

Numérique Territoires Infrastructures Incertitudes

9 novembre 2018



<http://www.fing.org>

<http://www.internetactu.net>

jfmarchandise@fing.org



Qu'est-ce que la Fing ?

Date de création : 2000

Equipe : 15 personnes

Philippe Lemoine, Président (depuis 2007)

Jacques-François Marchandise, délégué général

Gouvernance

- Grands partenaires : Groupe La Poste, Caisse des Dépôts, Ademe, Orange, Région Provence Alpes Côte d'Azur
 - Partenaires stratégiques par projet : Inria, Maif, Bouygues Immobilier, Renault, Suez Environnement, EDF, Société Générale, DINSIC, France Stratégie, CGET, Ademe, Régions, Départements, Métropoles...
- Adhérents : +200 (grandes entreprises, collectivités territoriales, innovateurs, associations, recherche et enseignement supérieur, ...)

PROGRAMME D' ACTIONS 2018

DYNAMIQUES AU COEUR DE LA FING

EXPLORER : creuser des pistes exploratoires, défricher, faire de la prospective, de l'intelligence collective.

ACTIVER : conduire des campagnes, des expérimentations.

MOBILISER : engager, au-delà de la Fing, un mouvement collectif sur des sujets transformateurs.

PROJETS ET THÉMATIQUES



TRANSITIONS, CHANGEMENTS SYSTÉMIQUES



INNOVATION ET CONFIANCE



MUTATIONS HUMAINES : JEU, TRAVAIL, CULTURE, CAPACITÉS





Fing 2018

- **3 niveaux d'approche**
 - **Explorer les grands changements systémiques, les transitions**
Travail, Environnement, Démocratie, Territoires,...
 - **Travailler sur et avec l'innovation, les concepteurs**
Privacy, qualité de vie au travail, impact environnemental, attention,...
 - **Comprendre les usages et les cultures numériques**
Inclusion, éducation (Capacity), culture de la donnée

- **Comment**
 - Prospective, intelligence collective
 - Approches de terrain, expérimentations
 - Mobilisation (Transitions2)

- **Ce que produit la FING**
 - Pistes prospectives -> stratégie, innovation, recherche, action collective
 - Kits, méthodes, référentiels
 - Décloisonnement, fertilisations croisées

Numérique

leviers et clés de lecture

Technologies

Avancées ou banalisées

Matérielles, logicielles, cognitives,
sémantiques,...

Economie

Immatériel/ Rareté-> Abondance

Information et Services

Filière + transformations générales

Politique et société

Education, Santé, Villes, Mobilités,
énergie, Commerce, Tourisme,

Gouvernance et démocratie

Dispositifs socio-techniques

Informatique et réseaux

Infrastructures, plateformes,

Equipements usagers

Usages et pratiques

Domestiques, professionnels, publics,

Echanges, information, services, jeux,

« Culture numérique » ?

Articulation plutôt que substitution

Lieux physiques

Commerce, éducation, culture, services publics, lieux de travail : dématérialisation ? Hybridation ?

Résilience vs. Dépendance

Maisons et immeubles obsolètes
Handicap et aides techniques
Les makers contre John Deere

Connaissance

Cours en ligne, campus numériques, livres numériques... Mais aussi socialisation de l'apprentissage, communautés, communs

Interprétation vs fascination

Le Big Data contre la science ?
Loyauté des algorithmes.
Former des interprètes (Citton)

Travail, emploi

IA et robots nous remplacent ? Quels emplois ?
Confiance, expérience, gouvernance

Un numérique agi ou subi

Automatisme-Autonomie. Aliénation-Emancipation. Accélération-Temps long.
Colonisation-Culture



Numérique, transitions et usages

Le numérique, une « révolution » lente

- Information, commerce, éducation, administration,... : plus de 30 ans d'évolutions
- Les grands systèmes ont peu changé (pour l'instant)
- Les changements ordinaires se lisent dans nos vies quotidiennes, les usages, les services

Pas seulement technologique

- Basses technologies, synthèse créative et forte socialisation
- Les data, objets politiques, économiques et sociaux
- La « gratuité », évolutions de la valeur
- La confiance en ligne, déplacement des repères

Aux causalités incertaines

- A relativiser face à la mondialisation, aux mutations démographiques, à la servicialisation de l'économie, aux mutations de l'action publique,....

...Et aux leviers puissants

Les 7 leviers numériques des transitions

OPTIMAL

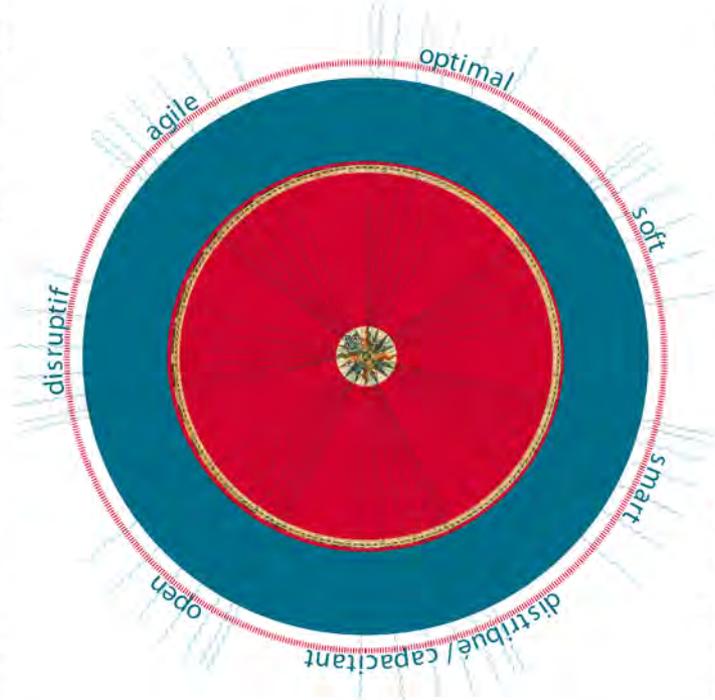
L'informatique et son usage gestionnaire au service de la rationalisation et l'optimisation des processus, ainsi que de l'efficience et l'efficacité des organisations.

AGILE

Des 'cycles de développement' itératifs, incrémentaux et adaptatifs : tout projet se décompose en étapes courtes qui produisent des résultats utilisables, en interaction permanente avec toutes les parties prenantes.

SOFT

Le logiciel et les données 'dévorent le monde' : qui tient les données et définit les algorithmes, contrôle le secteur d'activité concernée. Le logiciel se substitue même à des appareils physiques : le magnétophone, le baladeur, l'appareil photo, la boussole, la lampe de poche... deviennent des 'apps'.



DISRUPTIF

Un processus par lequel un produit ou service apparaît tout en bas d'un marché, pour satisfaire des besoins simples, avant de monter inlassablement en gamme, jusqu'à remplacer les concurrents établis.

SMART

Un système 'smart' est doté de capacités de mesure et de traitement qui lui permettent de s'autoréguler, d'anticiper les problèmes à venir et d'apprendre du passé, à l'échelle de l'ensemble du système et pas seulement de chacune de ses composantes.

OPEN

- Une valeur devenue centrale et qui recouvre :
- > La transparence et la responsabilité des décideurs et des institutions,
 - > La 'démocratisation' de l'accès aux ressources, services, produits considérés,
 - > Le caractère participatif ou collaboratif des décisions collectives,
 - > La diversité et la fluidité des acteurs, des propositions, des points de vue...

DISTRIBUÉ, CAPACITANT, COLLABORATIF

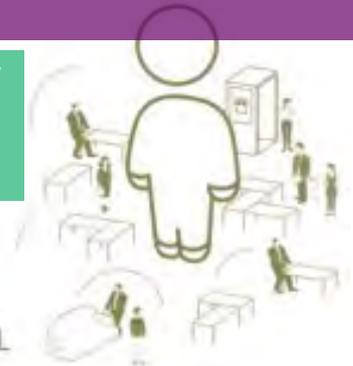
Distribution large de l'information et des capacités, voire du pouvoir. Horizontalité des échanges. Collaboration

Ce que le numérique fait au travail



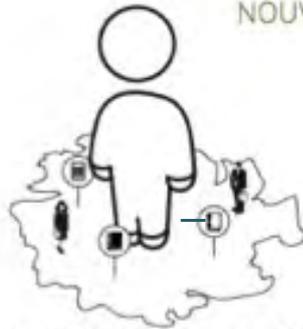
VALEUR DU TRAVAIL,
MESURE DE L'ACTIVITÉ,
RÉTRIBUTION

Chômage / Suroccupation /
Augmentation du temps
de travail / Débordements



NOUVEAUX ESPACES,
NOUVELLES TEMPORALITÉS,
NOUVEAUX CONTENUS DE TRAVAIL

Crainte de la précarité /
auto-entrepreneuriat /
"collaboratif"



CARTOGRAPHIE DES GRANDES
TRANSFORMATIONS DU TRAVAIL
À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE



"Sois entrepreneur, innove" /
"Respecte les process,
accepte la surveillance"



NOUVEAUX COLLECTIFS,
NOUVEAUX MANagements

Désengagement des
"GenY" / CDD, outsourcing,
précarité

L'INDIVIDU AU TRAVAIL



Ce que le numérique fait au territoire

Distance vs mobilités

- La substitution n'a pas eu lieu (ceux qui communiquent sont ceux qui bougent)
- Le numérique outille différemment les territoires maillés et enclavés
- Le tourisme en révolution, symptôme de nouvelles relations
- Demain, les démobilités ?

Une densification des proximités ?

- Economie + servicielle, + collaborative = + locale ou + mondiale ?
- Aménagement ou déménagement ? (services publics, santé, éducation ...)
- Un renforcement des liens forts, de l'hyperlocal – en tension avec le consumérisme territorial et la désaffiliation
- La ville dont vous êtes le client

Un outillage des contraires

De nouvelles articulations des dynamiques sociales

Une hybridation des modes de vie et des usages

Ce que le numérique fait au territoire (2)

Un bouleversement du jeu d'acteurs

- Nouveaux entrants, petits et grands
- L'action publique en transition
- Citoyens, consommateurs, patients, contributeurs : quelle place des usagers ?

Les données au cœur

- Massification, diversification des sources
- Avec ou sans l'acteur public; avec ou sans le citoyen; gouvernances, contractualisations
- Froides et chaudes, descriptives et performatives
- Traitements informatifs, serviciels, algorithmiques,...

Une transformation des lieux physiques

- Décorrélation des m² et des services : une chance pour l'offre de services des territoires enclavés, pour les centres villes ?
- Culture, commerce, service public, éducation, travail
- Désynchronisations, polyvalence, nouveaux usages des lieux
- Infrastructures souples et réversibles ?

Inégalités numériques et disparités d'usages

Plutôt que la fracture numérique, les disparités principales de la société

- Diffusion, taux de pénétration, retard : des descripteurs insuffisants et trompeurs
- Familles populaires : équipement et accès significatif
- Age : pas de « digital natives ». Seniors : usages en croissance
- L'isolement, facteur-clé

Un ascenseur social numérique ?

- Pratiques en ligne : blogs, youtube,
 - Cuisine, couture, réseaux de patients, ...
- Amateurs et DIY, pratiques collaboratives : des trajectoires ascendantes
- Se produire, s'éditorialiser : transition professionnelle permanente

Self-service, dématérialisation, désintermédiation : facteurs de désarroi

- Services, éducation, administration
- Angoisse de la déshumanisation, nouveaux embarras de l'immatériel
- Nouvelles médiations, nouvelles cultures : les transformations numériques sont d'abord humaines

Un numérique capacitant ?

- Privilégier un numérique agi plutôt que l'injonction au numérique
- Prendre au sérieux les dynamiques d'usage et les pratiques actives
 - Ville, travail, coopération, DIY, innovation
- Coproduire des communs
- Envisager données et algorithmes sous l'angle de la culture
 - Citoyens, organisations, territoires, environnement,...
- Outiller les concepteurs des systèmes numériques
 - Pour une conception responsable
- Envisager un numérique dont nous sommes acteurs
 - Vision descendante des technos vs. notre impact sur le numérique ?
 - Le long terme est nécessaire (infrastructures, formation)
 - Usages, imaginaires = trajectoires longues.

⇒ **Quels indicateurs pour un développement numérique humain ?**

Un développement numérique humain

- Liens et sociabilités, coopérations, contributions, solidarité, résilience
 - Société apprenante, apprendre à apprendre, communs de la connaissance
 - Renforcement des proximités, développement endogène, circuits courts, économie circulaire
 - Dynamiques de projets et d'entreprises, écosystémiques, ouvertes
 - Citoyenneté et démocratie, complexité, délibération
- ⇒ Un numérique choisi plutôt que le fatalisme numérique
- ⇒ Un numérique soutenable pour un monde incertain,
- ⇒ Un cadre de confiance propice