

# DOSSIER DE PRÉSENTATION



**LE 1<sup>ER</sup> RÉSEAU SOCIAL  
CITOYEN LIBRE**

DE DROIT  
D'ACCÈS  
D'OPINION  
D'UTILISATION  
D'ÉVOLUTION  
(...)

**[PIXELHUMAIN.COM](http://PIXELHUMAIN.COM)**

# SOMMAIRE

## ► PIXEL HUMAIN EN QUELQUES MOTS

## ► NOTION DE « CITOYEN »

CITOYEN « USAGER »  
CITOYEN « ELECTEUR »  
CITOYEN « CONTRIBUABLE »  
CITOYEN « ETRE SOCIAL »  
CITOYEN « ACTEUR LOCAL »

## ► CONTEXTE & DIAGNOSTIC

CONTEXTE  
DIAGNOSTIC  
NAISSANCE DU PROJET  
ÉLÉMENTS DIFFÉRENCIANTS  
CARACTERISTIQUES PROJET  
FREINS À LEVER

## ► PHILOSOPHIE

## ► EN PRATIQUE

RÉSEAU D'INFORMATION  
RÉSEAU D'ACTION  
RÉSEAU D'INTERLOCUTEURS LOCAUX

## ► INTERETS & BENEFICES DU PROJET

INTERETS & BENEFICES GLOBAUX  
INTERETS & BENEFICES POUR LE CITOYEN  
INTERETS & BENEFICES POUR LE TISSU ASSOCIATIF LOCAL  
INTERETS & BENEFICES POUR LES ENTREPRISES LOCALES  
INTERETS & BENEFICES POUR LES COLLECTIVITÉS

## ► PLUS-VALUE PIXEL HUMAIN

## ► ÉVALUATION DU PROJET

## ► STORY BOARD : EXEMPLES DE CAS PRATIQUES

1\_THÈME « TRANSPORT »  
2\_THÈME « ALIMENTATION »  
3\_THÈME « ENVIRONNEMENT »

## ► UN PROJET D'ACTUALITÉ

## PIXEL HUMAIN EN QUELQUES MOTS

L'essence du projet est de créer un réseau social pour les citoyens traitant de thématiques d'intérêt général.

Cette plateforme est destinée à intégrer le tissu associatif local, les entreprises locales et les pouvoirs publics.

L'objectif est de permettre à tous ces acteurs de **ne plus agir chacun de leur côté** mais de :

- Se réunir sur une plateforme commune, le Pixel Humain
- Se rencontrer
- Simplifier les échanges
- Interagir
- Collaborer
- Consommer localement
- Ouvrir nos collectivités

La finalité du Pixel Humain est d'apporter aux collectivités les réflexions individuelles & de donner aux individus l'intelligence collective pour **modéliser une société** à l'image des "pixels" que forment tous les acteurs de la collectivité.



APPORTER AUX COLLECTIVITÉS LES RÉFLEXIONS INDIVIDUELLES,  
DONNER AUX INDIVIDUS L'INTELLIGENCE COLLECTIVE.



## NOTION DE « CITOYEN »

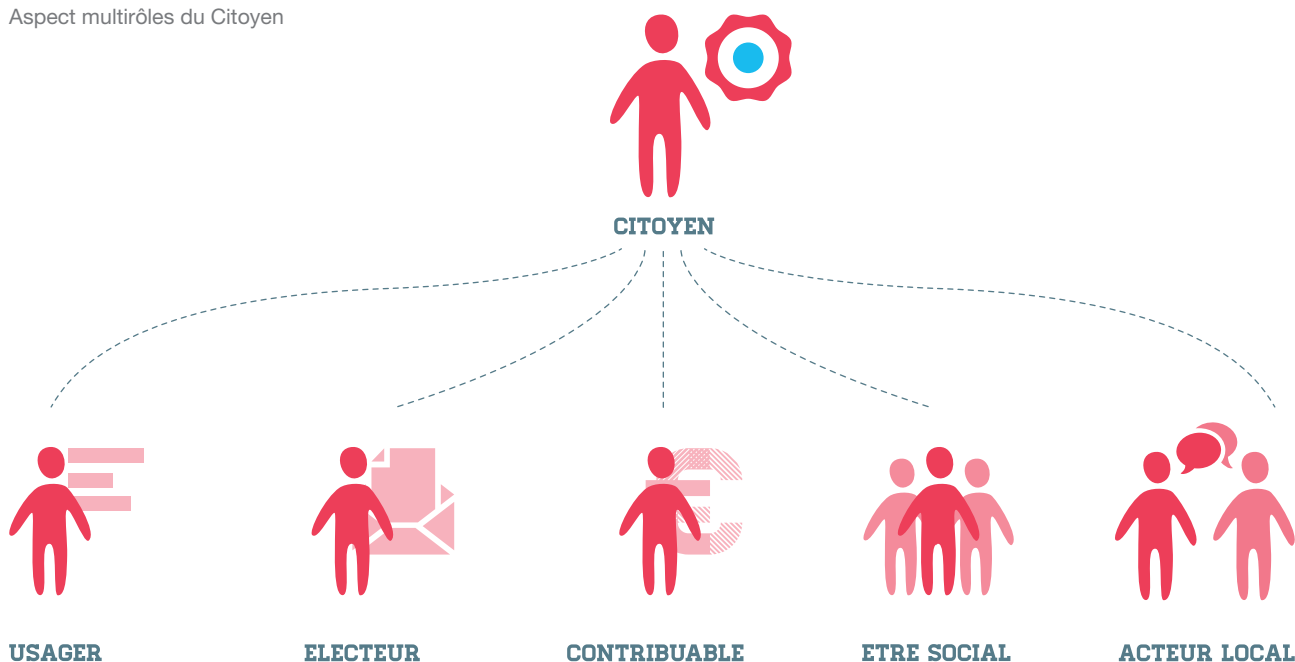
La notion de « citoyen » se caractérise par son aspect multirôles.

Un citoyen est à la fois un usager de la collectivité, un contribuable, un électeur, un acteur local ainsi qu'un être social.

Le citoyen ne doit pas être réduit à un unique chapeau d'électeur. Il est avant tout un être dont les besoins sociaux doivent être pris en compte. De même, il est autant un usager profitant de la collectivité qu'un moteur de cette dernière par son rôle de contribuable et sa capacité à en être un acteur dans la construction et la décision.

Par essence, la citoyenneté n'est donc pas passive et les différentes réalités de la notion de citoyenneté sont inter-connectées

Aspect multirôles du Citoyen



### **CITOYEN « USAGER »**

Un citoyen est un administré ayant accès aux services fournis par les différentes collectivités des différents territoires auquel il appartient. Du fait de la multiplication des décentralisations, la traçabilité, le suivi de l'information et de la décision se compliquent lorsque le citoyen décide d'interagir avec un partenaire public. Les citoyens ont besoin de plus de transparence, d'interactivité sur les services offerts et les missions des différentes collectivités.

### **CITOYEN « ELECTEUR »**

La seule possibilité d'expression du citoyen à l'heure actuelle est le vote qui permettra d'élire un représentant, ce même représentant avec lequel de plus en plus de distance s'installe. Un citoyen a besoin d'exprimer ses idées, d'être entendu et que ses préoccupations, ses avis, ses projets...soient pris en compte.

### **CITOYEN « CONTRIBUABLE »**

Tout citoyen payant des taxes et impôts à la collectivité exprime le souhait de connaître de façon transparente la nature de l'utilisation des fonds publics, et même de débattre de leurs utilisations.

### **CITOYEN « ETRE SOCIAL »**

Chaque citoyen de part la prise en charge depuis son plus jeune âge de son éducation, de sa santé, de son environnement, des transports, de revenus minimums... engendre un ensemble de coûts supportés par la société. De plus l'Etat providence assure, grâce à un système de redistribution, le fonctionnement d'une justice sociale face aux insuffisances ou aux dérèglements des mécanismes du marché créant de la fragilité ou excluant certaines franges de la population.

Le citoyen a besoin d'un certain confort, d'un bien-être social.

En même temps, la société actuelle dominée par l'économie de marché amène chaque citoyen à se renfermer sur lui-même et à adopter des réflexes individualistes et égoïstes, or un individu, un être social a besoin d'interactivité.

### **CITOYEN « ACTEUR LOCAL »**

Le citoyen participe à la vie de son territoire dans sa vie professionnelle et/ou associative : en ce sens le citoyen est un producteur et un consommateur de biens, il agit chaque jour de part ses comportements sur la société dans son ensemble. Des actions communes en groupe peuvent bénéficier à la collectivité et en même temps réduire l'ensemble des coûts supporté par la société.

## **CONTEXTE & DIAGNOSTIC**

### **CONTEXTE**

**La situation sociale, économique et environnementale s'est considérablement dégradée** du fait de l'absence de réponse adéquate par rapport aux enjeux de la société que peuvent être l'emploi, la santé, l'éducation ou le changement climatique où :

- les mesures prises ne sont pas à la hauteur du défi qui est le notre
- les citoyens se sentent impuissants à agir dans le contexte actuel

De plus, **nous sommes ancrés dans une société à majorité individualiste.**

- Beaucoup de citoyens ont le sentiment d'appartenir à une société dont ils ignorent le fonctionnement
- Le citoyen se sent anonyme dans la société actuelle
- Le citoyen est hyper-connecté, mais toujours aussi isolé
- Les collectivités sont perçues comme une capsule fermée inaccessible soit par méconnaissance, défiance, ou défaut de transparence.

**Les citoyens et les pouvoirs publics se sont éloignés de leurs devoirs civiques.**

### **DIAGNOSTIC**

**Il est par conséquent urgent de réagir, et ce à tous les niveaux :**

- au niveau des pouvoirs publics
- au niveau de l'activité économique
- au niveau du tissu associatif

- au niveau des citoyens qui peuvent donner l'exemple car ils sont également producteurs et consommateurs de biens et services.

## NAISSANCE DU PROJET

C'est la rencontre entre quatre personnes qui partagent les mêmes centres d'intérêt, le même sentiment de nécessité, d'urgence d'agir et de se regrouper, de se sentir utile pour la société qui a véritablement lancé le projet.

Les fondateurs du projet sont :

## ÉLÉMENTS DIFFÉRENCIANTS

Il n'existe pas de projet correspondant au projet Pixel Humain sur le territoire de la Réunion. Dans le reste du monde, comme en métropole des initiatives positives existent, nous ne sommes pas seuls sur le marché, ce qui prouve que ce type de projet répond à un réel besoin.



**Sylvain BARBOT**  
Développeur web  
Architecte technique



**Tibor KATELBACH**  
Développeur web  
Chef de projet sénior



**Stéphanie LORENTE**  
Directrice Artistique Print & web - Auteur Photographe



**Jérôme GONTIER**  
Ingénieur informaticien  
& titulaire d'un Master  
II en Environnement et  
développement durable

Les projets proposés par la concurrence sont intéressants mais limités soit :

- À un territoire précis, alors que les problématiques de société existent partout dans le monde.
- À un type d'acteurs : soit le projet s'adresse aux citoyens seuls, soit fait interagir deux parties prenantes, les citoyens et une partie des collectivités, etc... Si aucun projet ne réunit toutes les parties prenantes majeures de la société, tout apport positif ne sera que partiel !
- À une thématique particulière : il existe des projets sur l'environnement, sur le social, sur la santé etc... qui malgré leur intérêt ne s'adressent qu'à une niche de personnes alors que la vision devrait être globale.
- À un accès payant ou un droit de propriété alors que ce type d'initiative d'intérêt général se doit d'être gratuit, libre de droit, d'accès, d'opinion, d'utilisation et d'évolution car nous sommes tous bénéficiaires des biens publics.
- À un manque d'ambition.

La plupart des concurrents cloisonnent leur projet alors que dans la vie de tous les jours, sur des problématiques d'intérêt général, les relations de cause à effet sont multiples et concernent plusieurs acteurs. Ce n'est qu'en les réunissant tous et en prenant le problème dans son entière dimension que des **solutions durables** sont envisageables.

De plus la population a besoin d'un outil qui pourra **centraliser la plupart de leurs démarches au lieu de multiplier les outils**, ce que propose le projet Pixel Humain.



## CARACTÉRISTIQUES PROJET

Le projet pixel Humain est porté par l'association **Open Atlas**.

Il apporte **une vision unique, globale et complète** aux différentes thématiques qui influent sur la société.

En effet, il :

- Intègre toutes les parties prenantes indissociables (citoyens, associations, sociétés et pouvoirs publics)
- Permet à ces différents acteurs d'interagir entre eux en favorisant les actions de groupe au lieu d'actions individuelles.
- Est gratuit et accessible au plus grand nombre.
- Est simple, fédérateur et transparent.
- Garantit sa qualité de part la notation des utilisateurs.
- Garantit une relation gagnant/gagnant entre concitoyens, entre un consom'acteur et des services locaux et entre un citoyen et sa collectivité.
- Est innovant de part ses fonctionnalités proposées et du fait d'être open source
- Est à géométrie fractale. L'interaction commence entre deux individus au sein d'un réseau. Ce même réseau est interconnecté à d'autres réseaux locaux par les centres d'intérêt que partagent les citoyens sur un territoire. Ces liaisons permettent au projet de s'étendre et favoriser du lien social grâce à une multitude d'interactions possibles.
- A une interaction entre les différentes parties prenantes valable à différents focus : il est possible d'améliorer la société par des actions à l'échelle de deux citoyens, à l'échelle d'un groupe de citoyens, à l'échelle d'un quartier, d'une ville, d'une commune, d'un groupement de communes, d'un département, d'une région. Il est d'échelle locale et son focus s'adapte suivant la pertinence du territoire à couvrir.
- Est reproductible géographiquement sur plusieurs territoires du fait :
  - des caractéristiques fractales du projet
  - d'une vision du projet à l'échelle locale
  - des besoins similaires qui émanent des citoyens partout dans le monde, de leur volonté de changement et de leurs projets, conscience pour une société plus vertueuse.
- A une force, une influence et une portée de part :
  - L'agrégation et la prise en compte des avis exprimés.
  - Le nombre de territoires couverts
  - Le nombre d'utilisateurs du Pixel Humain

Ce sont ces composantes et les moyens mis en oeuvre par l'équipe du projet qui, réunies, permettront d'**avoir des résultats concrets et positifs sur notre environnement et notre qualité de vie.**

## FREINS À LEVER

Les citoyens expriment des besoins d'information, d'expression, d'échange, d'entraide, d'action, de changement...  
**ils ont besoin de réinvestir la vie en société.**

Le projet entend répondre aux différents freins exprimés ci-dessus, d'autant plus que la société dans son ensemble prend conscience de la nécessité d'un développement humain et d'une cohésion sociale.

Il manque un outil fédérateur et ouvert à tous qui permette aux personnes de se rassembler et d'agir.

Un site internet de type réseau social peut répondre à ce besoin car :

l'information se propage rapidement

- les répercussions sont instantanées
- la visibilité est plus importante
- nous disposons de moyens d'actions virtuels très influents qui permettent de nous rassembler facilement pour avoir plus de poids
- Il nous permet également de collaborer plus facilement, quelque soit notre localisation dans le monde et de donner une véritable portée aux actions terrains, d'une part en mobilisant plus de monde, et d'autre part en relayant l'action.

Il ne suffira pas de se contenter de répondre à ces attentes, il faudra également proposer un produit de qualité, sécurisé, fiable dont les résultats sont visibles concrètement. Le projet Pixel Humain entend mettre les moyens nécessaires pour répondre à ces exigences. Voir ci-dessous pour plus de détails.

## PHILOSOPHIE

### La philosophie du projet Pixel Humain est simple.

Le projet souhaite **être utile et rendre service aux citoyens et à la société** selon plusieurs axes :

- Structure : projet à but non lucratif porté par une association à but non lucratif.
- Civisme : fédérer les citoyens et leur redonner une part active d'actions et de prise de décision dans le projet commun que représente la vie en société.
- Concertation : rassembler et faire interagir sur une plateforme d'échange les acteurs majeurs qui ont un impact sur la société.
- Démocratie coopérative : agir de concert, coopérer sur les initiatives retenues par le plus grand nombre.
- Pouvoir : fédérer et agréger les avis, débats, projets, initiatives des citoyens pour avoir plus de poids sur des prises de décisions politiques et économiques plus éclairées.
- Social :
  - mettre en avant des qualités intrinsèques aux individus en créant du lien social ; une personne plus rationnelle, solidaire, ouverte, altruiste, participative, consciente d'une nécessaire cohésion sociale.
  - améliorer la qualité de vie, le bien-être et la santé
- Prisme de l'économie :
  - favoriser et développer l'économie locale par des circuits courts de distribution.
  - Mettre en avant la Demande pour une possible adaptation de l'Offre
- Éthique : apporter aux collectivités les réflexions individuelles et de donner aux individus l'intelligence collective afin de modéliser une société plus éclairée.
- Identification (Concret) : les utilisateurs s'approprient le projet, l'alimentent, le font vivre, le font évoluer, qu'il devienne le reflet de leur vision.
- Accessibilité : un projet d'intérêt général se doit d'être gratuit pour les personnes qui vont agir positivement pour un bénéfice partagé par tous.
- Support : le support informatique est nos jours le plus adapté, il permet de créer des outils interactifs et intuitifs. Une attention particulière sera apportée par le Pixel Humain aux personnes n'ayant pas un accès à internet. (Ceux qui n'ont pas la chance d'être connectés ne seront pas pour autant à l'écart. ) => à virer après validation
- Fonctionnalités : proposer des outils et fonctionnalités simples et innovantes
- Propriété : fournir un projet open source sans droit de propriété et évolutif qui appartienne à tous.
- Bien public: produire de la valeur ajoutée sociétale, agir dans l'intérêt de tous, protéger, améliorer l'environnement avec lequel nous vivons.
- Leg : développer durablement le territoire de vie
- Collaboration : le projet est ouvert à tout partenariat possible pour favoriser l'intérêt du projet.

## EN PRATIQUE

**Pour favoriser ce développement humain et permettre une vie en communauté plus harmonieuse, durable avec des prises de position plus éclairées,** la structure souhaite proposer un site internet fait d'échanges et de concertations avec des outils facilitateurs.

Ces outils permettront aux personnes intéressées par des thématiques similaires de pouvoir se rencontrer et se rassembler pour agir, et proposer leur vision de la société. Le principe est simple, la structure met à disposition une plateforme où les personnes s'inscrivent, se géolocalisent, définissent leurs centres d'intérêt. Les centres d'intérêt sont découpés en thématiques d'intérêt public ou relatives à un thème de société.

Les utilisateurs peuvent alors rechercher et trouver, près de chez eux, d'autres personnes intéressées par la même (ou les mêmes) thématiques qu'eux. Ils créent ainsi leurs réseaux grâce au site, où ils se rencontrent, discutent, échangent, agissent, collaborent, créent des événements, des actions terrains, s'échangent des services, donnent leurs avis.

Le lien social est ainsi favorisé sous 3 axes d'interactions :

### UN RÉSEAU D'INFORMATION

À la fois local et global, il donne accès à une information vérifiée, alimentée, validée par les membres et adaptée au lieu de vie de l'utilisateur. Ce réseau est participatif. Il est fondé sur des échanges entre membres, ceux-ci sont au courant de ce qui se passe près de chez eux et pour lesquels ils portent un intérêt particulier. Les informations et les résultats sont présentés avec des statistiques évoluées.

### UN RÉSEAU D'ACTION

Les réseaux sont créés localement. Les membres créent et participent à des événements, à des actions, ils utilisent des outils facilitateurs, changent de comportement, participent à des débats citoyens et donnent leurs avis. Le site permet d'agréger les actions, événements, débats et avis exprimés. Il facilitera ainsi une interface avec les pouvoirs publics et le monde marchand.

Leur champ d'action est principalement local mais aussi d'une portée globale du fait des actions communes entreprises ou portées d'une voix majoritaire suite aux sondages et débats.

### UN RÉSEAU D'INTERLOCUTEURS LOCAUX

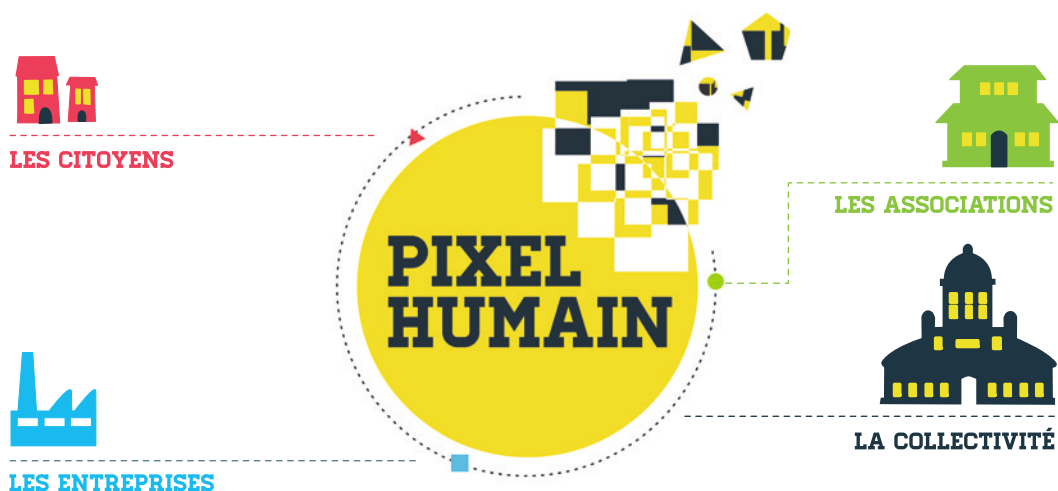
Les membres prennent connaissance facilement de leurs possibles interlocuteurs avec une mise en relation facilitée par le site :

- les collectivités associées au Pixel Humain
- un annuaire interactif d'associations et d'entreprises locales.

Il sera possible ainsi d'interagir avec les autres parties prenantes du projet :

- Avec les collectivités grâce à **une interface directe et bi-directionnelle**.
  - **Dans le sens descendant des collectivités vers les citoyens** une ouverture des institutions publiques sera opérationnelle pour plus de transparence : informations pratiques, missions, activités présentes sur le territoire, budgets alloués, aides et subventions disponibles, etc...).
  - **Dans le sens ascendant des citoyens vers les collectivités** une interactivité sur des questions, des avis exprimés, des actions, des projets, d'intérêt général, qui auront au préalable été agrégés et compilés par le Pixel Humain.

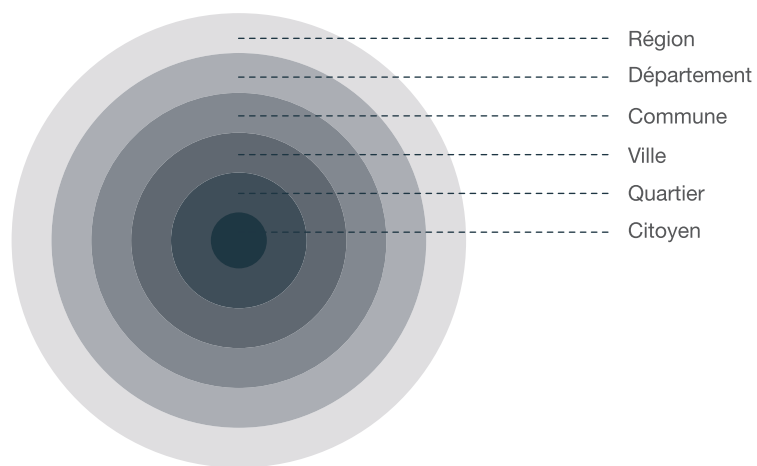
Les Acteurs du Pixel Humain



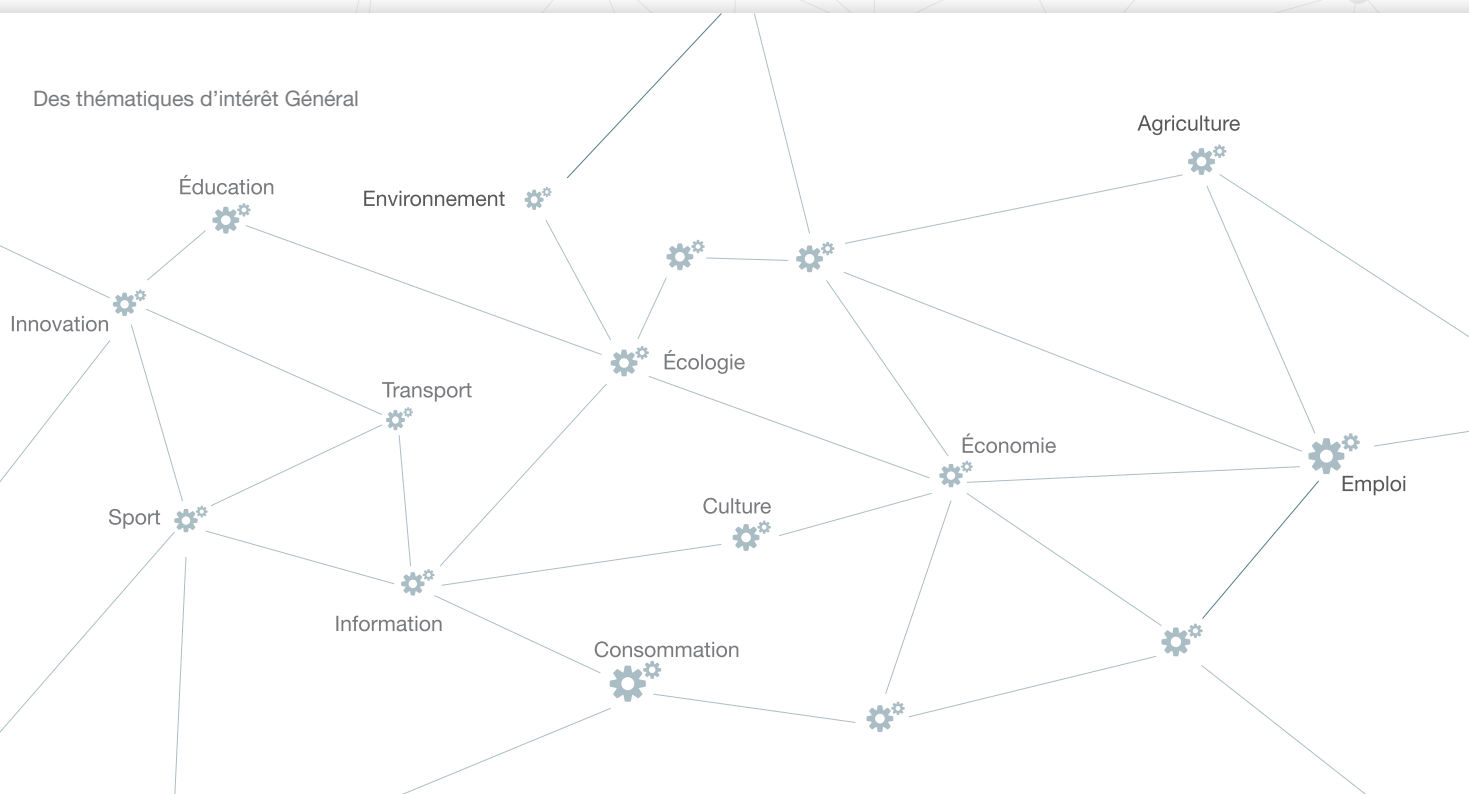


- Avec les entreprises locales et le tissu associatif local, le projet met à disposition de ses concitoyens, **un Système d'Information Géolocalisée de services**, en relation avec leurs centres d'intérêts, à proximité de chez eux. Ils peuvent ainsi accéder à une présentation détaillée de ces services de proximité et être facilement mis en relation afin de favoriser les circuits courts de distribution et développer l'économie locale.

Un système d'information géolocalisées



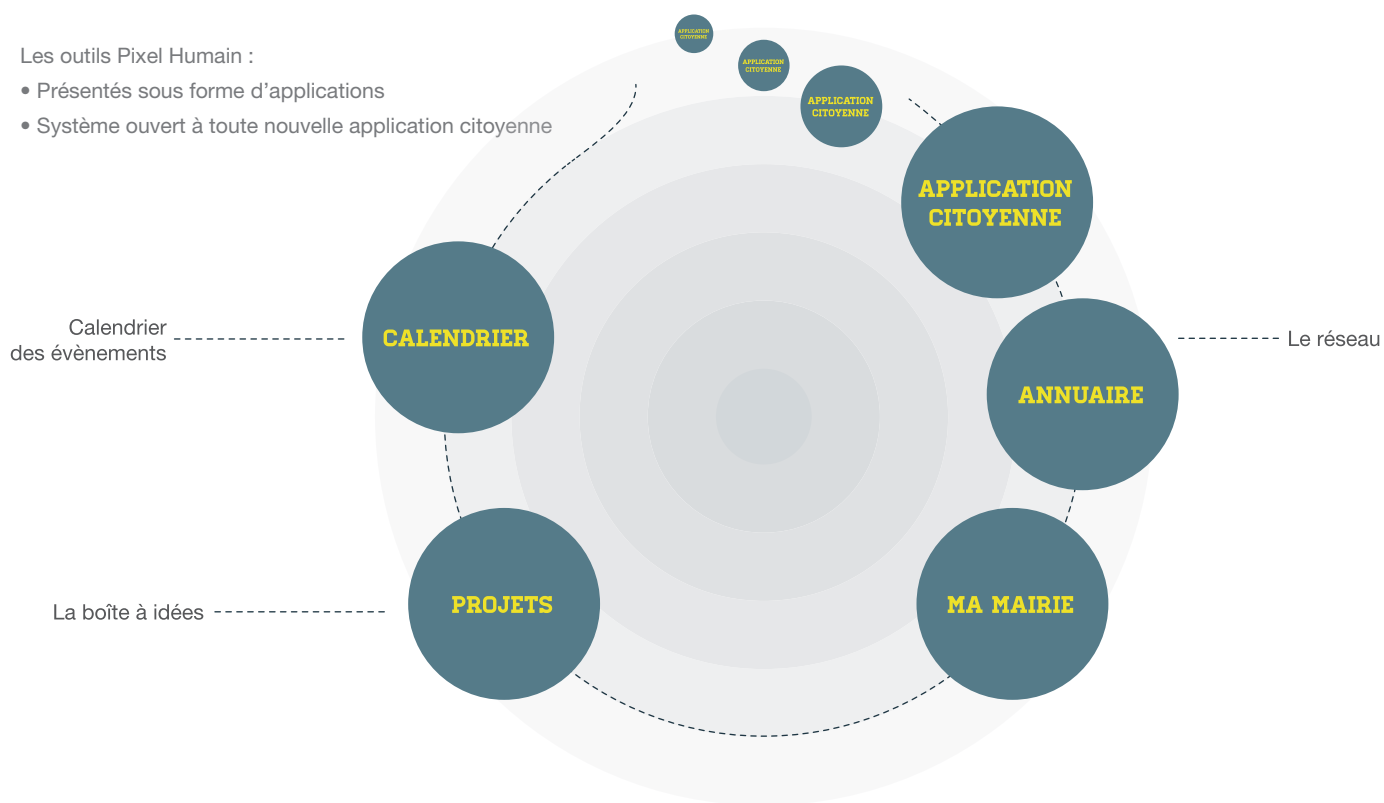
**Les thèmes abordés seront d'intérêt général** comme le thème de l'environnement (changement climatique, biodiversité), des transports, la gestion des déchets, l'alimentation, l'agriculture, l'économie, l'éducation, la culture, l'emploi, etc...



Les thématiques seront accompagnées d'informations citoyennes adaptées au lieu de vie de chacun, de solutions éclairées et de statistiques évoluées. Certaines thématiques seront accompagnées d'outils d'aide : co-voiturage, circuits courts de distribution, outil de calcul d'empreinte carbone d'un caddie, plateforme d'échange de services, etc

Les outils Pixel Humain :

- Présentés sous forme d'applications
- Système ouvert à toute nouvelle application citoyenne



## INTERETS & BENEFICES DU PROJET

### INTERETS & BENEFICES GLOBAUX

| INTERETS ET BÉNÉFICES DIRECTS  | INTERETS ET BÉNÉFICES INDIRECTS  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Aborde les questions de société, comme par exemple la protection de l'environnement, changement climatique, l'éducation, la santé etc...</li><li>• Les thématiques d'intérêt général sont structurées</li><li>• Facilite et encourage les actions locales</li><li>• Projet est reproductible géographiquement sur différents territoires =&gt; extension internationale</li><li>• Étude de marché pour le territoire où projet est déployé</li><li>• Valorisation des interactions entre parties prenantes</li><li>• Création d'emplois</li><li>• Ce sont les utilisateurs qui s'approprient leurs outils, ils garantissent eux même la qualité de service en les notant</li><li>• Relation WIN/WIN entre acheteur et fournisseur</li><li>• Relation WIN/WIN entre le citoyen et les pouvoirs publics</li><li>• relation WIN/WIN entre concitoyens</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Intérêt pour la vie politique de sa cité (sens premier du terme)</li><li>• Création de lien social</li><li>• Projet à l'image de la société souhaitée par les utilisateurs</li></ul> |

### INTERETS & BENEFICES POUR LE CITOYEN

| INTERETS ET BÉNÉFICES DIRECTS   | INTERETS ET BÉNÉFICES INDIRECTS  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Accès gratuit</li><li>• Différents points d'entrée / sujet qui l'intéresse (thème, lieu de vie, texte libre)</li><li>• participe à des actions, rencontres, évènements</li><li>• Utilisation d'une monnaie locale d'échange</li><li>• Économique : gain ou économie argent</li><li>• Accès à des outils qui faciliteront ses démarches</li><li>• Interaction avec autres parties prenantes</li><li>• Implication et coopération des citoyens dans l'élaboration des politiques publiques.</li><li>• Découverte et interaction avec l'activité de sa ville</li><li>• Accès à un système d'information géo-localisées (SIG) de services à proximité lesquels sont évalués, notés par les citoyens.</li><li>• Diffuser l'information autour de lui</li><li>• Accès à une plateforme évolutive et open source</li><li>• Sticker utilisateur du site</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Renforcement du sentiment d'utilité. Si aujourd'hui, un citoyen peut participer à l'élaboration des décisions au niveau de sa commune, il lui semblera plus légitime d'exprimer plus tard les mêmes attentes au plan national.</li><li>• Création de lien social</li></ul> |

## INTERETS & BENEFICES POUR LE TISSU ASSOCIATIF LOCAL

| INTERETS ET BÉNÉFICES DIRECTS   | INTERETS ET BÉNÉFICES INDIRECTS  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Accès gratuit</li><li>• Interaction avec autres parties prenantes</li><li>• Vitrine de l'activité associative, communication accrue</li><li>• Évènements, actions facilités</li><li>• Structuration du tissu associatif local</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Efficience de l'objectif de l'association.</li><li>• Collaboration possible entre structures ayant les mêmes objectifs</li><li>• Création de lien social</li></ul> |

## INTERET & BENEFICES POUR LES ENTREPRISES LOCALES

| INTERETS ET BÉNÉFICES DIRECTS   | INTERETS ET BÉNÉFICES INDIRECTS  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Accès gratuit dans un 1er temps.</li><li>• Interaction avec autres parties prenantes</li><li>• Vitrine de l'activité de l'entreprise, communication accrue</li><li>• Niche de client locaux</li><li>• Développement de son business</li><li>• Profite de la crédibilité du site</li><li>• L'offre de service liée à une thématique est structurée, centralisée</li><li>• Création d'une fiche signalétique personnalisée (photo, logo, description, contact, lieu, etc..) qui sera vue par les clients intéressés par la même thématique (clients déjà ciblés et triés) ; sorte de mini site web avec référencement gratuit si seuil &lt; 1000 utilisateurs, sinon prix &lt;&lt; prix d'un site web classique</li><li>• Enjeux économique</li><li>• Plateforme évolutive</li><li>• Site est un facilitateur pour le fournisseur</li><li>• Une personne intéressée par une offre de service le sera aussi par une autre offre d'un autre fournisseur</li><li>• Sticker fournisseur du site</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Conscience</li><li>• Toute action menée dans l'intérêt général est bénéfique pour la société et bénéficie indirectement à l'activité économique : baisse du coût des intrants, etc...</li><li>• Etude de la demande de la population</li><li>• Possibilité de s'adapter à la demande</li></ul> |

## INTERET & BENEFICES POUR LES COLLECTIVITÉS

| INTERETS ET BÉNÉFICES DIRECTS  | INTERETS ET BÉNÉFICES INDIRECTS   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Le projet est une vitrine de ses administrés</li> <li>interaction avec autres parties prenantes. Cette volonté de faire participer est aujourd'hui le plus souvent à l'initiative des élus dans une démarche descendante, des institutions vers le citoyen. Le projet propose également une démarche ascendante.</li> <li>Rechercher la participation de chacun et la concertation de tous, c'est développer la capacité des institutions locales à prendre en compte la complexité des opinions et des situations afin de mieux décider. Dans le même temps, Un choix raisonné puisqu'en plus de la gratification d'avoir pris part dans la construction de l'intérêt commun, il est plus dur pour le citoyen de critiquer quelque chose auquel il a participé. Une telle appropriation du projet permet alors d'y faciliter l'adhésion du public aux directions</li> <li>Transparence : open-data</li> <li>communication et écoute accrues</li> <li>meilleure gestion de la commune</li> <li>Toute action réalisée dans l'intérêt général par les citoyens n'est plus à mener par les pouvoirs publics.</li> <li>Création d'emploi</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Le Projet Pixel Humain est d'intérêt général et représente un faible coût par rapport aux retombées possibles pour la société</li> <li>Etude de la demande de la population</li> </ul> |

## PLUS-VALUE DU PROJET PIXEL HUMAIN

- Un réseau social de personnes intéressées par l'ensemble des thématiques de société n'existe pas.
- Plateforme de **mise en relation** client/fournisseur de proximité
- Le projet intéresse à la fois les citoyens qui ont une volonté de coopérer et ceux qui ont une simple utilité ponctuelle.
- Le projet a **différents points d'entrée** : par thème, par lieu de vie, sur identification ou sur une question/mots clés.
- Fournisseurs d'intérêt général ne sont pas structurés, ni concentré au même endroit, le projet propose de les structurer.
- Il n'existe pas de tel site où ceux-ci sont incomplets, dispersés, cloisonnés, et manquent d'ambition. Ce projet se différencie des sites actuels car il apporte une vision globale, unique, et complète.
- Vision d'une **résonance mondiale**.
- Mise à disposition d'**outils participatifs** : Covoiturage, circuits courts de distribution...
- Possibilité d'être participatif, interactif (référénts, rencontres...), évolutif (prise en compte des commentaires des utilisateurs), mettre en relation "l'Offre" et la "Demande" en termes économiques.
- La possibilité de donner son avis, sa vision et de les partager avec ses concitoyens. Les avis sur les thèmes de société abordés sont agrégés de telle façon que le site devienne un outil représentatif de la demande et volonté des citoyens.
- Le site prendra en compte les composantes économiques, sociales et environnementales pour le **développement durable de chaque territoire, région ou pays**.
- Plateforme évolutive**
- Investissement faible** 100 KE comparé aux retombées directes et indirectes du projet pour la société
- La **plateforme est reproductible géographiquement**. Il crée du lien social, les utilisateurs s'approprient leurs outils, garantissent eux même la qualité des services en les notant. Il y a une relation gagnant/gagnant entre concitoyens, entre un acheteur et son fournisseur et entre le citoyen et les collectivités. Ce sont ces composantes, qui réunies, permettront d'avoir des résultats sur notre environnement et notre qualité de vie.



## UN PROJET INNOVANT

- **Open source**
- **Libre d'accès**
- **Interactif** citoyen / pouvoirs publics
- Intégrant un module de **débat citoyen**
- **Design** novateur

Il y a **plusieurs côtés innovants** dans le projet outre le fait qu'il réunisse les composantes, les fonctionnalités et les parties prenantes indispensables, nécessaires à la réussite d'une telle plateforme citoyenne.

Tout d'abord le projet sera développé en "**open source**". La structure ne se revendique pas propriétaire de l'application . toute personne pourra y rajouter sa pierre à l'édifice du moment que cela réponde à un besoin et qu'il y ait un intérêt général. Le projet appartient donc à ses bénéficiaires .

Ensuite nous mettons en place une **dynamique citoyenne** qui n'existe pas encore : créer un lien direct entre les collectivités et ses administrés. ceci se fera grâce à une interface en direct avec par exemple sa mairie où l'utilisateur accède aux événements, aux données types et domaines de compétences de sa mairie et ainsi créer de l'interaction : questions / réponses, mise en œuvre de projets....

Enfin la dernière partie innovante concerne le domaine **technique** (conception et développement) sur le module de débat citoyen. Cette fonctionnalité sera autre qu'un simple forum, qui n'apporte aucune plus value. Le module de débat citoyen doit être un espace ouvert, ludique, simple, interactif, structuré, où des bulles d'informations remontent en fonction de l'activité, des avis, des votes sur ces thématiques. Les avis collectés sont ensuite agrégés pour former des idées directrices, des solutions, des projets à soumettre, etc...toujours à l'image de la vision des citoyens. Une maquette de cette fonctionnalité est en cours de réalisation.

## ➤ ÉVALUATION DU PROJET

Il est prévu d'évaluer le projet dans son ensemble de la manière suivante :

- **Évaluation quantitative et qualitative à 1 an** sur les résultats attendus : répond-t-on à un besoin réel et de façon satisfaisante?
- **Évaluation quantitative et qualitative à 5 ans** pour mesurer les effets du projet : l'ampleur du site, le site internet et le projet sont-ils pérennes ?
  - nombre utilisateurs
  - nombre de réseaux
  - nombre de territoires couverts
  - appropriation du projet dans la durée par les utilisateurs
  - pérennité de l'action
  - couvertures des thèmes
  - vie des réseaux
- **Évaluation globale à 10 ans** de vie du projet pour juger des actions menées sur les différents thèmes et mesurer l'impact du projet sur la société :
  - prise en compte de l'avis des utilisateurs par les pouvoirs publics.
  - prise en compte de l'avis des utilisateurs par les entreprises.
  - impacts économique, sociaux et environnementaux du projet
  - impacts institutionnels, impacts techniques
  - influence sur le marché local.

## STORY BOARD : EXEMPLES DE CAS PRATIQUES

### 1\_ THÈME « TRANSPORT » : POUR UN MODÈLE DE TRANSPORT PLUS VERTUEUX

La thématique des transports est ouverte avec par exemple pour information partagée

*"la voiture est responsable de 40% des émissions de CO2 anthropiques"*

Des solutions pour traiter cette problématique sont mises en ligne.

Un réseau d'utilisateurs s'est créé sur le Pixel Humain autour de cette thématique :

**Des citoyens changent de comportement et agissent en mettant en application certaines solutions :**

- Utilisation de la voiture :
  - conduite plus souple
  - entretien plus régulier du véhicule
  - utilisation plus modérée de la climatisation
  - achat de voiture plus respectueuse de l'environnement auprès de fournisseurs locaux
- Annulation de trajets superflus :
  - renoncement à certains trajets
  - télétravail à domicile
  - visio-conférence dès que possible
- Utilisation occasionnelle d'alternatives moins polluantes
  - vélo
  - moto
  - transports en commun
- ....

**Des citoyens utilisent l'application gratuite sur PC et téléphone de co-voiturage mis à disposition par le Pixel Humain**

**Plusieurs citoyens participent au débat citoyen autour du transport à la Réunion :**

- 5000 personnes pensent qu'il faudrait des parkings sécurisés pour faciliter le co-voiturage
- 3000 personnes sont favorables à la mise en place de transport en commun pour desservir les gros employeurs de l'île
- 2000 personnes souhaiteraient des horaires aménagés pour fluidifier le trafic

Les résultats des débats agréés sont communiqués aux collectivités et entreprises locales afin de trouver des solutions, consentements.

**Les collectivités ont donné un retour sur les points suivants :**

- Attente de chiffres probants sur le co-voiturage avant d'évoquer la mise en place de parkings sécurisés car l'investissement est lourd et les résultats non garantis
- La mise en place de transports en commun pour desservir les gros employeurs est à l'étude

**Des négociations au cas par cas sont ouvertes** entre employés et employeurs pour le télétravail, les visio-conférences et l'aménagement de certains horaires de travail.

**Des événements de sensibilisation sont mis en place :**

- Communication sur les bouchons lors de l'effondrement du pont de la rivière St-Etienne "pont bouchon gratiné!"
- Agoras, café repaire

**Un groupe de 20 utilisateurs souhaite mettre en place un projet "Pedibus" sur 2 villes pilotes** d'accompagnement des jeunes écoliers à pied par du personnel encadrant. La mise en relation du projet "Pédibus" entre les porteurs du projet et les collectivités est facilitée par la plateforme du Pixel Humain. Des emplois seront créés par cette initiative citoyenne.

## **2\_THÈME « ALIMENTATION » : CONSOMMER DES PRODUITS PLUS SAINS, DE MEILLEURE QUALITÉ, PLUS MODÉRÉMENT, PLUS DURABLEMENT ET LOCALEMENT. LUTTER CONTRE LE GACHIS ALIMENTAIRE.**

La thématique de l'alimentation est ouverte avec par exemple pour information partagée

*"Près de la moitié de la nourriture mondiale est gâchée chaque année"*

Des solutions pour traiter cette problématique sont mises en ligne.

Un réseau d'utilisateurs s'est créé sur le Pixel Humain autour de cette thématique

### **Des citoyens changent de comportement et agissent en mettant en application certaines solutions :**

- Achat de produit saisonniers
- Consommation plus modérée de produits d'origine animale.
- Quantité de produits alimentaires achetés plus en adéquation avec la consommation réelle
- Plus d'attention portée sur l'origine des produits, leur contenu, leur provenance.
- Ramassage de fruits chez des particuliers.
- Des personnes s'échangent des confitures confectionnées avec des fruits et légumes abîmés.
- Des personnes mettent en barquette leur surplus de nourriture qu'ils échangent ensuite.

### **De nombreux citoyens font appel aux associations locales pour**

- Développer leur potager
- Se sensibiliser aux pratiques plus proche de la nature

**Des citoyens utilisent l'application gratuite sur PC et téléphone NOTEO** qui permet de noter les produits de grande consommation suivant leur impact sur la santé, l'environnement, le social et la santé. NOTÉO est référencé par le Pixel Humain.

**Le débat citoyen autour de l'alimentation à la Réunion remporte un vif succès** : plus de 300 000 personnes souhaitent changer la réglementation sur les aliments

- suppression de la DLUO
- traçabilité des produits depuis l'origine des intrants
- recalcul de la date de péremption des produits
- prix des produits dégressifs à mesure à l'approche de l'échéance de la date de péremption
- Valorisation des produits destinés aux déchets pour
  - donner une autre vie à ces aliments : restauration sur place, oeuvres caritatives
  - production énergie

**Les résultats des débats agréés sont communiqués aux collectivités et aux entreprises locales** afin de trouver des solutions, consentements.

### **Les collectivités souhaitent porter le débat au niveau national.**

La grande distribution se dit prête à prendre en compte la demande des citoyens. Elle sera également gagnante à plusieurs niveaux.

les dons aux oeuvres caritatives donnent droit à des crédits d'impôts

la quantité de déchets et leur gestion, donc de perte financière sera moins importante.

Les clients seront par effet induit gagnants aussi car les pertes sont généralement répercutées sur le prix des produits.

possibilité de créer des restaurants avec utilisation des produits périmés avec agrément des clients.

### **Des événements de sensibilisation sont mis en place :**

- Mise en avant d'aliments normalement périmés ou non dans la "norme" actuelle de l'esthétique, lors de repas partagés, ouverts à tous, entre des personnes des différentes parties prenantes.
- Agoras, café repaire

### **Plusieurs projets prennent forme au sein de plusieurs réseaux :**

- Des associations se créent pour récolter les aliments non commercialisés chez les producteurs etc...
- Les collectivités subventionnent ces initiatives
- Des entreprises sont prêtes à prendre le marché de la valorisation des déchets organiques avec la création d'emplois à la clé.

#### **Hausse de l'activité économique locale :**

- Les producteurs locaux sont valorisés et plus recherchés grâce aux circuits courts de distributions mis en place au sein du Pixel Humain.
- Achats de pots, conserves etc...
- Achats de produits et matériel de jardinage

### **3\_THÈME « ENVIRONNEMENT »**

#### **Jérôme a un projet de sensibilisation des enfants à l'environnement et à la riche biodiversité de la Réunion.**

Il profite de l'existence des réseaux du Pixel Humain pour fédérer des acteurs au sein de ce projet.

Plusieurs personnes intéressées se joignent au groupe.

Le projet prend forme et fait appel aux associations locales sur l'environnement et aux entreprises locales pour structurer l'offre de service.

Ainsi le projet permet d'offrir un seul point d'entrée aux collectivités qui subventionneront les initiatives suivantes :

- Sensibilisation théorique dans les classes sur le développement durable avec la gestion des déchets, les transports, l'énergie, l'alimentation. les intervenants proviennent des différentes associations partenaires ou de la structure porteuse du projet. .
- Sorties terrain pour découvrir et préserver la faune et flore endémique de la Réunion (sorties encadrées dans les cirques, découverte de sentiers marins, sorties baleines sur voiliers etc...)

## **UN PROJET D'ACTUALITÉ**

# “INVENTONS UNE CYBERDÉMOCRATIE POUR ACCOMPAGNER LA CIVILISATION DU NUMÉRIQUE”

[HTTP://WWW.LEMONDE.FR/IDEES/ARTICLE/2013/06/03/INVENTONS-UNE-CYBERDEMOCRATIE-POUR-ACCOMPAGNER-LA-CIVILISATION-DU-NUMERIQUE\\_3423259\\_3232.HTML](http://www.lemonde.fr/idees/article/2013/06/03/inventons-une-cyberdemocratie-pour-accompagner-la-civilisation-du-numerique_3423259_3232.html)

LE MONDE | 03.06.2013 à 21h12 • Mis à jour le 04.06.2013 à 13h45 | Par Joël de Rosnay (scientifique, prospectiviste, conseiller de la présidence d'Universcience) et Anne-Sophie Novel (journaliste )

## **Inventons une cyberdémocratie pour accompagner la civilisation du numérique.**

**Comment changer d'ère et préparer l'avenir quand tout semble morose et compliqué ? Quand les structures sociétales, complexes, semblent organisées pour résister au changement, dignes du phénomène, bien connu en biologie, qu'est l'homéostasie (du grec homeos, «même», et stasis, «état de rester») ? N'est-il pas temps de changer de paradigme pour épouser enfin le monde d'après ? La société informationnelle qui s'installe depuis l'avènement d'Internet en 1995 bouscule nos sociétés industrialisées.**

Les indicateurs économiques, sociaux et environnementaux si redoutés lors du Sommet de la Terre de Rio (1992) sont maintenant dépassés. Comme le dit Michel Serres : « Ce n'est pas une crise, c'est un changement de monde. » Force est de constater que nous sommes déjà dans le mur, et que nous devons nous en extirper. Pour survivre, nos organisations doivent évoluer : Etats, villes, entreprises, universités, syndicats, associations sont condamnés à sortir de l'homéostasie pour s'adapter, se fluidifier, s'horizontaliser. Le pouvoir pyramidal doit laisser place à des organisations plus transversales. Ces mutations sont déjà en marche : il suffit désormais de les saisir et de les accompagner pour en amplifier la résonance.

Sur le plan sociétal et politique, l'émergence de l'intelligence collaborative offre l'opportunité d'équilibrer la société plus efficacement : en trouvant un compromis entre la régulation par le haut et la cocréation par le bas. Dans ce nouveau contexte participatif et contributif, il est nécessaire de réfléchir aux relations entre les citoyens et l'Etat, pour inventer une cyberdémocratie et engager un dialogue sincère entre le politique et le citoyen. Nous sommes à l'aube d'un véritable contre-pouvoir.



**Mais comment mettre à jour un système rigide ?** L'écosystème numérique dans lequel nous évoluons nous change autant que nous le modifions. Nous sommes devenus des femmes et des hommes « augmentés ». Mais sommes-nous plus heureux ou plus sages pour autant, dans le « lifestreaming », ce temps réel du nouvel Internet ? En surfant la vie avec les réseaux sociaux, les SMS, le mur de Facebook, ou les fils Twitter, sommes-nous conscients de construire une communauté, ou sommes-nous « seuls ensemble », comme le décrit dans son livre *Alone Together* la sociologue du MIT Sherry Turkle ?

Les plus jeunes n'ont connu que la connexion à des réseaux virtuels. Aujourd'hui, ils lancent des services corévolutionnaires et appliquent au réel les logiques du Web : connectés et souvent sensibilisés aux enjeux de la planète, ils conçoivent, pour certains, leur quotidien dans une optique de partage.

Mobilité, éducation, travail, équipement, alimentation, autant de secteurs où ils prouvent qu'on peut optimiser ce qui est trop souvent inutilisé. Ils défendent l'usage avant la propriété, s'identifient à de multiples communautés et utilisent l'intelligence connective et collaborative pour donner du sens à leur vie individuelle et communautaire. Une approche qui privilégie la pratique solidaire de l'intelligence collective à l'exercice solitaire du pouvoir électif.

L'entreprise doit comprendre et accompagner ce changement, prendre autant soin des hommes qu'elle emploie que de sa prospérité, tout en maintenant son image, sa marque, et l'ensemble des relations avec ses parties prenantes. Plus transparente, plus responsable, elle doit également être plus à l'écoute et se libérer pour devenir cocréative et véritablement assurer sa continuité dans le changement.

**Les politiques doivent aussi accompagner ces mutations.** Plutôt que de promettre, en vain, « le changement sans risque » ou « la rupture », pourquoi ne pas reconnaître que leur temps décisionnel échoue parfois à s'enrichir des apports issus d'une complexité qu'ils ne maîtrisent pas toujours, faute d'outils ? L'analyse, l'approche séquentielle et linéaire propre à nos raisonnements cartésiens, reste ouverte aux futurs souhaitables qui se dessinent aujourd'hui.

**Est-il possible de changer d'ère dans un tel contexte ?** Les Français sont familiers d'une méthode, radicale : la révolution. Au-delà d'un certain seuil de frustration, d'exaspération, d'indignation, le système éclate et entraîne des changements brutaux. Sans aller jusqu'à de tels extrêmes, les périodes de crise facilitent l'acceptation sociétale des grandes réformes. On dit les Français réfractaires au changement ; et s'ils étaient, au contraire, prêts à changer ?

**Pour désirer l'avenir, il est nécessaire de le comprendre et d'accepter que le changement sans risque n'existe pas.** Comme un cristal qui fond ou se brise, et donc bouleverse sa structure, nos organisations ou systèmes politiques doivent être capables de se réformer de l'intérieur et en profondeur, au-delà des habitudes et des avantages acquis. En ce sens, il faut s'inspirer de la NetGen (Génération Internet), qui pratique le « lifestreaming », le « flow ». Cette génération accepte l'instabilité dynamique (comme le surfeur sur la vague), le passage d'une situation à l'autre, le zapping des idées, des thèmes, des relations interpersonnelles.

Dans le nouvel Internet, passé, présent et futur sont simultanés. C'est l'ère de l'immédiateté. Ce qui motive cette génération, c'est le temps réel associé à l'IRL (in real life). Pour que les Français changent, il faut les aider à passer d'une relation fondée sur des rapports de force – qui conduit à la concurrence, à la compétition et à l'individualisme – à une situation de rapports de flux, privilégiant l'échange, le partage, la solidarité et l'empathie. Un changement profond qui contribuera à donner plus de sens à la vie.

Joël de Rosnay (scientifique, prospectiviste, conseiller de la présidence d'Universcience) et Anne-Sophie Novel (journaliste) Joël de Rosnay et Anne-Sophie Novel



# “L’IRRUPTION DANS LE JEU URBAIN DES ACTEURS ET DES PRATIQUES DU WEB 2.0 EST DÉJÀ UNE RÉALITÉ....”

[HTTP://WWW.INTERNETACTU.NET/2008/02/28/VILLES-20-LA-VILLE-COMME-PLATE-FORME-DINNOVATIONS-OUVERTES/](http://www.internetactu.net/2008/02/28/villes-20-la-ville-comme-plate-forme-dinnovations-ouvertes/)

## Villes 2.0 : la ville comme plate-forme d’innovations ouvertes

Coopération Débats Opinions Territoires villes2.0

Par Daniel Kaplan le 28/02/08 | 5 commentaires | 8,484 lectures | Impression

L’irruption dans le jeu urbain des acteurs et des pratiques du web 2.0 est déjà une réalité. L’exemple le plus spectaculaire réside dans la prolifération de données géolocalisées sur nos écrans d’ordinateurs et de téléphones mobiles, et notamment de ces nouvelles cartographies qui mixent des données pour **mieux représenter, lire, discuter, gérer, utiliser la ville**. Ces cartes n’appartiennent plus seulement aux acteurs publics et aux entreprises. **L’usager-citadin-citoyen commente, interpelle, évalue, annote, raconte**, photographie et filme la ville sous tous les angles, partageant et diffusant cette production personnelle ou collective via ses plate-formes de blogs et les sites sociaux.

Ce lien dense et constant entre l’existence physique et numérique de la ville, et la participation accrue des citoyens qu’il favorise, obligent les acteurs traditionnels de la ville à réexaminer le fonctionnement de la « fabrique des services urbains », c’est-à-dire la manière dont sont conçus les services aux usagers, électroniques comme physiques.

### Obligation d’innover

La ville a obligation d’innover. Pour sa compétitivité et celle de ses entreprises, pour répondre aux nouvelles attentes des citoyens, pour résoudre les tensions qui la traverse. Mais l’innovation a changé : elle est devenue plus rapide, plus intensive, plus multiforme, plus coopérative, et les utilisateurs y jouent un rôle croissant. Elle doit s’adapter aussi aux changements de la société. L’individualisation des modes de vie implique un degré de personnalisation et de contextualisation des services hors de portée d’un acteur unique.

Tout cela représente à coup sûr un défi pour les acteurs traditionnels de la ville. Comment faire de la ville une plateforme ouverte à toutes les innovations et tous les acteurs, favorisant la mutualisation et la circulation des données et des ressources pour créer des services innovants et utiles ? Comment prendre en compte cette nouvelle implication des citoyens (avec ses limites : elle s’exprime plus aisément dans le quotidien, dans l’intervention individuelle, que dans la participation consciente à des projets collectifs) dans la conception et le fonctionnement des services urbains ?

Pour cela, il nous faut imaginer et expérimenter d’autres manières de répondre à des besoins collectifs urbains, qui s’appuient plutôt sur le partenariat, la co-création et l’innovation collaborative. Les modèles d’innovation caractéristiques de l’internet et du “web 2.0 (données mutualisées, interfaces de programmation ouvertes, intervention des utilisateurs dans la conception et la production des services...) fournissent des pistes utiles, même s’il faut bien sûr les adapter. Il faut en particulier identifier les ressources et conditions de réussites de cette ville comme plate-forme : qu’est-ce qu’on peut partager, sous quelles conditions ? Quelles sont les infrastructures nécessaires, qui les exploite ? Qui les installe ? Quelles sont les conditions d’accès ? Que doit-on attendre de chacun et avec quelles contreparties ?...

**Une ville comme plateforme d’innovation ouverte c’est mettre en place des dispositifs qui favorisent la floraison d’idées neuves, de projets et d’expérimentations, d’innovations de terrain** : nouveaux services ou nouveaux outils à disposition des habitants, adaptation des services à des publics particuliers que les grands acteurs ne peuvent pas connaître, agencements inventifs de composants jusqu’alors disjoints, nouveaux modes d’accès et de délivrance des services... C’est aussi une ville qui donne à tous (associations, petites et grandes entreprises, acteurs publics, individus) la possibilité d’imaginer et d’innover dans des conditions claires, simples, transparentes et qui encouragent les partenariats. C’est enfin une ville ouverte aux détournements, à l’intervention active ou fortuite des utilisateurs eux-même.

## Conditions de succès

Des ateliers menés par le programme Villes 2.0 ressortent trois conditions de succès pour le développement de cette ville comme plate-forme d'innovation ouverte :

**Le partage et l'ouverture des données.** Ils sont la condition indispensable pour stimuler et nourrir l'innovation la plus large. Il faut pouvoir accéder aux données des systèmes d'informations géographiques territoriaux, aux horaires des transports publics, des équipements publics, des événements culturels et sportifs, aux données budgétaires et financières, aux études commandées par les acteurs publics, aux données temps réel sur la disponibilité des places de parking, l'arrivée du prochain bus ou métro... Mais le partage de ces données, publiques, mais également privées, se heurte à des obstacles culturels, réglementaires, politiques et économiques. Pour progresser, il va falloir fournir des éléments permettant aux acteurs de mieux apprécier l'intérêt et les modalités d'une plus grande ouverture des données. Certes, l'abondance des données disponibles en ligne, ainsi que des exemples tels que le succès de Google Maps face à ses concurrents plus fermés, montrent les risques qu'une rétention excessive fait courir aux acteurs (et aux villes). Mais cela ne suffit pas. Il faut également définir des conditions d'accès et d'exploitation des données, des règles en matière de réciprocité ou, de propriété. Il faut aussi tenir compte du fait que, l'information devenant un actif stratégique, la partager peut modifier la position d'un acteur sur son marché.

**La mise à disposition d'infrastructures de services mutualisées.** Beaucoup de services urbains fonctionnent aujourd'hui en "silos" alors qu'on aurait tout intérêt à mieux associer les transports au commerce, à mieux exploiter des espaces d'accueil en adaptant les services qu'ils rendent au moment de la journée ou de la semaine, à agencer différents services publics et privés pour répondre à des besoins complexes, etc. L'information est au cœur de ce décloisonnement. Pour faire le lien entre les services, les contenus et les utilisateurs, de nouvelles infrastructures doivent être créées. Certaines sont classiques et "dures" (réseaux, noeuds d'interconnexion, serveurs, lieux d'accès), d'autres sont "molles" : des bases de données communes, des fonds de carte, des données de géo-localisation, des dispositifs d'identification, des annuaires, des vocabulaires...

**L'implication des usagers.** Il s'agit de mieux intégrer les citoyens dans la conception même de nouveaux services, afin qu'ils participent dans l'avenir à leur production et leur évolution, qu'ils imaginent des moyens de les améliorer, qu'ils les agencent eux-même plus intelligemment autour de leurs propres besoins.

Pour permettre à tous de mieux s'emparer de ce défi du programme villes 2.0, son équipe se fixe deux objectifs concrets consistant à produire un cahier des charges de la ville comme plate-forme d'innovation ouverte et à identifier des projets concrets (opérationnels ou collectifs) pouvant répondre à ces caractéristiques, pour les aider à se faire connaître et à se réaliser.

Vous êtes les bienvenus !


Thierry Marcou, Fabien Eychenne, Daniel Kaplan

## "FEREZ VOUS PARTI DES PIXELS HUMAINS ?"

[HTTP://WWW.NOSTALGIEREUNION.COM/CONTENT/FEREZ-VOUS-PARTIE-DES-PIXELS-HUMAINS](http://www.nostalgiereunion.com/content/feriez-vous-partie-des-pixels-humains)

Fédérer citoyens, monde associatif, entreprises et pouvoirs publics, voilà la grande ambition de l'association réunionnaise Open Atlas. Pour ce faire, l'outil permettant de faire communiquer un maximum de personnes entre elles s'imposait de lui-même : c'est par le biais d'internet et d'une plateforme web que l'association entreprend de faire régler des problématiques d'ordre général, de se faire rencontrer et échanger entre eux les citoyens, collaborer ou encore de consommer localement. Prenant en compte les idées individuelles de chacun, cette «intelligence collective» aurait pour but de «modéliser une société à leur image», ou encore «une ville aussi connectée que Facebook et aussi ouverte que Wikipédia».

Le site comprendrait, outre cet espace d'échanges avec les autres citoyens, les entreprises, et les collectivités, une «boîte à idées», un annuaire interactif des compétences locales pour les particuliers comme les professionnels.



Mais rien n'est encore fait, et avant de lancer leur projet, les membres de l'association souhaitent évaluer l'enthousiasme de la population pour ce «premier réseau social citoyen libre». Et quoi de plus normal de demander la participation des citoyens pour la construction de cette plateforme participative. Pour cela, un questionnaire en ligne devrait permettre d'en savoir plus sur les réels besoins des citoyens.

Le projet, déjà initié depuis plusieurs mois, est encore en attente de retours positifs de la part de la population. L'association Open Atlas a d'ores et déjà contacté la Région, qui même si favorable, attend un prototype pour pouvoir engager des financements éventuels. Les citoyens peuvent également apporter leur financement - déductible des impôts - au concept Pixel Humain en contactant l'association.

Si devenir un «pixel humain» vous intéresse et que vous vous voyez déjà exprimer vos paroles, idées, projets sur des sujets qui vous tiennent à cœur, vous pouvez répondre au questionnaire à l'adresse ci-dessous : <http://quest.pixelhumain.com/> , et suivez l'avancement du projet au <http://www.pixelhumain.com/>

Merci pour votre attention  
et l'intérêt que vous pourrez porter au Pixel Humain

**PIXELHUMAIN.COM**

