

# QUALITÉ DE VIE & BIEN-ÊTRE

## ÉTUDE D'IMPACT SANTÉ APPLIQUÉE AU PROJET DE SMART CITY RIDE & BUY



# Well

Wallonia e-health Living Lab

## QUALITÉ DE VIE & BIEN-ÊTRE

### ÉTUDE D'IMPACT SANTÉ APPLIQUÉE AU PROJET DE SMART CITY RIDE & BUY

#### AUTEURS

**Julio Diankenda**  
**Lara Vigneron**

En collaboration avec :  
**Amélie Debroux** (Directrice Générale de la Ville de Hannut)  
et **Catherine Elsen** (Chargée de cours à ULiège)

[www.well-livinglab.be](http://www.well-livinglab.be)

# L'ÉTUDE D'IMPACT SANTÉ



L'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) définit la santé comme

*« un état complet de bien-être physique, mental et social, et ne consiste pas seulement en une absence de maladie ou d'infirmité ».*

Cette définition implique nécessairement des secteurs autres que la santé : transports, alimentation, aménagement du territoire, sécurité du revenu, etc. Elle montre que tous les secteurs de la société doivent travailler de manière collaborative pour que l'état de santé de la population s'améliore, et ce, de façon durable.

**L'Étude d'Impact Santé (EIS) est un outil d'aide à la décision au service des autorités communales ou de gestionnaires de projets dans le but d'améliorer la qualité de vie des citoyens.**

L'EIS possède quatre caractéristiques principales :

**Anticiper les effets d'un projet sur la santé et la qualité de vie de la population.**

**Dépasser l'angle sanitaire, prendre en compte tous les déterminants de la santé.**

**Réduire les inégalité en santé et accroître l'accès aux possibilités et aux conditions qui favorisent la santé de tous.**

**Impliquer les habitants, soutenir la participation citoyenne, sensibiliser tous les acteurs concernés.**

Son but ultime est d'**amener les décideurs à adopter des politiques, programmes ou projets favorables à la santé** à travers ses déterminants, c'est-à-dire l'ensemble des facteurs qui l'influencent.





# L'ÉTUDE IMPACT SANTÉ APPLIQUÉE AU PROJET RIDE & BUY

Le projet Ride & Buy de la ville de Hannut s'inscrit dans une dynamique Smart City et **contient plusieurs volets, renforcés par une nouvelle application mobile** :

- Aménager le centre-ville pour qu'il soit plus **adapté à la mobilité douce** ;
- Favoriser la **convivialité** dans ce même centre-ville et **donner l'envie au citoyen de s'y promener** ;
- Favoriser la **consommation dans les commerces locaux** ;
- Récompenser le citoyen pour ses actions en faveur du **climat** et de **l'environnement**.



**Le développement d'une Etude d'Impact Santé dans le cadre du projet Ride & Buy est une opportunité de mettre en regard des enjeux d'aménagement, de mobilité et du numérique avec la promotion d'environnements favorables à la santé**, notamment au travers des relations entre :

- Centre-ville apaisé et santé ;
- Déplacements et stationnement : contribution pour des centres-ville plus agréables et attractifs ;
- Convivialité, consommation locale et appréciation du cadre de vie ;
- Aménagements urbains et bien-être ;
- Implication citoyenne et environnement.

# MÉTHODOLOGIE

L'EIS peut être classée en différentes catégories selon le temps nécessaire à sa réalisation (de quelques jours à quelques mois), les ressources humaines et financières à disposition et les données et informations disponibles (revue de la littérature, consultation d'experts, analyse quantitative et qualitative).

Pour ce cas d'étude, les **spécificités de la méthodologie appliquée sont les suivantes** :

- Un **processus en quatre étapes** décrites ci-après et déclinées en quatre ateliers participatifs ;
- Un **accompagnement dans le cadre de projets d'innovation** ;
- Une **approche centrée utilisateur** (citoyens) au travers de la participation et des outils méthodologiques ;
- La **co-crédation de projet** avec une finalité d'enrichissement de celui-ci pour un meilleur impact sur la santé.

# 4 ÉTAPES

# 4 ATELIERS

# PARTICIPATIFS



1

DIAGNOSTIC

2

ANALYSE

3

SOLUTIONS

4

RECOMMANDATIONS

# 1

## DIAGNOSTIC

### → Objectif

Déterminer, avec la collaboration des porteurs de projet, des décideurs communaux, des représentants des citoyens et des experts intersectoriels, si la politique ou le projet visé pourrait affecter les déterminants de la santé, avoir des impacts sur la santé d'un ou plusieurs groupes de la population et créer ou renforcer des inégalités en santé entre ces groupes de population.



### Les questions posées lors de l'atelier :

- Quels déterminants de la santé peuvent être impactés par le projet en imaginant le parcours d'un citoyen lambda ?
- Les actions du projet bénéficieront-elles à toute la population ? Quelles sont les personnes ciblées par ces actions ? Quelles sont les personnes pour lesquelles les bénéfices du projet ne se feront pas ressentir sans intervention ?
- Quels sont les Objectifs de Développement Durable rencontrés par le projet et de quelle manière ?

# 2

## ANALYSE

### → Objectif

Etayer les impacts identifiés dans l'étape précédente dans le but d'objectiver les éléments recueillis sur le terrain et de documenter les liens avec les déterminants de la santé en caractérisant et en justifiant les impacts pressentis.



### Les questions posées lors de l'atelier

- En quoi l'action peut-elle avoir un impact sur ce déterminant ?
- Comment pourrait-on mesurer cet impact de l'action sur le déterminant ?
- Comment évaluer le nombre de personnes exclues ou désavantagées ? Comment réduire l'inégalité provoquée par l'action ?

# 3

## SOLUTIONS

### → Objectif

Imaginer de nouvelles solutions ou faire évoluer des solutions existantes ou déjà pensées qui pourront répondre aux impacts attendus. Sur base de l'analyse, des solutions sont imaginées afin de maximiser les impacts positifs et réduire les impacts négatifs sur la santé. En parallèle des solutions sont également apportées afin de maximiser les effets positifs qui créent ou contribuent à l'équité en matière de santé et réduire les effets négatifs qui accroissent ou contribuent aux disparités en matière de santé. Enfin, la manière d'appliquer ces solutions est également étudiée.

### ? Les questions posées lors de l'atelier

- Comment enrichir le projet Ride & Buy pour en faire un projet WAOUH ?
  - Ce que la ville pourrait faire, mettre en œuvre ?
  - Ce que moi je pourrais faire (en tant qu'ambassadeur du projet, ou citoyen)?
  - Ce que l'application pourrait faire ?
- Pour chaque groupe de personnes potentiellement exclus, quelles actions un ambassadeur citoyen aux moyens illimités pourrait-il entreprendre ?
- Comment les personnes n'ayant pas de smartphone pourront-elles être au courant des actions et profiter des différents services mis en place dans le projet Ride & Buy ?

# 4

## RECOMMANDATIONS

### → Objectif

Partager les résultats de l'atelier « solutions » et travailler sur les recommandations d'enrichissement du projet visant à optimiser les impacts sur la santé et réduire les inégalités en santé induits par le projet.

### ? Les questions posées lors de l'atelier

- Pour chaque idée proposée,
- Si elle est mise en œuvre, quel est l'impact de l'idée sur le projet, la ville, les citoyens ?
  - Quelle est la facilité de mise en œuvre (en dehors des coûts) : peut-on facilement obtenir les ressources et parties prenantes nécessaires ? Le temps de mise en place est-il assez court ?
  - Quel est le coût de mise en œuvre ?

# RÉSULTATS

## Un diagnostic du projet au niveau de son impact sur la santé, qui comprend

Un ensemble des déterminants de la santé touchés par les actions du projet : identification et caractérisation de la manière dont le projet impacte la santé de la population.

Des indicateurs du projet : des moyens de mesure de l'impact escompté des actions du projet déjà planifiées.

Des indicateurs des groupes exclus ou désavantagés : identification des personnes désavantagées et des moyens de mesure de leur nombre.

## Un enrichissement du projet pour maximiser son impact sur la santé, qui comprend

Un enrichissement avec des actions en faveur de la santé : des idées d'enrichissement du projet afin d'augmenter son impact de manière positive sur la santé des citoyens.

Un enrichissement avec des actions d'inclusion : des idées d'enrichissement du projet afin qu'il puisse bénéficier au plus grand nombre et des moyens de suivi de ces actions.



# CAS D'ÉTUDE

Les 4 ateliers ont réuni de douze à quinze personnes réparties comme suit :

- Des **étudiants** de l'Athénée Royal de Hannut ayant participé à l'élaboration du projet ;
- Des **représentants de services communaux** impliqués dans le projet (mobilité, environnement, CPAS...);
- Des **représentants de l'ASBL Gestion Centre-Ville**, partenaire essentiel de la ville de Hannut notamment au travers de son expertise sur les besoins et les opportunités du centre-ville hannutois.

Ces ateliers ont permis d'identifier **4 axes prometteurs d'enrichissement** ainsi que des **solutions** applicables par différents acteurs parties prenantes au projet.

La **découverte**  
de la **région**

La  
**motivation**  
et le **sentiment**  
d'être **entendu**

Un **espace**  
**apaisé**

La  
**convivialité**  
et les  
**rencontres**

# LA DÉCOUVERTE DE LA RÉGION

Un projet favorisant la mobilité douce en offrant une cartographie complète.



## Facteur institutionnel

La Ville organise de manière concrète la mobilité douce en balisant, cartographiant et entretenant des sentiers et des chemins sécurisés.



## Facteur humain

Le citoyen s'engage à respecter son environnement.



## Facteur technologique

L'application est un moyen d'information et un moyen de communication entre la Ville et ses citoyens, entre les citoyens entre eux.

# LA MOTIVATION ET LE SENTIMENT D'ÊTRE ENTENDU

Un projet stimulant l'implication de tous.

## Facteur institutionnel

La Ville est à l'écoute de l'expérience citoyenne et reconnaît le citoyen comme acteur du projet.



## Facteur humain

Le citoyen soutient la Ville dans ses actions et se rend lui-même acteur du projet en mobilisant d'autres personnes autour de lui.



## Facteur technologique

L'application est capable de soutenir l'utilisateur dans ses efforts et d'offrir une expérience communautaire.



# UN ESPACE APAISÉ

Un projet où l'environnement est au centre des préoccupations.



## Facteur institutionnel

La Ville œuvre à l'organisation d'un espace adapté à la pratique du vélo et de la marche, plus vert et plus propre.



## Facteur humain

Le citoyen est soucieux du respect de cet espace et impliqué dans l'évaluation et l'amélioration de celui-ci.



## Facteur technologique

L'application permet d'obtenir de l'information sur les lieux d'intérêt et permet aux citoyens d'exprimer leur ressenti.

# LA CONVIVIALITÉ ET LES RENCONTRES

Un projet où le bien-être est destiné à tous.

## Facteur institutionnel

La Ville met tout en œuvre dans l'atteinte de cet objectif en communiquant régulièrement sur le projet, en organisant des événements conviviaux et en mettant en place des actions soutenant cet objectif (achat de vélos colorés, aménagement d'espaces intergénérationnels...).



## Facteur humain

Le citoyen organise des moments de rencontre, participe à l'organisation d'événements et partage son expérience et ses connaissances.



## Facteur technologique

L'application permet de créer du lien entre les personnes et d'organiser certains aspects de la vie en société (balades, crowdfunding en vue d'aménagement d'espaces,...).



# LES 9 PROFILS DE CITOYENS POTENTIELLEMENT EXCLUS OU DÉSAVANTAGÉS DES BÉNÉFICES DU PROJET



Les personnes  
craignant la  
circulation.

Les personnes  
habitant trop  
loin.

Les personnes  
pas en forme  
physique-  
ment / PMR.

Les personnes  
ne possédant  
pas de vélo.



Les personnes  
avec des  
moyens  
financiers  
limités.

Les personnes  
en manque  
d'informa-  
tion.

Les personnes  
en maison de  
repos.



Les personnes  
n'ayant pas de  
smartphone.

Les personnes  
ne fréquen-  
tant pas le  
centre-ville.



# LES ENRICHISSEMENTS AU TRAVERS DE L'EIS



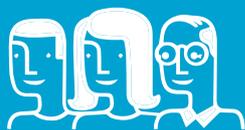
## Un plan d'actions pour la Ville de Hannut

**COMMUNIQUER** (vers les différents publics par différents canaux)

**SOUTENIR** (les publics les plus fragiles, les citoyens dans leurs initiatives, les associations dans leurs missions)

**AMÉNAGER** (des espaces accueillants pour les piétons et les cyclistes, des espaces plus verts, des lieux plus propres et intelligemment éclairés, des lieux de convivialité et de rencontre)

**EVALUER** (l'intérêt des données)



## L'implication citoyenne

**COMMUNIQUER** (partager son expérience, mobiliser autour de lui, ...)

**SOUTENIR** (l'organisation d'évènements, l'évaluation du projet, ...)

**AMÉNAGER** (sa façade, son quartier, ...)



## L'application

**INFORMER** (cartographie des espaces de rencontre, information en temps réel, ...)

**METTRE EN RELATION** (rejoindre d'autres personnes, organiser des groupes d'utilisateurs, ...)

**FAVORISER LA PARTICIPATION** (valoriser le co-voiturage, échanger des points, ...)

# ENSEIGNEMENTS

## Expérience utilisateur

Nous avons opté pour une EIS courte en co-création, sans validation scientifique intermédiaire entre les ateliers attestant des impacts identifiés sur la santé et sur l'identification des sources d'inégalités.

L'accent a été mis sur l'expérience de l'utilisateur et sur son ressenti. En d'autres termes, il s'agissait de s'intéresser à la manière dont les acteurs perçoivent et envisagent leur projet, à la fois au travers du prisme de la santé de façon individuelle et également partagée au travers des échanges dans le groupe.

## Sensibilisation à la notion de santé

L'EIS à Hannut a permis d'apporter un éclairage sur la notion de santé telle définie précédemment par l'OMS et sur ses déterminants. Les déterminants de la santé désignent l'ensemble des facteurs personnels, sociaux, culturels, économiques, environnementaux qui influencent positivement ou négativement la santé des individus et des groupes. Ils ont trait à des caractéristiques individuelles, liées au biologique (âge, sexe...) et aux comportements (pratiques alimentaires, activités physiques...) mais aussi et surtout à des caractéristiques socio-environnementales liées aux conditions de vie (logement, emploi...) et à l'organisation de la société (système de protection sociale, régime politique...).

## Le Plan Stratégique transversal de la Ville

Le programme stratégique transversal communal (PST) est une démarche de gouvernance locale. C'est un document stratégique qui aide les communes à mieux programmer leurs politiques communales en développant une culture de la planification et de l'évaluation. Ainsi, le projet Ride&Buy a été développé en cohérence avec des priorités et des objectifs adoptés par les autorités de la Ville de Hannut. Dans la sélection que la Ville appliquera sur les idées d'enrichissement du projet, elle s'assurera de maintenir cette cohérence.

## Les Objectifs de Développement Durable (ODD)

La santé étant au cœur de la stratégie des Nations-Unies, il apparaît que l'atteinte de divers ODD permet de concourir à une meilleure santé et au bien-être des populations. Ainsi, la ville d'Hannut, par ces objectifs liés à la Smart City et qui peuvent être rattachés à des ODD, concoure également à cet objectif santé/bien-être.



# LE TÉMOIGNAGE DE PARTICIPANTS

L'intervention nous a fait prendre conscience que chaque projet avait une influence sur la santé (que ce soit de manière positive ou négative) et qu'en mettant en commun les réflexions des différentes parties prenantes, il était possible d'améliorer de manière conséquente nos actions afin d'impacter positivement et concrètement un projet sur ses aspects santé et inégalités sociales. La méthodologie participative a permis à tout le monde de s'exprimer, de créer du lien mais aussi de développer une vision commune du projet. Ces ateliers ont été inspirants pour toute l'équipe et surtout très constructifs en nous démontrant que parfois de petites adaptations pouvaient apporter de grands gains.

Amélie  
Debroux,  
Directrice  
Générale

J'ai vraiment apprécié la méthodologie utilisée, elle permet un échange d'idées et d'expériences qui viennent enrichir le projet dans un cadre ludique, chaleureux et bienveillant. Cela donne l'occasion d'être avec des personnes qu'on n'a pas forcément l'habitude de croiser.

Sophie  
Grenier,  
Conseillère en  
mobilité

Mon ressenti sur cette expérience est très positif ! L'étude, menée au travers d'activités ludiques, a permis de travailler sur les défauts et les imperfections du projet Ride & Buy. L'expérience a permis de resserrer les liens entre les personnes qui travaillent sur l'application mobile.

Clément  
Houbeau,  
étudiant

DES QUESTIONS, UN RETOUR D'EXPÉRIENCE ?

[lara.vigneron@uliege.be](mailto:lara.vigneron@uliege.be)