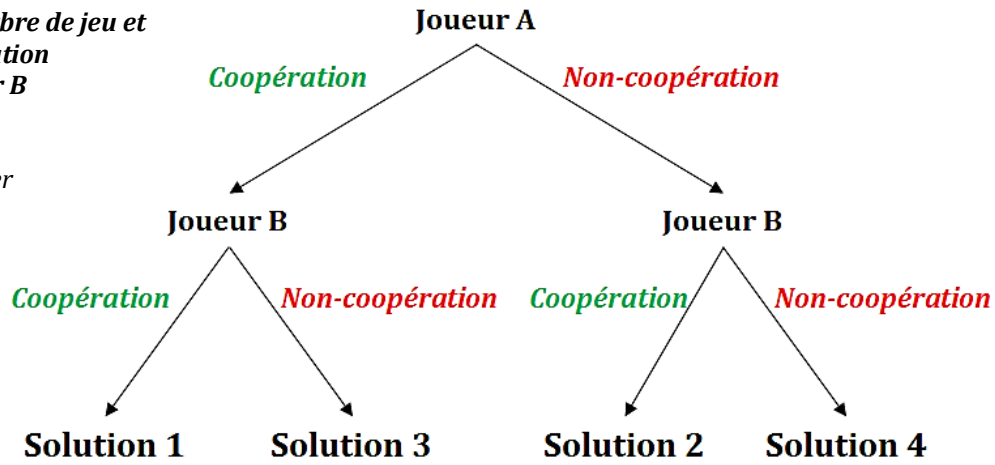
Dans le cas où le joueur A choisit de jouer une stratégie non-coopérative, le joueur B va devoir choisir entre : accepter la tutelle de A (solution 2), ou entrer en concurrence forte avec le joueur A (solution 4). D'après les hypothèses posées lors de la définition du cadre du jeu concernant la prise en compte des paramètres politiques, économiques, et sociaux, on peut supposer que le joueur B préférera opter pour la solution 4.

Si l'on classe par ordre de préférence les solutions du joueur B, on a :

Solution 1 > Solution 3 > Solution 4 > Solution 2.

Figure 38 : ***Arbre de jeu et valeur de solution pour le joueur B***

Réalisation :
Alexandre Ahier



Valeur de la solution pour le joueur B	3/3	2/ 3	0/3	1/3

Cet argumentaire peut être illustré de manière quantitative, en attribuant une valeur basique à chaque solution en fonction de sa place dans l'ordre de préférence des joueurs. Ces valeurs vont de 3 pour le premier choix à 0 pour le dernier choix.

Dès lors, il nous est possible de représenter le jeu sous sa forme normale, à l'aide **d'une matrice des gains** :

Figure 39 : ***Matrice des gains du jeu pour les joueurs A et B***

Joueur A \ Joueur B	Coopération	Non-coopération
Coopération	Solution 1 (1 ; 3)	Solution 3 (0 ; 2)
Non-coopération	Solution 2 (3 ; 0)	Solution 4 (2 ; 1)

Réalisation : *Alexandre Ahier*

Grâce à cette matrice des gains, nous pouvons désormais analyser plus précisément les résultats de ce jeu et déterminer : quelle sont les stratégies dominantes, l'équilibre de Nash[63] et l'optimum de Pareto[64].

On observe alors que pour le joueur A, la stratégie dominante est la non-coopération. En effet, A obtient toujours un gain relatif supérieur en jouant cette stratégie (3>1 et 2>0).

Pour le joueur B il n'y a pas de stratégie dominante. Mais comme que le joueur A joue en premier et a pour stratégie dominante la non-coopération, le joueur B a alors intérêt à jouer également la non-coopération pour maximiser ses gains (1>0).

On en déduit donc que l'équilibre de Nash de ce jeu est trouvé en solution 4, quand les deux joueurs jouent la non-coopération.

L'optimum de Pareto quant à lui, est trouvé en solution 1 puisqu'elle assure un gain collectif maximal de 4 (1+3).

On a donc dans ce jeu un équilibre de Nash non-optimal. [65]

On fait face à un dilemme, qui se traduit par un gain individuel du joueur A plus élevé à l'équilibre de Nash (solution 4) qu'à l'optimum de Pareto (solution 1). Cela signifie que le joueur A a intérêt à adopter une stratégie individualiste pour maximiser ses gains. Mais c'est l'inverse pour le joueur B dont le manque à gagner en stratégie de non-coopération est important (passage de 3 à 1).

Toutefois, si les deux joueurs choisissent la coopération et la stratégie 1, ils bénéficieront d'un gain collectif plus élevé.

Comment résoudre ce dilemme ?

[63] L'équilibre de Nash correspond à une situation dans laquelle aucun des joueurs ne regrette son choix par rapport aux choix effectués par les autres joueurs.
[64] L'optimum de Pareto est un état dans lequel on ne peut pas améliorer le bien-être d'un individu sans détériorer celui d'un autre.
[65] Car l'équilibre de Nash n'est pas un optimum de Pareto.

Il existe une méthode qui consiste à déterminer une valeur qui permet la répartition équitable des gains dans un jeu coopératif, entrainant en contrepartie la compensation de la part de l'un des joueurs.

Cette valeur est appelé **la valeur de Shapley**.[66]

Cette méthode peut être utilisée pour résoudre notre dilemme à condition que le joueur B accepte de compenser le manque à gagner du joueur A entrainé par son passage de la solution 4 (non-coopérative) à la solution 1 (coopérative).

Pour déterminer cette valeur de Shapley, il faut tout d'abord calculer le surplus collectif que la coopération va engendrer : (1+3) – (2+1) = 1 Il faut noter que ce surplus concerne les deux joueurs, on a donc pour chacun des joueurs un surplus de 0,5.

On calcule ensuite les gains résultant de la coopération :

Pour le joueur A : 1-2 = -1

Pour le joueur B : 3-(-1) = +2

Et enfin la valeur équitable au sens de Shapley :

Pour le joueur A : 2+0,5 = 2,5

Pour le joueur B : 1+0,5 = 1,5

Le nouveau système (A ; B) en solution 1 est alors de (2,5 ; 1,5) à la place de (1 ; 3).

On en déduit alors une compensation du joueur B vers le joueur A, qui est de 1,5.

Alors, **le compromis que l'on obtient tend à aller vers un équilibre stable**.

E. Conclusion, limites et perspectives du jeu modélisé

A travers l'analyse du jeu modélisé, on constate que :

- **dans un intérêt de maximisation des gains du joueur A, une stratégie de non-coopération serait plus pertinente pour celui-ci,**
- **à l'inverse pour le joueur B, il aurait toujours plus à gagner en coopérant.**
- **l'équilibre de Nash se trouve en solution 4** (100% non-coopérative), mais celui-ci est sous-optimal puisque la solution 1 permet un gain collectif plus important (optimum de Pareto). **En supposant donc que les joueurs A et B puisse s'entendre sur un transfert de valeurs, on remarque qu'ils obtiendraient tous deux au final d'avantage à coopérer équitablement qu'à non-coopérer**.

Cependant, il est probable que pour arriver à cette coopération équitable entre les joueurs A et B, il faut avoir recours à la négociation.

En effet, même si la redistribution du joueur B vers le joueur A permet à celui-ci de compenser un manque à gagner, le joueur A en peut toujours faire le choix de s'orienter vers la solution 2 qui lui assure un meilleur gain absolu (3 au lieu de 2,5).

[66] SHAPLEY L. S., *« A value for n-person games »*, 1953.

Le joueur peut alors refuser de coopérer ou poser des conditions de partage de gains plus profitable.

Il existe dans la théorie des jeux, des outils qui sont utilisés en cas d'échec des négociations entre les joueurs A et B.

Ainsi, dans le cadre d'un jeu non-coopératif, comme celui que nous étudions, il est possible de faire appel à un médiateur pour mettre en place une solution coopérative.

Ce médiateur est susceptible d'aider les deux joueurs dans la négociation en proposant des solutions de Pareto optimales.

En revenant sur le cas du conflit de l'île Seguin, ce modèle de jeu s'applique parfaitement au conflit initial qui opposait, durant la période 1989- 1995, l'Etat et le premier ministre Michel Rocard (apparentés PS) qui voulait faire des terrains de l'île Seguin une Opération d'Intérêt National, et la Ville de Boulogne Billancourt soutenue par les élus collectivités locales d'Île-de-France (tous apparentés RPR) qui souhaitaient s'approprier les terrains afin de développer leur croissance en attirant des investisseurs privés.

Au final, ces acteurs ont fait le choix de s'orienter vers des stratégies non-coopératives, et se sont alors retrouvés dans un conflit qui approche la solution 4 du modèle proposé.

Nous avons démontré que le conflit aurait pu être résolu si les acteurs s'étaient orientés au second coup vers un jeu coopératif négocié équitable, du même type que celui que nous avons déterminé en calculant la valeur de Shapley, moyennant une compensation en contrepartie de la part des élus locaux à l'Etat.

Pour faire avancer la négociation dans le bon sens, il aurait été envisageable de faire appel à un médiateur afin de mettre en place une solution coopérative.[67]

Mais cela pose la question de savoir qui pourrait jouer le rôle de médiateur pour faire évoluer la situation vers une résolution du conflit ?

De plus, il subsiste des limites à ce modèle de la théorie des jeux portant notamment sur l'évaluation approximative des solutions et sur le calcul des gains associés à chaque stratégie. Par exemple, lorsque l'on estime que la solution 1 est optimale du fait de l'avantage qu'en retire le joueur B, il faut prendre en compte que cette hypothèse est cohérente en valeur relative mais qu'en valeur absolue l'interprétation du résultat est très limitée.

Par conséquent, **ce que l'on cherche à démontrer est la cohérence de l'analyse faite à travers un modèle de jeu théorique dont les résultats doivent être pris avec précaution**. Il est cependant possible de tirer quelques enseignements de ce modèle dans le cas du conflit de l'île Seguin. C'est une modélisation qui peut être utilisée pour décrire et analyser des situations réelles.

Ce type de modélisation a pour objectif de clarifier les choix stratégiques des acteurs (implications et conséquences), en déterminant l'existence de solutions et de stratégies optimale, tout en précisant le chemin pour les atteindre. La finalité est d'arriver à éviter l'apparition de conflits, ou bien de les résoudre.

Dans un souci de développement du modèle proposé, il serait intéressant de faire participer les acteurs réels à ce jeu afin de comparer avec les résultats théoriques.

[67] GUERRIEN Bernard. *La Théorie de Jeux. Ed. Economica*, mai 1993.

F. Allons plus loin !

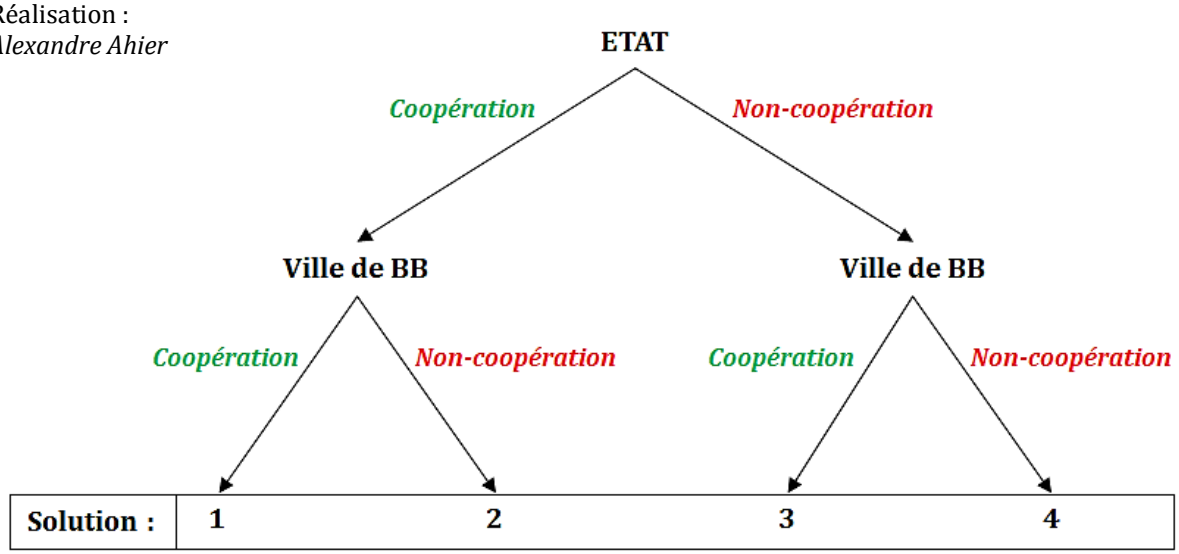
Complexifions le modèle théorique de jeu, par chacune des 5 périodes, de 1989 à 2013, identifiée, augmentons le nombre d'acteurs de 2 à 4 maximum, pour nous rapprocher de la réalité, observons et mesurons les conséquences sur le jeu et traçons les tendances et pistes des « possibles » stratégiques pour une résolution des conflits d'usage, dans le cadre de la multifonctionnalité, appliquée au cas de l'île Seguin.

Chaque période est représentée par un arbre de jeu, un nombre de solutions et un choix stratégique à prendre.

Période 1989-1995 (rappel, car déjà traitée) **:**

Figure 40 :
Arbre de jeu période 1989 -1995

Réalisation :
Alexandre Ahier



Constat :

le jeu est séquentiel répété et il existe 4 solutions possibles.

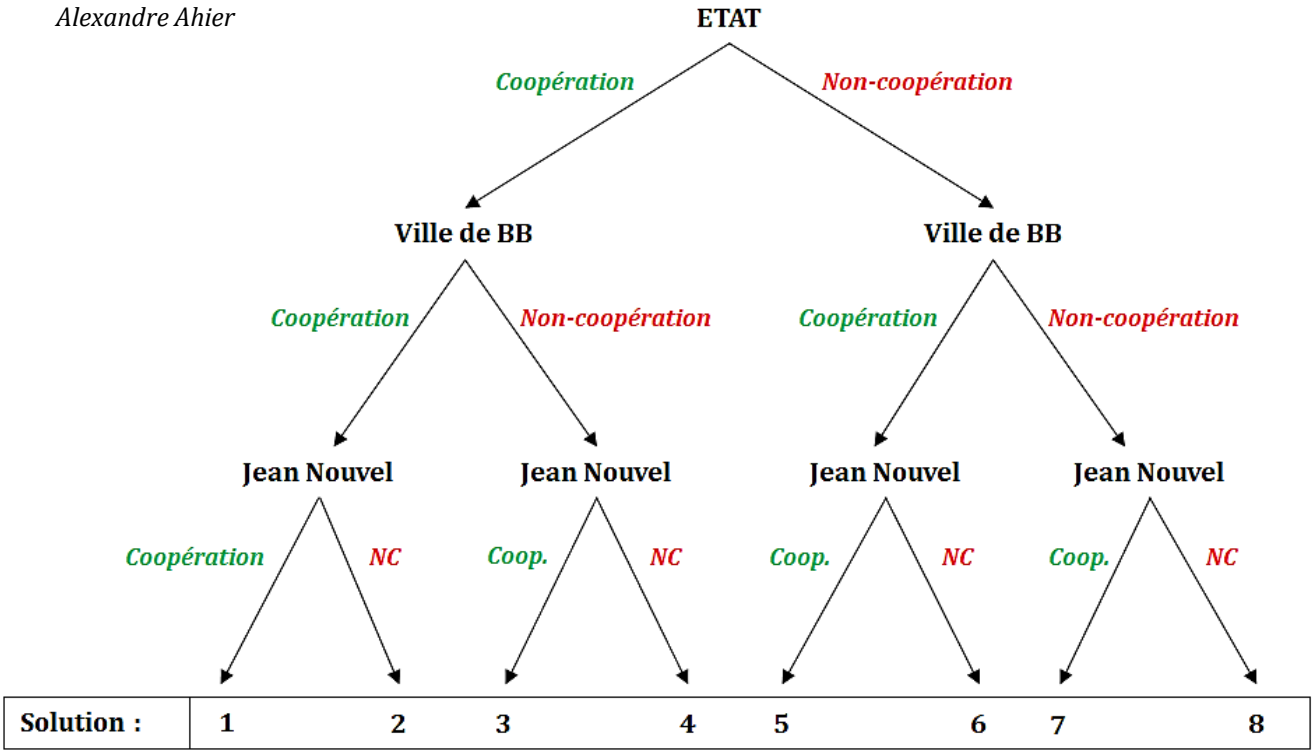
Conclusion :

Il est possible de calculer les stratégies dominantes, l'optimum de Pareto, l'équilibre de Nash, la valeur de Shapley et ainsi proposer une résolution du conflit (c'est-à-dire, tendre vers un équilibre de Nash quasi-stable).

Période 1995-2000 :

Figure 41 :
Arbre de jeu période 1995 -2000

Réalisation :
Alexandre Ahier



Constat :

Le jeu est séquentiel répété et il existe 8 solutions possibles.

Il y a apparition de stratégies de coalition (alliance) entre 2 joueurs au prochain coup. Dans ce jeu il apparait 7 coalitions possibles, en solutions 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Il ne peut pas avoir coalition en solution 8, car la stratégie de l'ensemble des joueurs est non coopérative.

Conclusion :

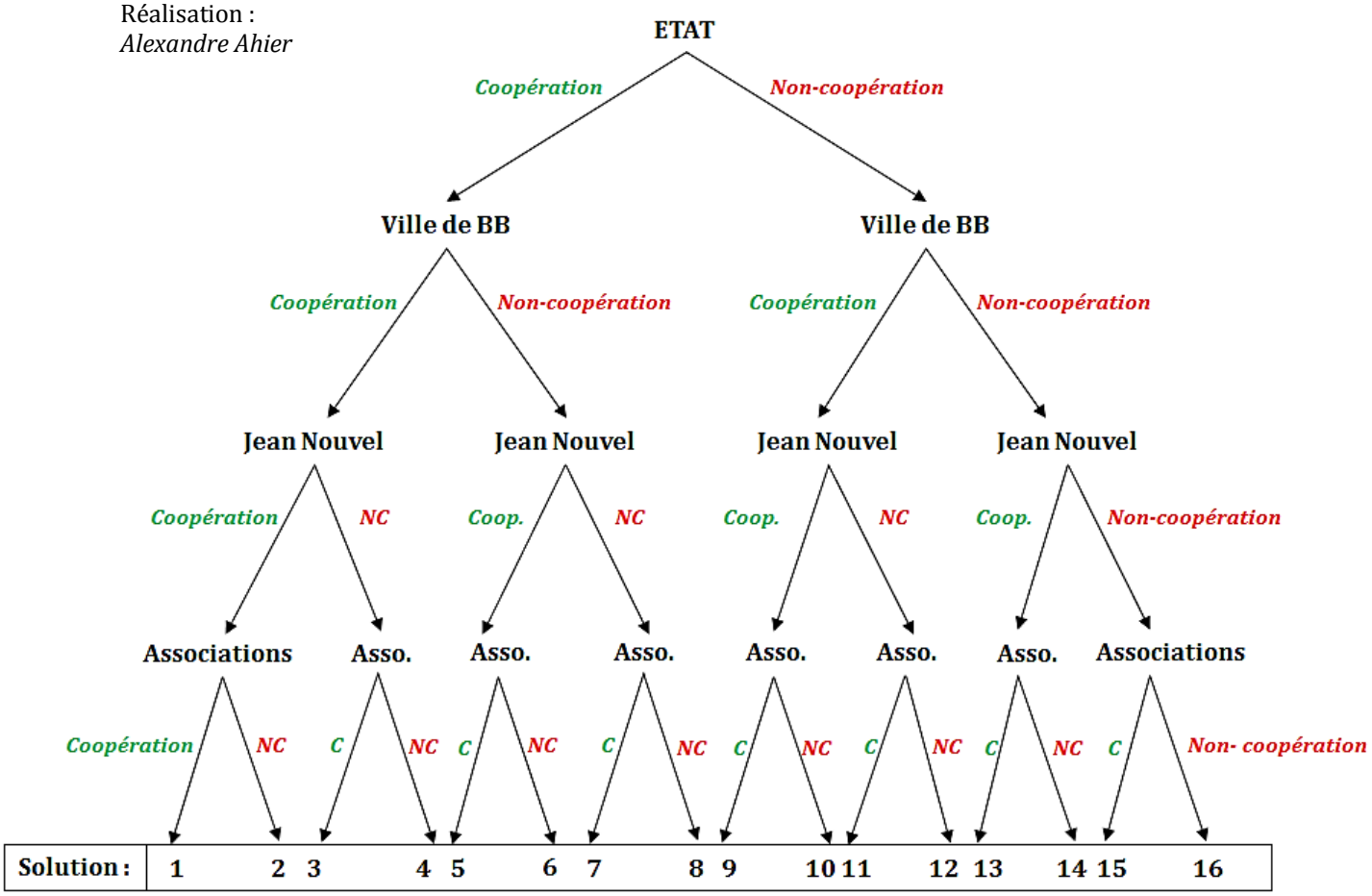
Certains concepts de la théorie des jeux permettent de calculer les gains maximaux (optimum de Pareto) que chacune des stratégies de coalitions rapporte aux joueurs. [68]
Il est alors possible de développer et de calculer ce jeu complexifié, cependant celui-ci peut difficilement converger vers un équilibre de Nash stable.

[68] Voir COCHINARD S., « *L'évolution du concept de coalition en Théorie des jeux* », Revue d'Economie Politique, juillet-août 1995.

Période 2000-2005 :

Figure 42 :
Arbre de jeu période 2000 -2005

Réalisation :
Alexandre Ahier



Constat :

Le jeu est <u>séquentiel répété</u> et il existe <u>16 solutions</u> possibles.

Conclusion :

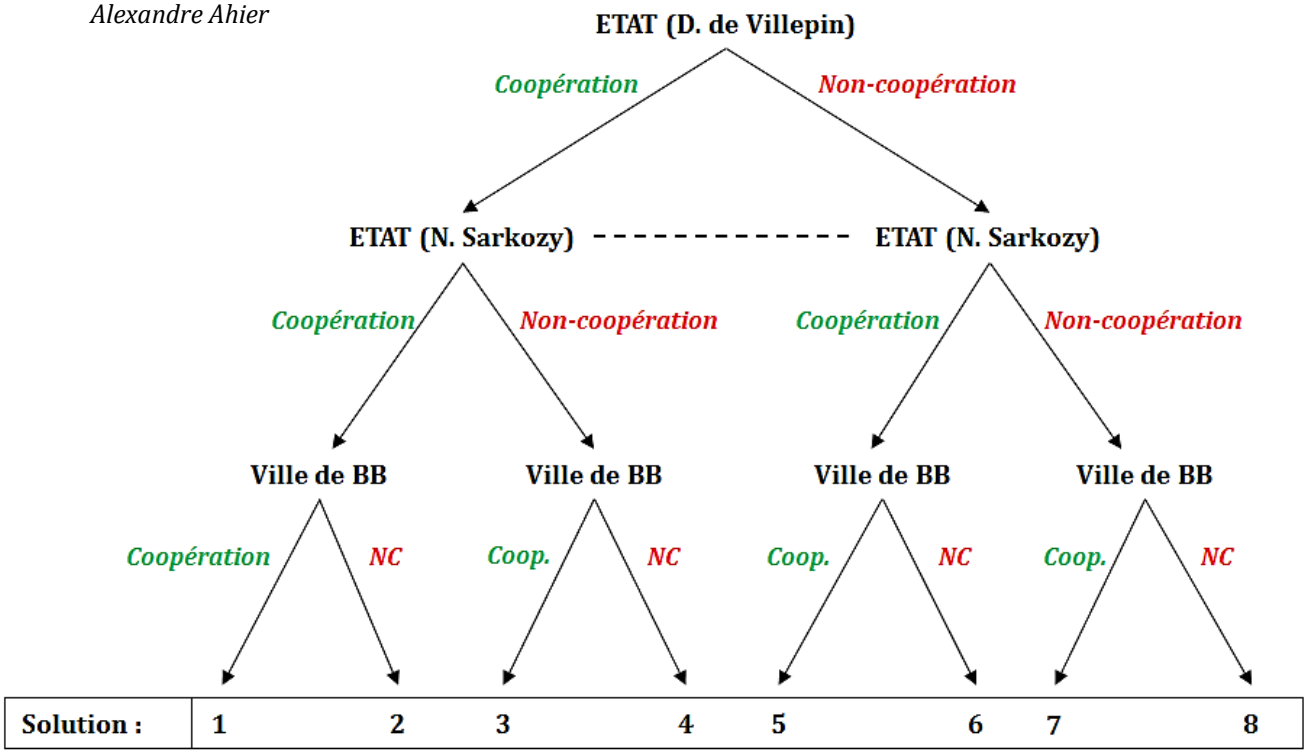
Il est extrêmement difficile de calculer les gains maximum de chaque stratégie, compte-tenu de la complexité du jeu. Aucun ouvrage consulté ne développe de jeu à 4 joueurs.[69]

[69] PAJOT Philippe, « *La théorie des jeux et la question du bon choix* », Le Monde, 8 mai 2013.

Période 2005-2007 :

Figure 43 :
Arbre de jeu période 2005 -2007

Réalisation :
Alexandre Ahier



Constat :

Le jeu est simultané, répété et il existe 8 solutions possibles.

Conclusion :

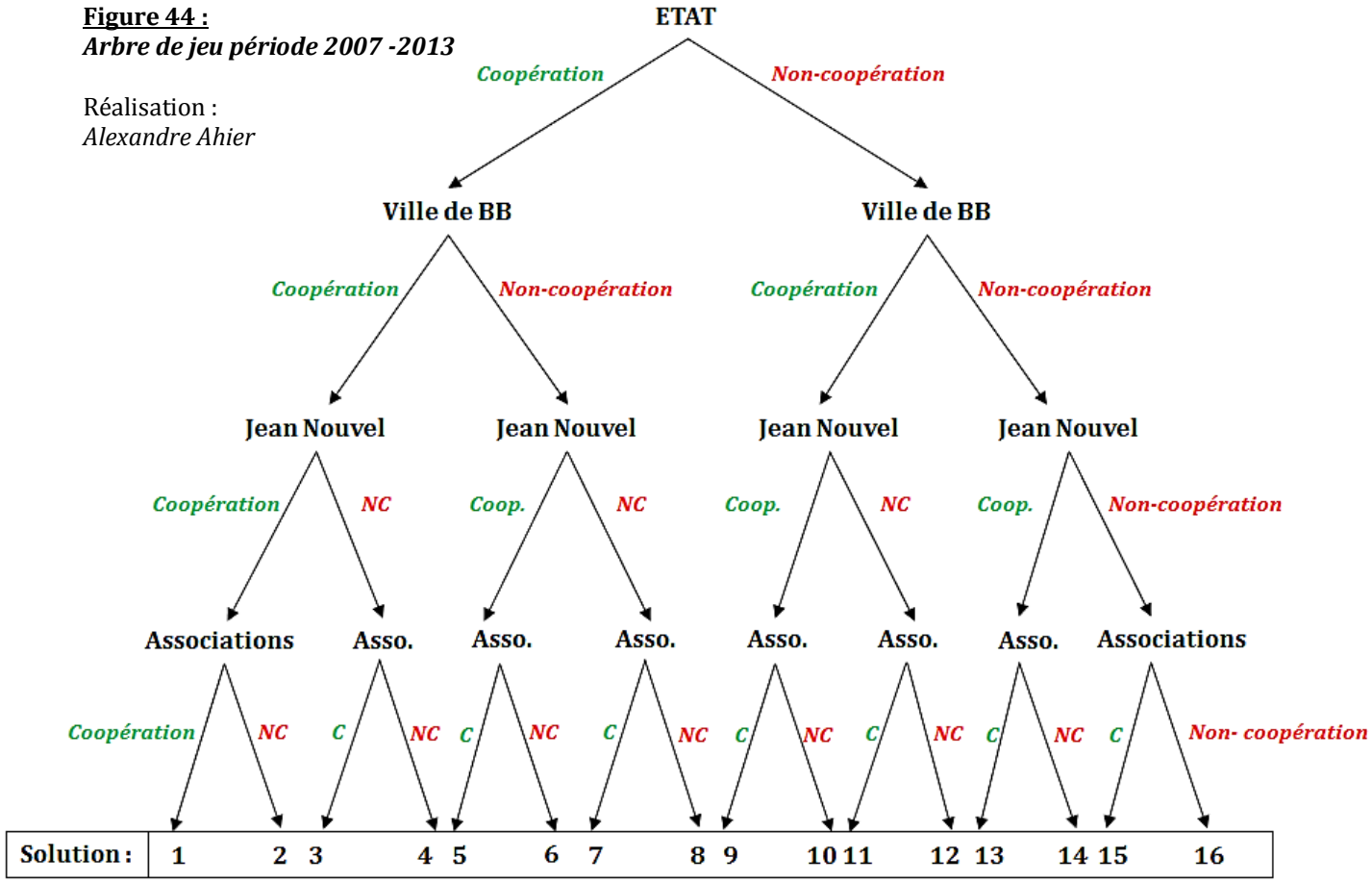
Chaque jour choisi son plan d'action un fois pour toute au début du jeu. C'est un jeu statique qui signifie que les acteurs ont connaissance de la structure d'information du jeu et annoncent leur stratégie et les coalisations qu'il entreprendre. Mais ce jeu atteint rapidement ses limites, surtout si l'un ou plusieurs acteurs ont des objectifs « non avoués », ce qui rend la structure d'information, asymétrique et compromet les probabilités de résolution du conflit.

Période 2007-2013 :

Le jeu est séquentiel répété, et il existe 16 solutions possibles. (les caractéristiques sont identiques au conflit de la période 2000-2005),

Figure 44 :
Arbre de jeu période 2007 -2013

Réalisation :
Alexandre Ahier



Conclusion synthétique de l'analyse des différents jeux pendant la période 1989-2013 ; enseignement et orientation stratégique « des possibles » :

Deux orientations de résolution des conflits d'usage de l'espace sur l'île Seguin apparaissent à la lumière des analyses des différents arbres théoriques de jeu de la longue période 1989-2013.

Première orientation rétroactive :
L'arbre de jeu de la première période 1989-1995, nous enseigne de façon comparée avec les autres périodes, que :

- celle-ci étant la moins complexe,
- le calcul et l'analyse des stratégies des acteurs par la théorie des jeux auraient pu aider la prise de décision par les acteurs concernés et permettre la résolution du conflit avant qu'il se développe et se complexifie avec l'entrée de nouveaux acteurs qui ont eu chacun leur stratégie de coopération ou de non-coopération.

Deuxième orientation prospective :
Le jeu est devenu tellement complexe, qu'il n'est pas possible aujourd'hui de déterminer un équilibre de gain collectif satisfaisant pour l'ensemble des joueurs. C'est-à-dire qu'il est difficile de trouver un compromis mathématiquement prouvé.
Cependant le champ épistémologique de la théorie des jeux est aussi ouvert sur un concept relationnel stimulant : l'apparition d'un médiateur pour arriver à l'obtention d'un gain collectif maximal qui satisfera tous les acteurs du conflit.

Conclusion

L'étude de cas de l'île Seguin révèle ce lieu hautement symbolique, comme un marqueur territorial, urbanistique, social, économique et politique majeur du vingtième siècle en France.

La dynamique des conflits s'est concentrée et révélée en ce lieu unique. Celle-ci s'est d'abord nourrie d'une forte emprise d'une seule entreprise sur un territoire confiné, puis de l'Etat sur un secteur industriel automobile nationalisé. Cette entreprise Régie Renault s'est progressivement affranchie de ses orientations au service d'un pays pour valoriser ses propres intérêts économiques marchands, dans une période de mondialisation des échanges, d'évolution structurelle des institutions administratives nationales par la régionalisation, voire la localisation des pouvoirs, donc de multiplication des gouvernances et de plus de dérégulation des marchés financiers et d'emprise de plus en plus forte sur les orientations et décisions d'aménagement du territoire.

En bref, au cours de ces vingt dernières années, l'Etat s'est dessaisi de ses moyens de gouvernance sans pour autant proposer une alternative assez encadrée, laissant le champ libre aux expériences spéculatives privées, parfois contres carrées par des groupes de pression tels les associations historiques ou environnementales , avec pour résultat final de maintenir depuis une vingtaine d'années le territoire de l'île Seguin dans une déshérence improductive, non durable et non satisfaite pour la collectivité et les populations concernées.

Toutefois, un « champ des possibles » stratégique, positif, différent ou en accompagnement de développement et d'aménagement des dernières orientations prises par la municipalité de Boulogne Billancourt sur l'île Seguin, peut émerger grâces aux idées, aux méthodes exploratoires prospectives et aux outils scientifiques de l'état de l'art, de la théorie des jeux, décrits et utilisés dans le cadre de ce Projet de Fin d'Etudes, étude de cas de l'île Seguin.

Pour affiner plus encore ce « champ des possibles » dans le domaine général de l'aménagement du territoire et de l'utilisation de l'espace et permettre d'anticiper, traiter et régler l'apparition de conflits d'usages ou d'intérêts, il serait nécessaire par la compilation et l'analyse statistique et probabiliste d'un grand échantillonnage de cas, de créer un modèle utile à la recherche fondamentale, puis appliquée, à l'attention des institutions ou décisionnaires concernés.

Bibliographie

Livres :

AXELROD Robert, *Comment réussir dans un monde d'égoïstes : Théorie du comportement coopératif*, Ed. Odile Jacob, 1996, 224 pages.

COCHINARD Sébastien., *« L'évolution du concept de coalition en Théorie des jeux* », Revue d'Economie Politique, juillet-août 1995, pages 633-655.

COPPIN Anne-Sophie, *L'Ile Seguin demain : histoires, architectures, cultures*, 2010, 144 pages.

CORDONNIER Laurent, *Coopération et réciprocité,* Presse Universitaires de France, mars 1997, 209 pages.

DEULOFEU Jordi, *Dilemmes de prisonniers et stratégies dominantes*, Collection « Le Monde est mathématique » présentée par Cédric Villani, vol. 7, 2013, 164 pages.

DEPRET Marc-Hubert, FINET Alain, HAMBOUCH Abdel-Illah, LABIE Marc, MISSONIER-PIERA Franck, PIOT Charles, *Gouvernement d'entreprise : Enjeux managériaux, comptables et financiers, 2005, 269 pages.*

GUERRIEN Bernard*. La Théorie de Jeux. Ed. Economica*, mai 1993, 108 pages.

HABERMAS Jürgen, *L'Espace public*, traduction de *Strukturwandel der Öffentlichkeit*, publiée chez Payot, Paris, nouvelle édition 1993, 330 pages.

HAMDOUCH Abdel-Illah, DEPRET Marc-Hubert, TANGUY Corinne. *Mondialisation et Résilience des Territoires*, Presses de l'Université du Québec, Collection Géographie contemporain, 2012, 318 pages.

Institut d'aménagement et d'urbanisme de la région Ile de France, 1990, *La Mutation du site de Billancourt, contexte et enjeu d'un projet*, dossier établi à la demande de M. Jean-Eude Roullier, octobre, 160 pages.

JEANNAUX Philippe. *Economie de la décision publique et conflits d'usages pour un cadre de vie dans les espaces ruraux et périurbains*. Développement Durable et Territoires, 2006, 311 pages.

LADRIERE Paul, COTTEREAU Alain (éd.), *Pouvoir et légitimité. Figures de l'espace public*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 1992, 296 pages.

ROUX Emmanuel, *Patrimoine industriel,* éditions du Patrimoire et Scala, 2000, 272 pages.

SHAPLEY L. S., « *A value for n-person games* », in H.W. kuhn et A.W. Tuckern, Contribution to the Theory of Games, Princeton, Princeton University Press, 1953, pages 303-317.

TORRE André, BEURET Jean Eudes. *Proximités territoriales*, Ed. Economica, mai 2012, 101 pages.

TORRE André, KIRAT Thierry, *Territoire de Conflits : Analyses des mutations de l'occupation de l'espace.* L'Harmattan, décembre 2008, 314 pages.

Articles scientifiques et thèses:

BASTOEN Julien, *L'innovation culturelle au service de la neutralisation politique : La reconversion urbaine de l'île Seguin, dans la banlieue de Paris,* First International Conference of Young Urban Researchers, 12 juin 2007.

CEZ Prisca, *L'île Seguin à Boulogne Billancourt : L'île de la controverse,* Mémoire de Master 1 en Art, Esthétique et Sociologie de la culture, mention expertise et médiation culturelle, 2006, 154 pages.

CHOMBARD-GAUDIN Cécile, *Les méandres de l'aménagement d'une boucle de la Seine,* Mappe Monde n°56, 1999, 6 pages.

FACHE Jacques, *La métropole nantaise est-elle résiliente* ?, In HAMDOUCH Abdel-Illah, DEPRET Marc-Hubert, TANGUY Corinne. *Mondialisation et Résilience des Territoires*. Presses de l'Université du Québec, Collection Géographie contemporain, 2012, pages 41-55.

HAMDOUCH Abdel-Illah, *Emergence et légitimité des institutions, coordination économique et nature de la rationalité des agents,* The European Journal of Social Science Research, Vol. 18, No. 2, juin 2005, pages 227-261.

HATZFELD Nicolas *et al.*, « *10 : Trajets dans Billancourt. La ville industrielle et son devenir* », in Jacqueline Costa-Lascoux, La Découverte « Recherches », 2007, p. 207-215.

LASLAZ Lionel. *Autour de la nouvelle loi sur les Parcs Nationaux français : enjeux et conflits*. Revue *Geoconfluences, ENS Lyons*, février 2007.

LIEFOOGHE Christine. *La flèche du temps et le système, ou comment analyser la résilience d'un territoire.* In HAMDOUCH Abdel-Illah, DEPRET Marc-Hubert, TANGUY Corinne. *Mondialisation et Résilience des Territoires*. Presses de l'Université du Québec, Collection Géographie contemporain, 2012, pages 19-38.

Mairie de Boulogne-Billancourt*, Rapport de l'Assemblée Générale du 6 juin 2011 : Pour renforcer le projet de l'île Seguin,* Avis présenté par la section Espace public et Environnement, 2011, 42 pages.

MASBOUNGI Ariella, *Bilbao, nouvelle Mecque de l'urbanisme*, Réalités Industrielles, février 2008.

MESNIER Anne-Lise. *Théorie des jeux et aménagement du territoire*, *Le dilemme du prisonnier : un outil de compréhension de relations inter-cités.* Mémoire recherche magistère 3, mars 2007, 57 pages.

PAPY François, TORRE André. *Quelles organisations territoriales pour concilier production agricole et gestion des ressources naturelles?* Études et Recherches sur les systèmes agraires et le développement, 2003, n° 33, pages 151-169.

PHAM Hai Vu, KIRAT Thierry. *Les conflits d'usage des espaces péri-urbain et le contentieux administratif: le cas de la région Ile-de-France*. Revue d'économie régionale et urbaine, mai 2008, 31 pages.

PAM Hai Vu, KIRAT Thierry et TORRE André. *Les conflits d'usage dans les espaces ruraux et périurbains. Le cas des infrastructures franciliennes*. Revue *Économie rurale*, 2012, pages 9-30.

SAUVEE Stéphanie. *La mobilisation riveraine contre le projet de TGV-Ouest. Le Nimby en Mayenne. Strates*, 2004, mis en ligne le 14 janvier 2005, Consulté le 28 mars 2013.

TORRE André, BONIN Muriel, *Typologie de liens à l'espace impliqués dans les conflits d'usage. Etude de cas dans les Monts d'Ardèche* In Les Cahiers de la multifonctionnalité, n° 5, 17-31, 2004, 12 pages.

TORRE André, MELOT Romain, BOSSUET Luc, CADORET Anne, CARON Armelle, DARLY Ségolène, JEANNEAUX Philippe, KIRAT Thierry et PHAM Haï Vu. *Comment évaluer et mesurer la conflictualité liée aux usages de l'espace? Eléments de méthode et de repérage*. *VertigO - la revue électronique en sciences de l'environnement*, Volume 10 Numéro 1, avril 2010.

Articles de presse :

Association des Riverains de l'île Seguin, *Ile Seguin : Le Dossier Noir du Bétonnage,* Site internet Sauvons l'Ile Seguin, 2011.

BARAUD Isabelle, *L'île Seguin : Laboratoire de la modernité*, Une Certaine Idée, décembre 2003.

BARRE François, DESVIGNE Michel, GRETHER François*, Ile Seguin : Halte au zapping urbain,* Le Monde, 15 mars 2008.

DROMARD Thiébault, *Rien n'est joué pour l'île Seguin*, Challenges, 17 décembre 2012.

EMERY Audrey, *L'île de la discorde*, dossier spécial, Le Point, No 2109, 14 février 2013.

FONTAINE Gilles, *L'imbroglio politico-financier de Billancourt*, L'Express, 06 février 1995,

FORTIER Bruno, *Des îles et des villes,* Le Monde, 11 mars 1999.

LANDON Aurélie, *La saga de l'île Seguin*, Urbanews, 26 février 2013.

LARROCHELLE Jean-Jacques, *Ile Seguin : de jolies tours de magie,* Le Monde, 21 décembre 2012.

NOUVEL Jean*, Une tour doit être fière, ou alors elle doit changer de métier*, Le Monde 29 octobre 2011.

NOUVEL Jean*, Boulogne assassine Billancourt*, Le Monde, 6 mars 1999.

PAJOT Philippe, *La théorie des jeux et la question du bon choix*, Le Monde, 8 mai 2013.

PINAULT François, *Ile Seguin : je renonce*, Le Monde, 10 mai 2005.

ROCARD Michel, Assemblé Nationale, Journal Officiel, 6 décembre 1989.

SABBAH Catherine, *L'île Seguin, un pas en avant, six ans en arrière*, Les Echos, 28 février 2013.

Sites internet :

- www.ileseguin2012.com
- www.ileseguin.over-blog.fr
- www.tubulamarok.free.fr
- www.boulognebillancourt.com
- www.sauvonslileseguin.com
- www.aucoeurdelileseguin.fr
- www.ileseguin-rivesdeseine.fr
- www.eco-quartiers.fr/#!/fr/focus/etudes-de-cas/ile-seguin-rives-de-seine-16
- www.pcbaguet.typepad.com/pierre-christophe-baguet/ile-seguin-rives-de-seine

Vidéos :

- Conseil Municipal de Boulogne-Billancourt du jeudi 16 juin 2011 : http://partenaire.endirectv.com/window.php?FEN_ID=3683

- Documentaire France 5 sur l'île Seguin, 52 min. : http://www.dailymotion.com/es/relevance/search/ile+seguin/1#video=xsorrf

- Reportage France 3, *Ile Seguin : l'île de la discorde*, 8 mars 2013 : http://www.dailymotion.com/video/xy2a7o_ile-seguin-l-ile-de-la-discorde-reportage-de-france-3_news#.UY6Xx0qi2ZQ

- Reportage Antenne 2, *Le projet île Seguin*, 8 juillet 1992 : http://www.ina.fr/video/CAB92040234

- http://www.dailymotion.com/video/xsxqbc_sur-l-ile-seguin-nouveau-projet-nouvelle-bataille_news#.UXZQ10qi2ZQ

- http://www.dailymotion.com/video/xm8iy9_ile-seguin-thierry-solere-invite-de-bfm-tv_news#.UXZMYUqi2ZQ

- http://www.dailymotion.com/video/xmlm1q_ile-seguin-mathieu-barbot-pose-la-question-des-honoraires-de-jean-nouvel_news#.UXZMukqi2ZQ

- http://www.lemoniteur.fr/133-amenagement/article/etudes-de-cas/845409-ecoquartiers-en-france-ile-seguin-rives-de-seine-boulogne-billancourt-l-ancien-site-renault-accueill

Table des matières

Remerciements…… 6

Sommaire…… 7

Glossaire…… 8

Liste des figures…… 9

Liste des encadrés…… 11

Résumé/Abstract…… 12

Etat de l'Art…… 13

Auteurs : Alexandre AHIER et Alix BOURBOULON

Introduction…… 14

A. Qu'est-ce que le conflit d'usage…… 14

B. Le rôle des acteurs face à l'Histoire…… 14

C. Dynamique de résilience des conflits de territoire …… 14

D. Application au territoire de la notion de résilience…… 15

E. Résilience et Réversibilité…… 16

F. La théorie des jeux : un support d'analyse pertinent …… 16

G. Objectifs de cette étude…… 17

I. Le conflit, genèse et progression…… 18

A. Schématisation du conflit…… 18

B. L'origine d'un conflit…… 19

C. Une recrudescence de la conflictualité…… 19

D. Les grands types d'interactions conflictuelles…… 19

E. Constat provisoire…… 21

F. Inscription du conflit dans l'espace public ; un lieu privilégié…… 21

G. Inscription du conflit dans le temps ; un itinéraire variable…… 21

II. Mise en place d'une grille d'analyse inspirée de la théorie des jeux…… 24

A. De l'acteur au joueur……..…….... 24

B. Gouvernance et légitimité……..……... 24

C. Le jeu du « Dilemme du Prisonnier » ……..…….. 25

D.De l'utilité de ces jeux : compétition, stratégie, conflit, concurrence, coopération……..…….…… 25

E. Questionnement d'étape……..…… 27

Conclusion……..……. 29

A. Pour une modélisation analytique du questionnement……...…… 29

B. Vers une étude de cas : mutation et résilience territoriale de l'ile Seguin en région parisienne……..……... 32

Le cas de l'opération « Ile Seguin-rives de Seine » sur les territoires de Boulogne Billancourt et de Meudon…… 33

Auteur : Alexandre AHIER

Introduction……..…… 34

1ère partie : L'île Seguin et les rives de Seine avant la fermeture de l'usine Renault ……... 38

I. L'implantation des ateliers de fabrication d'automobiles Renault : la naissance d'une « ville » dans la ville……..……... 39

II. Une entreprise Renault omniprésente : le moteur d'un espace en perpétuelle mutation et recomposition urbaine et sociale……...…. 40

A. La genèse de l'expansion territoriale de Renault……...….. 40

B. La stratégie de prise de possession du territoire par l'entreprise Renault……..… 40

C. L'expansion territoriale maximale de Renault ……...…. 42

D. Les conséquences territoriales et humaines ……...…….. 42

E. Le déclin……...…….. 44

III. Le constat des variations de la fonctionnalité des espaces…….. 46

A. L'ile Seguin ; un espace spécifique aux enjeux de mutation qui cherchent à s'affirmer……..……..…… 46

B. La particularité de l'île Seguin : un espace aux enjeux de mutation qui cherchent à s'affirmer…… 46

C. L'île Seguin ; un marqueur majeur de l'évolution de la politique territoriale des communes concernées par l'implantation de l'entreprise Renault……... 48

2ème partie : L'île Seguin et les rives de Seine après la fermeture de l'usine Renault…….. 50

Introduction……..…….…….. 51

I. Une chronologie de la réaffectation d'un espace en friche……. 53

A. 1989/1995 : l'Opération d'Intérêt National, ou la prise de contrôle étatique……. 53

B. 1995/1999 : « *Boulogne assassine Billancourt* » …….. 56

C. 2000/2005: l'arrivée de François Pinault et son projet de fondation……... 57

D. 2005/2008 : le retour de l'Etat, l'Île Seguin terrain de la bataille présidentielle Nicolas Sarkozy / Dominique de Villepin……..... 59

E. 2008/2013 : Jean Nouvel, tour et « non-tour » face à la mobilisation habitante…… 61

II. **Utilisation de la grille d'analyse des conflits**…… 66

Les axes de questionnements problématiques de jeux d'acteurs……..... 66

1- Le contexte ; sur quel terrain et dans quel environnement s'opposent-ils? ……..…..... 66
2- Acteurs du conflit ; qui combat ? …….. 68
3- Le conflit ; comment combattent-ils ? ……...……. 72
4- Les revendications latentes et manifestes ; pour quoi combattent-ils ? ……... 73
5- Le compromis; la négociation et ses résultats…… 73

Fiches de synthèse……..…….. 75

III. Modélisation du conflit de l'île Seguin en un « jeu » issu du concept de la théorie des jeux……..…….. 86

A. Le cadre du jeu ……...……... 86

B. Les joueurs……..……...…… 87

C. Le modèle ……..……... 87

D. L'analyse du jeu……..…….. 88

E. Conclusion, limites et perspectives du jeu modélisé …….. 92

F. Allons plus loin ! ……..……..... 94

Conclusion……..……. 99

Bibliographie générale……..……. 100

Table des matières……...…… 104

POLYTECH TOURS
Département Aménagement

Département Aménagement
35 allée Ferdinand de Lesseps
BP 30553
37205 TOURS cedex 3

CITERES

UMR 6173
Cités, Territoires,
Environnement et Sociétés

Equipe IPA-PE
Ingénierie du Projet
d'Aménagement, Paysage,
Environnement

Directeurs de recherche :
HAMDOUCH Abdel-Illah
SERRANO José

AHIER Alexandre
Projet de Fin d'Etudes
DA5
2012-2013

Multifonctionnalité des espaces et conflits d'usages : une lecture à partir de la théorie des jeux.

Résumé :

La relation entre multifonctionnalité des espaces et conflits d'usages est reconnue par les courants de pensée prospective contemporaine, comme une problématique et composante structurante de l'aménagement du territoire.
Son étude scientifique, par la modélisation d'études de cas tel celui de l'opération « île Seguin - rives de Seine » sur les territoires de Boulogne-Billancourt et de Meudon (France), décrypté par les outils méthodologiques que sont « l'état de l'art » et « la théorie des jeux », permet, au-delà des indispensables analyses géographiques, environnementales, urbaines, architecturales, historiques, sociologues, politiques et économiques, de faire avancer le « champ des possibles ».
Et cela traité de façon analytique, statistique, probabilistique, pour faire émerger un choix stratégique, par anticipation et apprentissage, de compréhension et de résolution des conflits d'usage et ainsi offrir la possibilité de développer un espace multifonctionnel apaisé.

Mots Clés :

Multifonctionnalité des espaces, conflits d'usages, théorie des jeux, outils méthodologiques, champ des possibles, choix stratégique, opération « île Seguin - rives de Seine ».