

CS : Zero Waste¹

Pitch

Plastique, canettes, abris bus sous un monceau de mégots et autres dépôts clandestins : Bruxelles prend parfois des allures de champs de bataille. Les masques jetables, hérauts de la lutte contre le Covid-19, viennent s'ajouter à la longue liste des débris qui défigurent la ville. Attaquons les tout de go !

Dans CS : Zero Waste, le citoyen devient acteur et joueur. S'il se sent l'âme d'un héros, il peut contribuer à garder une zone propre pour la faire basculer dans son camp. Petit à petit, la propreté pourra alors reconquérir la cité. Mais attention, ce combat sera long et la patience sera sa meilleure arme ; chaque semaine, la ville sera à nouveau en balance.

La victoire n'en sera que plus agréable et douce. Et la ville plus propre !

L'application

L'idée est de diviser la région en autant de petites zones qu'il peut y avoir d'endroits manifestement sales ou dont la fréquentation rend la tâche plus difficile : poubelles publiques, lieux de rencontre, rues commerçantes, hotspots identifiés comme propices aux dépôts clandestins. Ces zones sont marquées par des points sur l'application, auxquels est associée une image du lieu tel qu'il devrait être.

Le citoyen est alors invité à participer au nettoyage de ces points. Il choisit l'un d'eux, ramasse quelques déchets, les jette ou les emporte à un point de collecte. Il peut également jauger l'état de propreté du point.

Chaque action positive accroît alors la note du lieu, jusqu'à un maximum attestant d'une situation où il fait bon vivre ! Il s'agit donc d'un jeu collaboratif à somme non-nulle. Pour éviter d'éventuels signalements fictifs², ceux-ci peuvent être pris en compte à partir d'un certain niveau de confiance atteint³.

Chaque semaine, par exemple, l'état des points est réinitialisé et le score précédent comptabilisé. A la fin de l'année, les scores octroient une mention de performance⁴ aux communes ou aux quartiers. Les meilleurs joueurs – pour autant qu'ils le souhaitent – peuvent également être récompensés ou mis à l'honneur, afin de motiver la participation active.

Le processus

Dans le cadre du programme Brussels Hacks the Crisis, la région est en pointe : l'application, la fédération de certains moyens, la mobilisation des communes lui incombent. Il sera certainement nécessaire de convaincre. Toutefois la propreté était un enjeu des dernières élections communales, cela devrait aider.

Le jeu, en revanche, se joue sur le terrain, avec les citoyens, le personnel de nettoyage, les comités de quartier, pourquoi pas. Les citoyens doivent avoir le choix de jouer ou non, et donc de prendre en

¹ CS pour Clean Streets, évidemment.

² Eviter la géolocalisation n'est pas un luxe.

³ Un mécanisme semblable à celui en vigueur sur Stackoverflow par exemple.

⁴ Quartier propre, quartier nickel, etc. pas de score permettant la comparaison mais bien une mention honorable et attestant d'un progrès éventuel.

main les points qui leur tiennent à cœur. Ils sont ainsi joueurs et arbitres de chaque partie, comme ils le sont de leur espace de vie.

Les défis

- Concevoir une application open source et libre, pourquoi pas en vue d'adaptations plus locales par des volontaires. Idem concernant les données des points : la carte du jeu doit aussi être libre, c'est-à-dire approvisionnée par des bases de données ouvertes de la région.
- Autoriser le jeu en tant qu'anonyme : le gang des salisseurs n'a pas de visage, le héros doit pouvoir jouer du même anonymat. Le gain s'obtient en équipe, même si ceux qui le souhaitent peuvent se faire connaître et être mis en évidence comme des ambassadeurs⁵.
- Eviter la comparaison, la stigmatisation des quartiers en faisant d'eux des chancres avérés : la définition des points doit être aussi objective et réaliste que possible (inutile de comparer une poubelle publique du piétonnier dans le centre et celle d'un lointain quartier résidentiel).
- Transformer l'éventuel essai numérisé en action concrète : des groupes et des volontaires agissent déjà dans l'ombre, partout, pour rendre la cité plus propre. Si ce n'est pas déjà le cas, l'exemple doit venir des autorités (et leur personnel doit aussi pouvoir être mis à l'honneur lorsqu'il fait basculer un lieu dans la propreté).

Les opportunités

Rendre la ville plus propre bien sûr. Mais aussi permettre un suivi de l'état de la ville par les citoyens : ils sont joueurs et arbitres de cette partie qui les concernent totalement.

Il y a aussi la possibilité de faire d'un bon nettoyage de printemps une activité ludique et participative (en gardant ces distances). C'est peut-être propice à la sensibilisation.

Le jeu peut entraîner la mobilisation, y compris de non-résidents, c'est-à-dire de navetteurs/travailleurs aussi soucieux des abords de leur lieu de travail.

Les menaces

- La stigmatisation de certains quartiers ou lieux, par manque de participation active. Cela devrait alors être évité par l'action publique.
- La défiance : même si la propreté des espaces communs est l'affaire de tous – comme leur état général – il existe un risque de voir sa gamification ou le soupçon de son contrôle saper sa légitimité. C'est pourquoi le citoyen doit aussi être l'arbitre en jugeant lui-même de l'état d'un lieu.

Pour conclure

L'idée de ce jeu n'est pas de faire de la propreté un objectif d'état, mais bien de stimuler l'action à l'échelle la plus petite qui soit. Personne n'a a priori envie de vivre dans un monceau de détritus ; pourtant c'est parfois le cas. Mettons donc en évidence ceux qui œuvrent pas à pas à une ville plus propre et saine. Leur exemple et le défi peut peut-être en générer d'autres.

⁵ Case GDPR à cocher deux fois dans ce cas 😊 !