

Les Urban Labs

Creusets de l'innovation urbaine ?

BOB CLÉMENT

Les formes contemporaines de l'innovation collaborative sont multiples et évoluent continuellement. Les *Fab Labs*, principalement dédiés à la fabrication d'objets « manufacturés » n'ont désormais plus de secrets pour les lecteurs avertis de *CaMBo*.¹

Les *Living Labs*, sont, quant à eux, davantage orientés sur les usages : schématiquement, il ne s'agit pas tant de faire émerger de nouvelles technologies ou de nouveaux objets que d'imaginer de nouveaux usages de technologies ou d'objets existants.

L'enjeu est de sortir de la recherche « à huis clos » pour impliquer, dans des laboratoires « grandeur nature », des acteurs individuels en tant que porteurs de nouveaux usages. Il s'agit donc d'un processus de coproduction, réunissant acteurs publics, entreprises, associations et citoyens dans une logique de travail itérative (processus d'élaboration continue remplaçant la forme rigide du « cahier des charges ») et immersive (« découvrir en faisant »).

Au sein de la vaste étendue des *Living Labs* – le réseau européen des *Living Labs*, ENOLL, en compte plus de 170 à ce jour – c'est à leur déclinaison urbaine, les *Urban Labs*, que nous nous intéressons et notamment au cas singulier d'Erasme.

Erasme est le laboratoire d'innovation ouverte de la métropole de Lyon.

L'une de ses particularités est d'être désormais un service interne du Grand Lyon, ce qui n'était pas le cas à sa création. Ce positionnement est essentiel à sa finalité, qui est de permettre l'émergence de nouveaux usages des services publics. Ses champs d'intervention sont donc directement liés à ceux de la métropole lyonnaise.

Ainsi, en 2017, ont été programmés une série d'ateliers en collaboration avec le diplôme d'arts appliqués de Villefontaine, couvrant un large spectre de thématiques telles que le logement adapté, la qualité de l'air, le sport ou encore la concertation citoyenne. Une session créative de deux semaines, réunissant l'équipe d'Erasme, des services du Grand Lyon, des start-up et des étudiants, a permis de faire émerger un certain nombre de dispositifs permettant d'explorer de nouveaux usages en lien avec ces problématiques publiques.

Ces travaux ont abouti, concernant la qualité de l'air, à la création d'un nouveau mobilier urbain, le Polluscope, qui revisite le principe du périscope. Conçu en partenariat avec la start-up IHMTEK, spécialisée dans les technologies interactives, il permet aux passants de suivre en temps réel la pollution du quartier et de comprendre les bons gestes à adopter pour améliorer la qualité de l'air. Il doit désormais faire l'objet d'une période d'expérimentation auprès des usagers de la ville.

En écho au courant de la « gamification », l'activité 2016 d'Erasme avait, quant à elle, été consacrée à la question du jeu dans la ville, dans le but d'explorer les mécanismes ludiques favorisant une ville « plus joyeuse, inclusive et citoyenne », sur la base des nouvelles opportunités offertes par le numérique.

Partant du principe que les nouvelles technologies ont, *in fine*, une infinité d'applications possibles qui restent à inventer, ces pratiques d'innovation ouverte permettent de refonder les modes de construction des politiques publiques en les ancrant davantage sur les usages et les usagers.

Dans le même temps, elles invitent à repenser le mode de la commande publique. Comme le propose Yves-Armel Martin, directeur du Centre d'innovation Erasme : « *Par exemple, dans les appels à projets, plutôt qu'une évaluation administrative qui mesure l'écart entre les livrables, le nombre de jours-hommes annoncés et ceux réalisés, ne faudrait-il pas envisager un suivi 'bienveillant' tout au long du projet qui accepte que celui-ci change radicalement de cap et qui s'attache à des réalisations concrètes qui ont de la valeur même dans leurs ratés* »². Tout un programme... —

1 | Voir *CaMBo* #11, « Des *Fab Labs* à la *Fab City* ».

2 | www.erasme.org/Living-labs-territoires-d-innovation-et-design-participatif