

## Faire ensemble 2020

### Démarche de prospective

#### Glossaire

**BIO-MIMÉTISME** : Le bio-mimétisme désigne le transfert et l'application de matériaux, de formes, de processus et de propriétés remarquables observées à différentes échelles du vivant, vers des activités humaines. Il s'agit d'une ingénierie inspirée du Vivant qui cherche à tirer parti des solutions et inventions produites par la Nature (Wikipédia).

**BIENS COMMUNS** : Ressources ou valeurs qui échappent à la propriété individuelle et au secteur marchand et qui sont gérés de façon collective par la communauté de leurs usagers. On distingue les biens communs vivants ou directement associés au Vivant (faune, flore, écosystèmes), les biens communs matériels (ressources naturelles, eau, espaces verts, parcs nationaux, etc.) et les biens communs immatériels (langues, connaissances ou logiciels libres) (Wikipédia).

**BOTTOM-UP** : Un processus bottom-up renvoie à la notion de "remontée" du bas vers le haut, afin qu'il y ait prise en compte par le haut de la hiérarchie des attentes et besoins de la base (proGective, pour l'Institut Royal d'Etudes Stratégiques du Maroc, 2009).

**CLUSTER** : Par cluster, les spécialistes de l'innovation désignent ces "grappes d'activités" composées d'entreprises et d'institutions de recherche et de formation d'un même territoire, engagées dans des relations de partenariat autour de projets innovants. S'il recouvre des réalités anciennes (la Silicon Valley, les districts industriels italiens, les technopôles comme Sophia-Antipolis), il faut attendre les années 1990 pour qu'il s'impose comme le maître mot de politiques publiques dans les pays développés. En France, le cluster prend la forme des pôles de compétitivité à partir de 2005 (Patrick Dambron, *Les clusters en France. Pourquoi les pôles de compétitivité ?*, 2008). Voir *Pôle de compétitivité*.

**CREATIFS CULTURELS** : Vaste groupe socio-culturel qui rassemble des individus ayant en commun d'adopter une vision globale et « intégrale » du monde basée sur des valeurs partagées : favoriser la faible dépendance vis-à-vis des modes de consommation industrialisés, favoriser le développement personnel et spirituel, remettre l'humain au cœur de la société, refuser les dégradations environnementales et rechercher des solutions nouvelles aux problèmes personnels ou sociaux (Wikipédia).

#### La Fonda

18 rue de Varenne  
75007 Paris  
Tél. 33 (0)1 45 49 06 58  
fonda@fonda.asso.fr

**CREATIVE COMMONS :** Les licences Creative Commons constituent un ensemble de licences régissant les conditions de réutilisation et/ou de distribution d'œuvres (notamment d'œuvres multimédias diffusées sur Internet). Elles visent à garantir à la fois la protection des droits de l'auteur d'une œuvre artistique et la libre circulation du contenu culturel de cette œuvre, ceci afin de permettre aux auteurs de contribuer à un patrimoine d'œuvres accessibles dans le domaine public (Wikipédia).

**CYBERESPACE :** Ensemble de données numérisées constituant un univers d'information et un milieu de communication, lié à l'interconnexion mondiale des ordinateurs (Le Petit Robert de la langue française, 2006).

**ECONOMIE DU BONHEUR :** Branche émergente de l'économie, qui se distingue de l'économie du bien-être en ce qu'elle ne fonde pas ses analyses sur le bien-être objectif (santé, éducation, environnement, etc.) mais sur le bonheur, qui est un état conscient subjectif (Wikipédia).

**ECONOMIE CIRCULAIRE :** L'économie circulaire vise à optimiser les flux d'énergie et de matière à l'échelle d'un système (site de production, zone d'activités, bassin d'emploi ou économie nationale). La prévention des consommations et des rejets est couplée à l'idée d'un fonctionnement quasi-cyclique comme celui des écosystèmes. A la différence de l'économie actuelle dite linéaire, l'économie circulaire s'efforce de ne pas épuiser les ressources et permet de contrôler ses rejets et déchets (INSPIRE Institut).

**ECONOMIE DE FONCTIONNALITE :** L'économie de fonctionnalité vise à substituer à la vente d'un bien la vente d'un service ou d'une solution intégrée remplissant les mêmes fonctions que le bien, voire des fonctions élargies, tout en consommant moins de ressources et d'énergie et en créant des externalités environnementales et sociales positives. Sous certaines conditions, il s'agit donc d'une modalité d'échange revisitée permettant d'intégrer de manière bien plus satisfaisante les enjeux du développement durable à l'activité économique (production et consommation) (Wikipédia).

**ECONOMIE QUATERNAIRE :** Concept qui recouvre un secteur économique conjuguant le secteur secondaire et le secteur tertiaire, dont les produits ne sont ni des biens, ni des services, mais « de nouveaux services incorporant des biens, la mise à disposition temporaire de biens, de personnes ou de combinaisons de biens et de personnes » (Michèle Debonneuil). Ex : services de proximité, services à la personne, TIC... (Wikipédia).

**EMPATHIE :** Faculté de s'identifier à quelqu'un, de ressentir ce qu'il ressent (Le Petit Robert de la langue française, 2006). Autrement dit l'« aptitude à éprouver comme sienne la difficile situation d'un autre. Nous entrons dans une civilisation de l'empathie », affirme Jeremy Rifkin, philosophe.

**FLUIDITE :** Etat de ce qui coule avec facilité et harmonie ; caractère de ce qui est changeant et insaisissable (Le Petit Robert de la langue française, 2006).

**FRAGMENTATION :** Action de fragmenter, de séparer en fragments ; diviser, morceler, parcelliser (Le Petit Robert de la langue française, 2006).

**GATED-COMMUNITY :** Terme américain qui désigne « des quartiers résidentiels dont l'accès est contrôlé, et dans lesquels l'espace public est privatisé. Leurs infrastructures de sécurité, généralement des murs ou grilles et une entrée gardée, protègent contre l'accès des non-résidents. Il peut s'agir de nouveaux quartiers ou de zones plus anciennes qui se

sont clôturées, et qui sont localisés dans les zones urbaines et périurbaines, dans les zones les plus riches comme les plus pauvres » (J. Blakely) (Wikipédia).

**GLOCALISATION** : Concept né de la contraction entre les termes global et local, qui allie les tendances globales aux réalités locales. La glocalisation est une globalisation qui se donne des limites, qui s'adapte aux réalités locales, plutôt que de les ignorer ou les écraser (Wiki Paris Descartes).

**INSIDE-OUT** : L'Inside-Out vise à sortir de l'entreprise et à l'enrichir par des pratiques telles que l'essaimage ou la mise à disposition de ressources de Recherche & Développement (Philippe Durance, séminaire Fonda du 8 mars 2013).

**INTELLIGENCE COLLECTIVE** : L'intelligence collective désigne les capacités cognitives d'une communauté résultant des interactions multiples entre ses membres (ou agents). La synergie créée par la collaboration fait émerger des facultés de représentation, de création et d'apprentissage supérieures à la somme des facultés individuelles des membres du groupe (Wikipédia).

**MASH-UP** : On parle de mash-up dans le cadre d'une superposition de deux images provenant de sources différentes ou de la superposition de données visuelles et sonores différentes, par exemple dans le but de créer une expérience nouvelle. Une application composite (mash-up) est une application qui combine du contenu ou du service provenant de plusieurs applications plus ou moins hétérogènes (Wikipédia).

**NEURO-MARKETING** : Le neuro-marketing est l'application des neurosciences cognitives (domaine de recherche dans lequel sont étudiés les mécanismes neurobiologiques qui sous-tendent la cognition : perception, motricité, langage, mémoire, raisonnement, émotions...) au marketing et à la communication. Le but de cette discipline émergente est de mieux comprendre les comportements des consommateurs grâce à l'identification des mécanismes cérébraux qui interviennent lors d'un achat ou face à une publicité (Wikipédia).

**OPEN DATA** : Une donnée ouverte (open data) est une donnée numérique, d'origine publique ou privée, publiée de manière structurée selon une méthodologie qui garantit son libre accès et sa réutilisation par tous, sans restriction technique, juridique ou financière. L'ouverture des données représente à la fois un mouvement, une philosophie et une pratique de publication de données numériques en ligne (Wikipédia).

**OPEN INNOVATION** : Egalement dénommé « innovation collaborative » ou « innovation en réseau » ; nouveau paradigme selon lequel l'entreprise s'ouvre complètement à son environnement externe pour innover. Ce modèle d'innovation repose sur un décroisement des fonctions et des acteurs et un changement d'attitude en faveur d'une logique d'échange : il faut savoir donner pour pouvoir prendre et recevoir (Philippe Durance, séminaire Fonda du 8 mars 2013). *Voir aussi Outside-In et Inside-Out.*

**OPEN SOURCE** : La désignation « open source » s'applique aux logiciels dont la licence respecte des critères précisément établis par l'Open Source Initiative, c'est-à-dire la possibilité de libre redistribution, d'accès au code source et aux travaux dérivés (Wikipédia).

**OUTSIDE-IN** : L'Outside-In vise à faire entrer dans l'entreprise des parties prenantes externes voire des entreprises concurrentes pour favoriser l'innovation (Philippe Durance, séminaire Fonda du 8 mars 2013).

**PARTIE PRENANTE :** De l'anglais « stakeholder » par opposition à l'actionnaire « shareholder ». Une partie prenante est un acteur, individuel ou collectif (groupe ou organisation), activement ou passivement concerné par une décision ou un projet ; c'est-à-dire dont les intérêts peuvent être affectés positivement ou négativement à la suite de son exécution (ou de sa non-exécution). La notion de partie prenante est centrale dans les questions de responsabilité sociétale, de démocratie participative et de transformation écologique et sociale (Wikipédia).

**PERIURBAIN :** Sur le plan statistique, une commune française est dite périurbaine si plus de 40% de la population qui y réside va travailler dans une ville ou un pôle d'emploi (Stéphane Cordobes, séminaire Fonda du 15 janvier 2013).

**PÔLE DE COMPETITIVITE :** Un pôle de compétitivité rassemble sur un territoire bien identifié et une thématique donnée, des entreprises petites et grandes, des laboratoires de recherche et des établissements de formation. Il a vocation à soutenir l'innovation et à favoriser le développement des projets collaboratifs de recherche et développement particulièrement innovants. Il crée ainsi de la croissance et de l'emploi et vise à permettre aux entreprises impliquées de prendre une position de premier plan dans leurs domaines en France et à l'international ([www.competitivite.gouv.fr](http://www.competitivite.gouv.fr)).  
*Voir Cluster.*

**RETRO-INGENIERIE :** La rétro-ingénierie (traduction littérale de l'anglais *reverse engineering*), également appelée rétro-conception, ingénierie inversée ou ingénierie inverse, est l'activité qui consiste à étudier un objet pour en déterminer le fonctionnement interne ou la méthode de fabrication. Cette analyse permet de comprendre le fonctionnement de cet objet, de fabriquer une copie de cet objet (activité généralement illégale sur un plan juridique), de créer un nouvel objet ayant des fonctionnalités identiques à l'objet de départ, sans violer de brevet ou d'analyser un objet produit par un concurrent (Wikipédia).

**RURBANISATION :** Concept né de la contraction entre les termes urbain et rural. Urbanisation lâche des zones rurales à proximité de villes dont elles deviennent les banlieues (Le Petit Robert de la langue française, 2006).

**SOCIETE DE LA CONNAISSANCE :** La société de la connaissance est un type de société où règne une forte diffusion des informations et qui agrège des savoirs pour faciliter la transmission des connaissances à ses membres. La société de la connaissance reprend en partie la notion de société de l'information, liée à la diffusion généralisée des TIC, et met plus largement l'accent sur le savoir, l'expertise, la créativité, l'innovation et la connaissance (Wikipédia).

**STORYTELLING :** Le storytelling est une méthode utilisée en communication basée sur une structure narrative du discours qui s'apparente à celle des contes, des récits et qui vise à renforcer l'adhésion du public au fond du discours. Cette méthode est basée sur le postulat que l'émotion rend plus réceptif ; autrement dit, il faut passer par l'émotion pour atteindre la raison (Wikipédia).

**TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION -TIC- :** Ensemble d'outils et de ressources technologiques permettant de transmettre, enregistrer, créer, partager ou échanger des informations, notamment les ordinateurs, l'internet (sites web, blogs et messagerie électronique), les technologies et appareils de diffusion en direct (radio, télévision et diffusion sur l'internet) et en différé (podcast, lecteurs audio et vidéo et supports d'enregistrement) et la téléphonie (fixe ou mobile, satellite, visioconférence, etc.) (Institut de Statistique de l'Unesco).

**TOP-DOWN :** Un processus top-down (descendant) s'exerce du haut vers le bas dans un cadre hiérarchique traditionnel, de type pyramidal (proGective, pour l'Institut Royal d'Etudes Stratégiques du Maroc, 2009).

23 mai 2013