

Extrait du Journal Permanent de l'Humanisme Méthodologique

<http://www.journal.coherences.com/article102.html>

L'urbanité virtuelle

- 5 Anthropologie appliquée - Prospective et mutation - Internet et le virtuel -

Date de mise en ligne : lundi 19 février 2001

Date de parution : février 2001

Copyright © Journal Permanent de l'Humanisme Méthodologique - Tous

droits réservés

L'urbanité dans les collectivités locales est souvent l'objet d'actions ponctuelles et rarement de vues d'ensembles c'est à dire politiques. Or Internet ouvre des possibilités d'action véritablement politique, touchant au vivre ensemble au travers de toutes les activités et les relations qui font la vie de la cité.

Avec Internet la vraie mutation c'est l'**établissement des relations à distance**. Information et communication n'en sont que l'accessoire. La trame des relations c'est ce qui constitue le lien social, l'urbanité de la cité.

Internet ouvre de nouveaux espaces au développement des relations et favorise de nouvelles proximités. En définitive l'instauration d'une urbanité virtuelle complète, transforme et enrichit l'urbanité commune. Il faut donc penser le développement d'Internet dans les collectivités comme l'instauration d'une urbanité virtuelle, qui va enrichir la participation à la vie collective, les dynamiques communautaires de développement, la cohésion interne et le rayonnement de la cité ou du territoire et aussi les moyens d'une nouvelle "gouvernance".

La création de cette urbanité virtuelle amène la collectivité à entrer dans un nouvel âge de développement et réclame la coalition de plusieurs moyens.

- 1) Des moyens d'accès performants et largement disponibles : l'infrastructure logistique de réseaux hauts débits, la facilitation des connexions au réseau et la multiplication des lieux d'accès.
- 2) L'appropriation des outils et des usages courants d'Internet. Il faut pour cela une stratégie "macro-pédagogique" d'envergure qui mobilise une diversité de moyens (promotion, information, formation d'animateurs, multiplication des lieux et des occasions, etc...).
- 3) La multiplication des services en ligne d'intérêt public mais aussi des initiatives associatives et privées pour établir progressivement la présence de toutes les fonctions sociales, institutionnelles et aussi de nouvelles.
- 4) L'apprentissage de l'interactivité collective autour d'objectifs éducatifs, d'échange, de collaboration, de concertation qui constituent la base de l'urbanité virtuelle. Cet apprentissage qui réclame une stratégie macro-pédagogie vise la multiplication des initiatives et innovation et débouche sur l'institution de nouveaux modes de participation à la vie collective.
- 5) L'apprentissage et la mise en oeuvre de stratégies et de méthodes de concertation et de participation aux affaires de la cité et aussi de pilotage des dynamiques collectives (projets territoriaux, dynamiques de développement, projets urbains, sociaux, etc...).
- 6) L'utilisation professionnalisée de nouveaux médias d'information, de communication et surtout de relations est alors indispensables (ex. narrow cast, nouvelles fonctions des médias, nouveaux métiers...).
- 7) La promotion et l'apprentissage des moyens de "télégestion" pour les entreprises, les organisations publiques et privées (compétences collectives à développer dans le cadre de projets territoriaux).
- 8) Création et animation de communautés socio-économiques locales et participation des communautés socio-économiques distantes (ex. identification collective, promotion et rayonnement, places de marché locales et distantes).
- 9) Rayonnement et promotion de la cité, vocation, attractivité territoriale, relations et ambassades, création d'un site web emblématique et "urbain"...
- 10) Ingénierie financière et gestion des projets à mettre en oeuvre ou à soutenir.

On comprendra que si on peut donner une mesure trépass progressive au développement d'une urbanité virtuelle par contre tous ces volets sont indispensables. La défaillance de l'un d'eux est préjudiciable à la dynamique et l'efficacité de l'ensemble. C'est ce que l'on rencontre très souvent.

Concevoir et mettre en oeuvre un projet d'urbanité virtuelle

Pour mettre en oeuvre et conduire un projet d'urbanité virtuelle, il faut :

- 1) Elaborer un plan stratégique pertinent et cohérent avec la culture et les ambitions de la cité,
- 2) Rassembler une palette de compétences et de services pour concevoir et mettre en oeuvre le projet,
- 3) Créer un instrument de pilotage permanent : l'agence d'urbanité virtuelle.

Le plan stratégique

S'agissant d'une appropriation collective pour créer une dynamique communautaire, le plan stratégique doit intégrer :

- l'élucidation des logiques culturelles et des critères d'identification collectives porteurs, une condition de l'appropriation collective.
 - la détermination d'un positionnement traduisant une vocation, des objectifs et une ambition collective (donner un Sens au développement), une condition de la motivation partagée.
 - l'élaboration d'une stratégie et d'un plan d'action qui mobilise les ressources existantes, détermine les conditions de pilotage et de conduite du projet et définit l'intervention des compétences requises.
- Les apports conceptuels et méthodologiques ainsi que l'expérience des projets territoriaux de l'Institut Cohérences sont ici disponibles ainsi que les analyses prospectives de la mutation et d'Internet (<http://www.coherences.com>).

Les principales compétences requises

- La conduite stratégique du projet auprès des responsables politiques de la cité avec l'animation d'une structure de concertation et des relais opérationnels appropriés.
- La mise en place des infrastructures réseaux par un ou des opérateurs spécialisés (cahier des charges, consultations...).
- L'animation stratégique des processus d'appropriation, d'apprentissage et de la création des dynamiques collectives.
- La mise en oeuvre et l'appropriation des nouveaux médias à l'échelle de la vie collective.
- Une assistance technique pour la mise en place des outils et des contenus dans la phase de mise en oeuvre du projet et l'appropriation locale des compétences.
- Une assistance méthodologique pour concevoir, développer et transmettre les nouveaux usages des acteurs de la cité.

La création de l'agence d'urbanité virtuelle

Elle représente un moyen stratégique majeur du développement territorial du même ordre qu'une agence d'urbanisme ou qu'une agence de développement économique. A ce titre elle doit disposer des compétences d'intelligence et de maîtrise stratégique de l'urbanité virtuelle. Elle aura aussi à mobiliser acteurs, ressources et compétences pour concourir à la mise en oeuvre du projet et au développement permanent de l'urbanité virtuelle.

La phase de mise en oeuvre est l'occasion de constituer une telle agence et de faire les apprentissages nécessaires.

La démarche

- 1) PrÃ©tude d'Ã©valuation et d'Ã©laboration d'un projet stratÃ©gique d'urbanitÃ© virtuelle.
- 2) Etablissement d'un plan opÃ©rationnel et mise en place des ressources nÃ©cessaires (financement, consultations, recrutement, planification, concertation).
- 3) Constitution de l'Ã©quipe opÃ©rationnelle, opÃ©rateurs, consultants, spÃ©cialistes.
- 4) Mise en oeuvre du plan opÃ©rationnel et de la conduite stratÃ©gique du projet.

La structure de partenariat opÃ©rationnel Ã© constituer

- Conception, conseil et conduite stratÃ©gique
- Evaluation, dimensionnement et systÃ©me de gestion
- Financements,
- Animation
- Nouveaux media
- Assistances techniques
- OpÃ©rateurs rÃ©seau