

# Innover et gouverner dans la ville numé- rique réelle

INFOGRAPHIES

AVRIL 2018

## Ces infographies sont issues du projet **Audacities, une exploration de la ville numérique réelle menée par la Fing et l'Iddri.**

Le point de départ d'Audacities est que le numérique a bien investi les villes, mais pas de la manière dont le scénario "smart city" le raconte, avec une ville pilotée, sous contrôle. Si le numérique transforme la vie des citoyens et le fonctionnement de certains services urbains, il le fait, en grande partie, en dehors de toute stratégie des acteurs dont la ville est le métier, et en particulier des pouvoirs publics, et avec une diversité d'approches et de logiques. Force est de constater qu'il y a ainsi plusieurs villes numériques se recouvrant, sans cesse en mouvement, et encore difficiles à saisir pleinement.

Mais il nous faut pourtant comprendre ce que produit le numérique dans la ville. Cette irruption du numérique n'est-elle qu'une énergie sans but ? Converge-t-elle avec les efforts qui visent à faire des villes plus durables, c'est-à-dire plus vertueuses d'un point de vue environnemental et plus équitables socialement ? Et comment la gouverner ? Pour avancer face à ces interrogations, nous avons conçu ces infographies avec l'objectif qu'elles soient utiles à ceux qui réfléchissent et font la ville numérique réelle en proposant six angles pour la décrypter.



### **Elles permettent :**

· De mieux appréhender l'intensité de la déstabilisation par les nouveaux acteurs du numérique selon les secteurs et les contextes.

· D'identifier quel est le besoin d'agir pour les collectivités territoriales selon que la déstabilisation renvoie plutôt à un risque, une tension ou une opportunité.

· De rappeler que gouvernance et innovation sont liés et pourtant trop souvent traités séparément et que c'est à cette interface que l'innovation peut être mise au service des enjeux urbains les plus pressants.

· De proposer des pistes afin de mettre l'innovation urbaine en débat auprès des citoyens et de l'orienter vers les enjeux clés de la ville.

· D'expliquer à travers cinq exemples comment la collectivité locale investit de plus en plus un rôle d'organisateur et de médiateur afin de gouverner l'innovation numérique au sein de l'écosystème de son territoire.

· De montrer les différents rôles qui sont donnés à l'individu dans la ville numérique et la place centrale donnée au consommateur et au contributeur au détriment du citoyen.

Les autres publications liées au projet sont disponibles sur les pages projet de [la Fing](#) et de [l'Iddri](#)

Oui le numérique, l'innovation en soi, et le flou sur les contours de ce qu'est une ville numérique, déstabilisent les collectivités, mais pas de la manière dont on l'imaginait.

**EVALUER L'INTENSITÉ DE LA DÉSTABILISATION**

Pour prendre de la distance et décrypter le réel pouvoir de déstabilisation, nous proposons 6 critères.

Plus l'acteur du numérique capte les données personnelles, suscite une audience et un nombre d'usagers important, dispose un modèle économique et financier viable, conteste la légitimité de l'acteur public, propose de nouvelles représentations dans la ville, et est indépendant des ressources maîtrisées par la puissance publique, plus la déstabilisation peut être importante.

**AUDIENCE DU SERVICE**

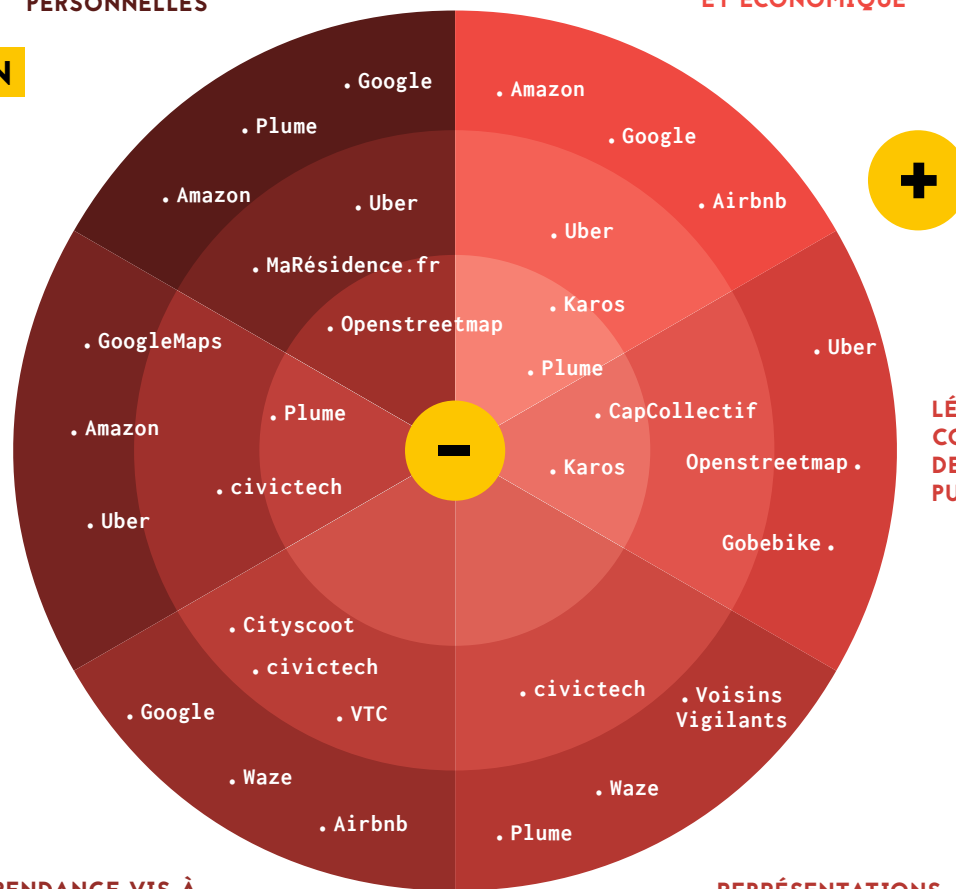
Nous avons testé, à titre illustratif, de placer des exemples sur la figure. Ce placement peut être discuté et a également vocation à évoluer au fur et à mesure que ces acteurs et leurs offres mûrissent. Nous proposons cette grille pour que chaque acteur urbain, avec sa connaissance fine du contexte, puisse évaluer lui-même la déstabilisation.

CAPTATION DE DONNÉES PERSONNELLES

POUVOIR FINANCIER ET ÉCONOMIQUE

INDÉPENDANCE VIS À VIS DE L'ACTEUR PUBLIC URBAIN

REPRÉSENTATIONS CONCURRENTES



Selon les contextes et les secteurs, le numérique constitue soit un risque, soit une tension qui peut conduire au changement, soit une opportunité.

## QUELS BESOINS D'AGIR DES COLLECTIVITÉS LOCALES ?

### RISQUE

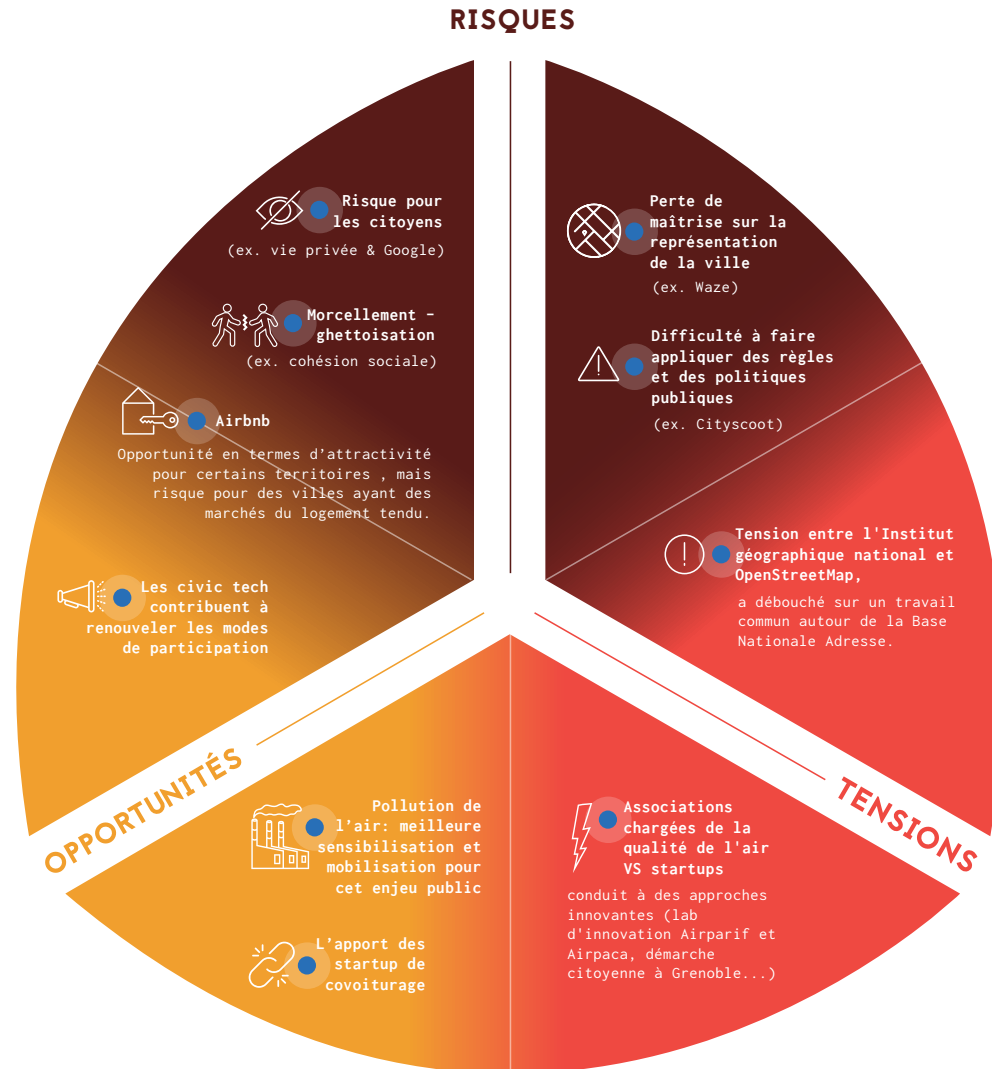
Lorsque l'action des nouveaux entrants pose problème : perte de maîtrise sur la représentation de la ville, difficulté à faire appliquer des règles dans l'espace public, captation des données personnelles, inégalité d'accès aux services.

### TENSION

Pas forcément négative, la tension fait réagir les acteurs traditionnels, et émerger des partenariats nouveaux, comme celui autour de la Base Adresse Nationale qui associe IGN, DGFIP, La Poste, Etalab, Openstreetmap et un nombre croissant de collectivités territoriales.

### OPPORTUNITÉ

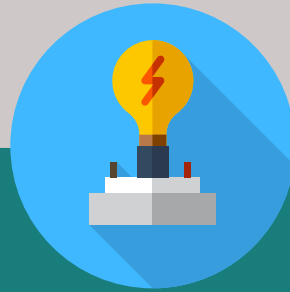
Nouveaux entrants, nouvelles données, nouvelles approches pour aborder les problèmes urbains, nouveaux outils numériques pour renforcer les politiques publiques : cartographie collaborative, co-voiturage citoyen, soutien aux petits commerces.



Innovation et gouvernance sont liées et pourtant trop souvent traitées séparément.

C'est à cette interface que l'on peut agir pour des villes durables grâce au numérique.

NE PAS COUPER LES AILES, MAIS ORIENTER L'INNOVATION NUMÉRIQUE



**ACTEURS INNOVATION NUMÉRIQUE - BESOIN DE LIBERTÉ**

Nouvelles approches

Relation à l'utilisateur & communauté

Flexibilité & réactivité "Scalable"



**BESOIN DE PROXIMITÉ & COLLABORATION**

Cohérence avec objectifs publics

Intégration services

Lisibilité par citoyen

Pérennité modèle économique

**GOUVERNER= GÉRER CETTE TENSION**

Aller au-delà d'un unique modèle d'innovation startup et développer de réelles politiques d'innovation urbaine.

**UNE POLITIQUE DE L'INNOVATION**

Les élus/candidats incluent l'innovation dans leurs discours & programmes, ils prennent position sur ce sujet

- > cela donnerait les priorités pour l'innovation
- > cela clarifierait les liens avec les objectifs du mandat
- > cela expliquerait les formes d'innovation privilégiée (locale, internationale, privée, publique...).



**GRAND OBJECTIF**

la collectivité énonce un grand objectif, un horizon ambitieux

"Zéro déchet en 2040! Zéro diesel en 2040 !"

- > catalyse les forces de l'écosystème d'innovation autour d'un objectif fédérateur
- > permet d'orienter les différents outils (hackathon, incubation, tiers lieux) au service d'un processus structurant
- > donne un signal clair aux grands acteurs du numérique.

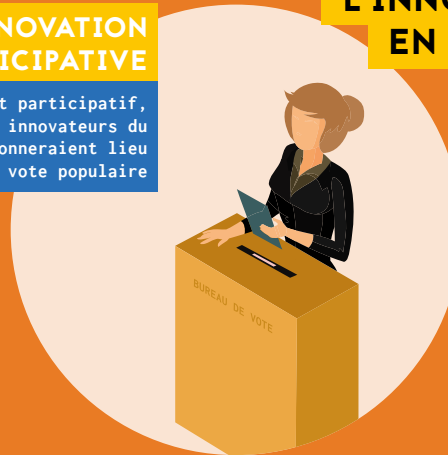


**4 FAÇONS DE METTRE L'INNOVATION EN DÉBAT**

**INNOVATION PARTICIPATIVE**

sur le format d'un budget participatif, ce serait les idées des innovateurs du territoire qui donneraient lieu à un vote populaire

- > permet la mise en visibilité de l'innovation et sa pédagogie
- > permet une délibération citoyenne sur l'innovation à soutenir
- > allocation des moyens publics.



**AGORA DE L'INNOVATION**

débats locaux autour de l'innovation

- > d'un choix individuel à un choix collectif sur les innovations les plus utiles à mettre en oeuvre
- > reconnecter l'utilisateur, le citoyen, le travailleur: favoriser le passage d'un choix basé sur nos préférences d'utilisateurs et de consommateurs de services à un choix basé sur nos préférences d'utilisateurs mais aussi de citoyens et de salariés.



Après l'innocence le temps de la gouvernance, de la disruption à la collaboration.

Le numérique exacerbe le besoin de gouvernance urbaine.



Pour redonner toute sa place au citoyen dans la ville numérique réelle, il est urgent d'investir dans l'empowerment numérique, politique et collectif.

**DANS LA VILLE NUMÉRIQUE, LES ROLES SE SUPERPOSENT**

Une demande trop importante de contribution bénévole au services publics conduit à un scénario extrême de "burn-out citoyen"

Promesses d'internet et du numérique: de nouveaux potentiels pour les capacités d'agir individuelles et collectives.

Connecter le citoyen et le consommateur dans une mise en débat de l'innovation aboutit au soutien d'une coopérative de livreur à vélo

Captation de la valeur par les plateformes du travail numérique des individus (ex. traces numériques), pas du tout ou très mal rémunérés.

LE TRAVAILLEUR NUMÉRIQUE

LE CITOYEN NUMÉRIQUE

LE CONTRIBUTEUR & CONSOMMATEUR

Un large spectre d'usages, de la simple consommation de la ville servicielle, à l'engagement dans l'économie collaborative



La ville à la demande: livreurs à vélo de repas, chauffeurs VTC, etc.



## L'équipe AudaCities

Marine Albarède, Tatiana de Feraudy, Thierry Marcou, Mathieu Saujot.

Avec la participation de Ugo Henri.

## Contacts

- [mathieu.saujot@iddri.org](mailto:mathieu.saujot@iddri.org)
- [tmarcou@fing.org](mailto:tmarcou@fing.org)

Ce document est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution 3.0 France : <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/fr/>

Vous êtes libre de partager reproduire, distribuer et communiquer ce document, l'adapter et l'utiliser à des fins commerciales à condition de l'attribuer de la manière suivante : Fing, "Gouverner et innover dans la ville numérique réelle" Audacities, 2018.

Ce document ne doit pas être attribué d'une manière qui suggérerait que la Fing vous approuve, vous ou votre utilisation de l'œuvre.

Ce travail a bénéficié d'une aide de l'État gérée par l'Agence nationale de la recherche au titre du programme « Investissements d'avenir » portant la référence ANR-10-LABX-01.



## Partenaires

