

DU WEB A LA VILLE

Internet et la ville sont parties liées au-delà de ce qu'on imagine. L'internet et la ville sont deux théâtres de mobilités imbriquées. Ceux qui pratiquent le plus la ville sont aussi ceux qui parcourent le plus internet. La corrélation est sans appel. La fracture aussi. Bruno Marzloff, sociologue et animateur du Groupe Chronos, dépasse ce premier constat pour s'intéresser aux nouveaux objets communicants qui balisent de plus en plus massivement nos villes et nous entraînent dans la ville "pervasive"

Le Web déborde notre ordinateur, il inclut des choses qui nous entourent dans le monde physique. Déjà, internet facilite et fluidifie la ville. Demain, on ne pratiquera plus la ville sans côtoyer l'internet. Déjà les objets communicants – téléphones mobiles, tags RFID, QR codes, Bluetooth, NFC, cartes sans contact... – et les puces diverses qui dialoguent entre elles, entre elles et les hommes ou qui font dialoguer les hommes, sont déjà plus nombreux que les hommes¹. Les transactions de machine à machines dépassent les échanges entre humains. Peu à peu, ces machines se mettent en réseau dans un internet omniprésent, invisible, enfoui : l'internet des objets. Ces tags de ville activent des réseaux classiques, mais suscitent un autre monde. L'espace urbain se vit en interface de la mobilité à la navigation hypertextuelle, et inversement. Emetteurs et récepteurs sont indissociablement liés dans les systèmes d'information.

Erigé en cyborg par le truchement du mobile, l'urbain dialogue avec les tags électroniques dont la ville se dote progressivement. Ces puces fluidifient son parcours, ses accès et ses transactions. L'urbain nomade navigue alors dans son propre système d'informations. Il dialogue, en temps et en lieux réels, en interaction continue aussi avec les autres nomades. La ville ne sort pas indemne de cette hypermobilité.

¹ Rien qu'en Europe, treize milliards de machines ont la capacité de communiquer. Le Wireless Data Research Group estime que le marché européen va décupler en quatre ans.

Mobilité numérique et mobilité physique sont indissolublement liées

Nous avons entrepris avec le concours de TNS Media Intelligence de mesurer la mobilité des individus. Elle se mesure à l'intensité des divers modes de déplacement mobilisés. L'indicateur de multimodalité qui en est issu est corrélé avec une intensité de déplacement, mesurée dans les termes classiques : nombre de déplacements, distances parcourues, temps passé dans les déplacements ou temps passé dans la ville. Tous ces indicateurs vont dans le même sens et soulignent une intensité et un éparpillement croissants de la mobilité physique. Ils permettent de singulariser ceux que nous désignons comme les hypermobiles (un tiers de la population).

La mobilité numérique souscrit à une même définition de multimodalité. Elle se mesure à la diversité des équipements digitaux et à l'intensité de leurs usages. Les hypermobiles conjuguent mobilité physique et la mobilité numérique. Cette mobilité-là se nourrit de celle-ci. Elles sont indissolublement liées. Une autre corrélation, encore plus accentuée, se dessine au passage entre l'intensité de ces mobilités et le niveau de connaissance. Lorsqu'on décrit l'hypermobile autour d'un indice 100, la ligne qui rejoint le certificat d'étude primaire au bac +3 s'étale d'un indice 15 à un indice 200. Ceux qui n'ont pas le ticket d'entrée d'internet (et d'une façon plus générale, des outils électroniques) sont pénalisés dans leur découverte de la ville et dans sa maîtrise. La mobilité numérique est le sésame de la ville contemporaine et tous n'ont pas les mêmes moyens d'y accéder.

Les opérateurs du Web basculent du Web à la Ville

Les grands opérateurs du Web – les Google, Yahoo!, et autres MSN et AOL... – ont entrepris de déployer des ressources pour cet urbain nomadisant. Les requêtes associant une ressource et une carte sur le Web ont augmenté en un an de 28% aux Etats-Unis. Ces opérateurs ont fait de leurs outils des instruments de connaissance de la ville, de navigation sur les réseaux de la ville, d'orientation sur ses ressources. Les développements les plus récents d'internet vont dans ce sens. En l'espace d'un an, Google a fait une série d'annonces qui ne cachent pas sa volonté de renseigner totalement la ville, et d'en tirer profit :

- **GoogleMap 01/05.** Il existait déjà des outils pour se repérer dans la ville, mais aucun n'avait l'accessibilité universelle et la puissance de la base de données et du moteur de recherche qu'offre Google gratuitement à ses utilisateurs.

- **GoogleEarth 06/05.** L'épisode suivant a fait sensation : Google propose un fond de carte satellitaire. Il devient possible de voir la ville réelle en image – et non plus sa représentation cartographique – et d'y déambuler.

- **GoogleLocal 07/05.** Avec GoogleLocal – qui a expressément des visées publicitaires : rapprocher une offre et une demande de la ville – on passe à un autre stade : la ville balisée, renseignée, circonstanciée. Elle l'est par l'adossement à des bases de données de la ville. Elle l'est – et cela est très nouveau – par les citoyens eux-mêmes qui enrichissent l'information au sein de ce qu'il est convenu d'appeler les réseaux sociaux (*social networks*).

- **GoogleMobile 08/05.** L'étape suivante était plus prévisible. Dès lors que je m'adresse au citoyen en mouvement, autant être le plus proche possible de lui. Logiquement, Google, investit la téléphonie mobile et devient la page d'entrée par défaut de certains opérateurs mobiles. Il prodigue des services nomades sous des formes diverses. Il se contente au début de répondre par SMS – gratuitement – aux demandes d'information formulées depuis un mobile. Désormais, profitant de l'évolution des parcs d'équipements vers des usages plus sophistiqués, Google se met en posture de répondre au mobile comme il répond à l'ordinateur, via l'internet.

- **Google WiFi 09/05.** Le pas suivant est plus surprenant. Google répond à l'appel d'offre de la ville de San Francisco qui souhaite massifier et banaliser l'usage d'internet. Sa réponse est limpide : mettre gratuitement en place un réseau de ville dont l'usage sera gratuit ! La contrepartie ? C'est le prolongement du Web dans la ville avec les mêmes modèle. Google vend à des annonceurs un couple d'informations : je situe quelqu'un, à un endroit, à un moment, avec une demande, bref un client potentiel. Google, donc internet, sera alors dans la ville et pour tous.

- **GoogleBase 11/05.** Une nouvelle architecture permet aux internautes de chercher les informations par n'importe quelle entrée. Le service est encore gratuit. GoogleBase va radicalement transformer le marché des petites annonces locales, c'est-à-dire les liens entre les citoyens et les acteurs marchands ou non de la ville, voire entre les citoyens entre eux.

- **GoogleTransitTripPlanner 12/05.** Dans la ville de Portland, Google teste depuis décembre 2005, un moteur de recherche pour les demandes de déplacement. Il les calcule sous des modalités diverses et propose le choix final circonstancié à l'utilisateur, toujours gratuitement. A chacun de sélectionner – en fonction du temps passé, des coûts et de la disponibilité –, la voiture ou le transport collectif.

- **GoogleMobileService 01/06.** Google lance une version mobile personnalisable de son portail, compatible avec certains téléphones récents. L'utilisateur synchronise son mobile avec son PC, la représentation de son avatar sur le Web se duplique sur l'internet mobile. Dans le même temps, les outils du Web, comme GoogleEarth, sont également déclinés en mobile. Ainsi, Google parachève sa conquête de la ville et sa bascule du Web à la ville (à suivre !).

Continuités, commutations et interopérabilités

Sur un registre utilitaire, à Tokyo, le touriste scanne depuis son mobile un code barre 2D² affiché sur un mobilier urbain pour renseigner le site physique où il se trouve. S'il s'est préalablement inscrit sur un site Web, le touriste reçoit le message en vocal dans sa langue d'origine sur son mobile. Dans le métro de Londres, un annonceur propose au voyageur de recevoir sur son mobile depuis une affiche un numéro de loterie qui permet de gagner un voyage. Récemment, à l'aéroport Heathrow, une campagne Volvo se téléchargeait automatiquement vers les mobiles équipés de la technologie Bluetooth.

Ces premiers pas des acteurs de la ville, des annonceurs et des médias installent une relation personnelle et continue avec leurs audiences. La SNCF expérimente actuellement à la Gare du Nord de Paris, un balisage des ressources offertes dans la gare et dans sa proximité immédiate via le réseau Wi-Fi. En passant près du panneau en tête du quai, les horaires de tous les trains accostant à ce quai s'affichent à l'écran, et le voyageur reçoit une promotion commerciale en côtoyant un magasin présent dans la gare (pour autant qu'il ait souscrit à cette option).

Les premières expérimentations d'abribus communicants ont lieu çà et là qui transformeront demain le temps d'attente des voyageurs. Les objets de la ville sont autant de balises qui épousent l'itinéraire du nomade urbain. Ce jalonnement numérique de la ville est favorisé par la multiplication des points d'accès à l'internet, via des bornes Wi-Fi. Aux Etats-Unis, des villes comme Philadelphie ont entrepris de mailler l'intégralité de leur territoire pour démocratiser l'accès à internet et assurer sa continuité d'accès. Dans des villes du nord-ouest – Seattle, San Francisco ou Portland –, des initiatives communautaires forment des réseaux accessibles à tous gratuitement. Ces réseaux cohabitent en bonne intelligence. La technologie Agile Radio d'Intel promet une connectivité permanente pour tous les terminaux mobiles "*sur n'importe quel réseau, quels que soient le moment et le lieu*³". Cette exigence de sans couture (seamless) trouve sa contrepartie dans le monde physique. Le tram-train par exemple quitte les rails d'un système pour passer dans ceux d'un autre. L'interopérabilité des réseaux physiques, comme celle des réseaux numériques répond à une exigence de continuité servicielle. Plus on multiplie les ruptures de charge, plus le système s'intègre pour en absorber les nuisances, analogie avec le monde du déplacement et la multiplication de ses plates-formes d'échanges et de ses systèmes d'information. L'un et l'autre système visent à fluidifier les parcours dans un contexte de démultiplication des modes.

² Alors que ses ancêtres ne peuvent stocker qu'une vingtaine de caractères, ce code barre en deux dimensions offre une capacité de 1.000 signes qui multiplie ses usages. Il est mis à profit par les Japonais dont plus de la moitié du parc de mobiles est équipée de caméra. Leur lentille peut être exploitée en fonction "scanner".

³ VNUnet – 20/06/05 – Intel prépare un réseau sans fil universel
http://www.vnunet.fr/actualite/telecommunications/technologie_sans_fil/20050620002.

La ville pervasive

Cette continuité servicielle constitue le nouveau paradigme de la ville. Les anglo-saxons lui ont trouvé une terminologie sans correspondance en français, "pervasif" (omniprésent en première approche). Ce terme de "pervasif" désigne la révolution de l'intelligence ambiante. Appliqué à la ville, le terme prend appui sur la massification des objets numériques dans la rue, sur la route, dans les lieux publics... C'est l'avènement de l'internet des objets dans leur dialogue avec le citoyen. Des myriades de puces s'insèrent dans les objets et les lieux du quotidien, capables de se repérer dans l'espace, de se reconnaître les unes les autres et de se relier en réseau, sans fil. Chaque individu se déplace entouré de sa "bulle de communication" et, selon l'endroit où il se trouve, interagit avec les bulles d'autres individus ou des objets de proximité. Cela définit un territoire d'expression et d'échanges vierge.

Lors d'un débat autour du livre *Mobilités.net* en 2004, Rafi Haladjan, créateur entre autres du réseau Wi-Fi Ozone à Paris, évoquait le "pervasif" et se vit demander une définition française, il se récusa préférant que le terme se charge de sens au fil du temps. Très vite pourtant, l'évolution de la ville s'est chargée de lui rendre raison. D'un côté, la ville est traversée de réseaux dont la maille et les échanges ne cessent de se densifier. De l'autre, les citoyens porteurs de terminaux suscitent des dialogues homme-homme, homme-machine, voire machine-machine dans le cas de puces sans contact. Aux réseaux fixes des lieux répondent les réseaux cinétiques des hommes. "Always on"! La situation par défaut du citoyen est d'être connecté. Pour Howard Rheingold, auteur de *Smart Mobs*⁴, le sens de la transformation est clair : "Les dispositifs de communication mobiles se transforment en télécommandes du monde réel". "Et si c'était l'inverse ?" suggère Daniel Kaplan. "L'apport des sciences sociales ne saurait consister en la seule analyse des 'impacts des technologies', comme si rien n'impactait la technologie...".

Le bulldozer de la technologie est en route et rien n'entravera sa course. La Corée du Sud a entrepris un projet national de raccordement pour couvrir des régions entières de réseaux d'accès sans fil. Dans la foulée, les services publics comme le transport seront dotés de ces systèmes intégrés comme les passes de ville électroniques. Au Japon, le système de transport intelligent VICS (Vehicle Information and Communication System), géré par une fondation d'utilité publique, donne gratuitement aux conducteurs des informations sur le trafic, propose des trajets alternatifs, indique les places de parking disponibles, guide les handicapés, etc. Ce n'est qu'un des multiples projet initiés au sein de programme e.Japan, conduit directement sous l'autorité du Premier Ministre, abondé par des milliards de Yen et soutenu par les grandes entreprises.

⁴ *Foules intelligentes*. M2 édition, 2005, préface de Daniel Kaplan, FING.

Le mobile instaure une dimension cinétique à la ville

C'est aussi au Japon qu'a été imaginé par les équipes de NTT DoCoMo, la Ketai City (Ketai est le nom populaire du téléphone mobile), un concours international d'urbanisme⁵. Extraits de l'échange entre Kiyohito Nagata, le vice-président de NTT DoCoMo et Kengo Kuma, architecte. C'est ce dernier qui parle : *“Le phénomène me rappelle la vision de la cité du futur développée par Archigram dans les années 60. Des idées comme “Plug-in City” ou “Walking City” suggèrent l'image d'une cité flexible avec des fonctions urbaines amovibles [detachable urban functions]. Le keitai (le mobile) a entrepris une longue route pour transformer cette vision en réalité. Nous devons faire une pause et reconsidérer la signification du mobile au sein d'une ville dans son ensemble. En une décennie, le téléphone mobile a été le catalyseur des aspirations les plus optimistes de la ville”*⁶.

Le phénomène dépasse le téléphone mobile, d'autres terminaux technologiques interagissent avec les chalands. CNET News.com raconte comment en Australie, les chalands peuvent jouer sur le terrain de foot virtuel d'un centre commercial. Ce ne sont plus des affiches, c'est du mobilier urbain animé qui réagit aux mouvements des passants via des capteurs infrarouges. : *“Vous marchez sur une projection d'eau qui s'anime sur le trottoir. Des projections jouent sur les façades des cinémas, dans l'allée du mall : c'est un aimant à foule ; une façon d'animer les magasins et de fidéliser les chalands.”* L'initiative est symptomatique d'une vague de créativité qui – commerciale ou non – joue des possibilités infinies ouvertes par le jeu de technologies d'une part et par un équipement mobile massifié dont la composante intelligente ne cesse de croître.

Des liens aux lieux, l'homme en mouvement

Les réseaux de sociabilité que définissaient nos mobilités restreintes d'hier se diluent dans ces éparpillements de mobilité. Ils se reforment sur d'autres registres et prennent appui sur la multitude de réseaux qui maillent désormais la ville. Des modes inédits de sociabilité surgissent. Ils prennent appui sur la puissance des transmissions et sur la réception d'images, de vocal, voire de vidéos. Aux navigations satellitaires de Google dans les rues des cités, répondent les images réelles des rues de la ville d'Amazon⁷. L'un et l'autre accentuent la transformation du regard porté sur

⁵ 1st DoCoMo International Architectural Design Competition 2005.

⁶ Le pdf se télécharge sur le lien : www.japan-architect.co.jp/docomo/en/docomo_E.pdf. NTT DoCoMo est l'opérateur leader de la téléphonie au Japon. Il est l'initiateur de populaire i-mode, adopté par plus de 30 millions de Japonais et diffusé dans une douzaine de pays au monde ; ce qui en fait le leader mondial des services internet sur la téléphonie mobile.

⁷ Il suffit de consulter sur le site américain d'Amazon la fenêtre A9 : www.amazon.com voir aussi : *La Carte en quête de sens* : www.groupechronos.org

la ville. La ville devient le clone de sa représentation imaginaire sur le Web... au moins pour les jeunes générations, accrocs aux jeux.

Ce sont les premières réponses innovantes qu'appellent nos mobilités bouleversées. Ce ne sont pas les seules. Nos proximités désormais plurielles, voire furtives, exigent d'être renseignées en temps réel et en *lieux réels*. Cette dernière notion s'impose aujourd'hui pour assurer le basculement du lien au lieu. Elle se définit dans les entrelacs du Web et de ses contreparties physiques. Nos pratiques élargies de la ville se télescopent avec celles des technologies pour définir des ressources inédites et un regard singulier pour aborder la ville. Voilà les "*médias localisés*". Anthony Townsend⁸ définit le média localisé "*comme l'ensemble des interactions numériques qui tirent parti de la localisation en temps réel, devenue un paramètre essentiel.*" Il ajoute : "*Le Wi-Fi peut renforcer l'identité locale et le dynamisme urbain. Je crois que les médias localisés vont avoir un impact considérable sur notre manière de percevoir les villes.*" Le Wi-Fi municipal tente aussi de nombreuses cité européennes

L'homme réseau

Le tag s'apparente à une balise enrichie au sein d'une base de données. Le tag indexe un mot, un site internet, un morceau de texte ou de musique... ou un site physique. Dans tous les cas, ce travail collaboratif n'est envisageable économiquement que par la somme des contributions individuelles bénévoles. On clique désormais sur des graffitis bleus apposés sur les murs de San Francisco, sur le pavé de Brooklyn, sur les trottoirs de Londres pour retrouver un contenu associé. Le passant reporte ce mot bleu sur son mobile, y associe le suffixe "@grafedia.net" et reçoit en retour le contenu masqué du message. On accède sur ce site aux contributions bénévoles – en format texte, audio ou vidéo – dans une approche collaborative. L'urbain nomade est aussi un *homme réseau*. Dans le même esprit communautaire, dans la même démarche hyperlien, dans la même veine artistique et ludique, Yellow Arrow s'inspire du sticker. On envoie un SMS portant le code inscrit sur la flèche pour découvrir le texte ou l'image associée. Simultanément graffiti et pages Web, ces tags rendent l'espace public interactif. Nous voici renvoyés à une autre façon de se réapproprier l'espace public en le nourrissant et/ou en se nourrissant d'informations.

A la recherche de nouvelles sociabilités urbaines, le réseau social de voisinage convoque la rencontre et l'interaction avec ses voisins, connus ou inconnus, par l'intermédiaire du Web. Les premiers pas des MoSoSo (Mobile Social Software) sont encouragés par les équipementiers qui lancent les premiers mobiles dotés de dispositifs de connexion automatique via la technologie radio Bluetooth. Les tribus se

⁸ Entretien avec Daniel Kaplan, sur le site d'Internet Actu : www.internetactu.net. Anthony Townsend est le cofondateur de NYCwireless une association destinée à promouvoir le sans fil public dans la ville de New York.

croisent et se reconnaissent... même si les individus ne se connaissent pas. Médiatisées par l'internet conjugué au mobile, d'autres sociabilités naissent de cet environnement. Elles n'excluent pas les rencontres physiques. L'étape suivante – celle des réseaux cinétiques informateurs – a été conceptualisé par un étudiant de l'Université de Berkeley. R.J. Honicky développe un projet de réseau de mobiles comme capteurs. Des centaines de millions de mobiles dispersés constitueraient la base d'observations statistiques dans le mouvement ; ce qu'aucun autre système viable économiquement ne permettrait⁹. N'oublions pas que, avec l'arrivée du protocole IPv6, chaque machine bénéficiera de sa propre adresse Internet, multipliant les fonctionnalités et les possibilités de localisation et de personnalisation ; sans compter les développements en cours des réseaux maillé auto adaptatif (*mesh networking*) où le récepteur est converti en réémetteur, assurant ainsi les commutations.

Des puces de ville et sans contact

Complétons la description de cet environnement urbain mutant. Le Francilien connaît le passe Navigo qui fluidifie son parcours dans les transports collectifs par le truchement d'une puce justement "sans contact". Cette puce dans un mouvement d'intégration, migrera sur le téléphone mobile (des tests sont entrepris sous l'égide de la RATP avec les opérateurs mobiles). Déjà à Lyon, la puce sans contact des abonnés des transports publics permet l'accès à l'un des 2000 vélos du parc public. La carte bancaire du touriste libère le vélo de la station de la même façon. Au-delà, plus de dix millions de Tokyoïtes détiennent une carte de type Navigo qui, outre les accès transports, facilite le quotidien ; payer son journal, son café, ses courses... Sur ces évolutions, on dépasse l'anecdote. Un mouvement de fond s'installe. On ne fera pas l'économie d'une réflexion sur la transformation de la ville qui l'accompagne et de ses représentations. Elle impose en même temps de changer de regard sur l'homme urbain en mouvement et sur la matrice informationnelle qu'il arpente. L'étudiant, qui a lancé le site Grafedia qui alimente dans une vision ludique ces tags urbains, définit les nouvelles frontières du Web : "*Les frontières de ce que nous pensions être le Web sont arbitraires. Le Web peut être n'importe quoi, n'importe où*¹⁰". Il n'y a plus d'un côté un monde physique et de l'autre un monde "virtuel". La continuité et l'itération permanente ouvrent des perspectives. Celles-ci incluent les menaces d'intrusion et de traçabilité et l'enjeu des accès à la culture numérique.

⁹ <http://www.coe.berkeley.edu/labnotes/0805/honicky.html>

¹⁰ Libération, 02/04/05. *Les (hyper)mots bleus*. USA Today, 13/06/05. *Redefining distinctions between real and virtual*.

L'homme radar

Non seulement nos pratiques de la ville s'infléchissent avec l'usage des technologies, non seulement notre regard sur la ville se recompose sur de nouvelles bases, mais encore nous devons entreprendre de mettre à jour nos systèmes cognitifs. Stéphane Jugué et Stéphane Chevrier, anthropologue et sociologue, soulignent la connivence entre le net et la ville et la transformation qu'opère l'urbain nomade. Analysant les pratiques de navigation en ville, ils en déduisent entre autres la figure emblématique du dauphin¹¹ : *“Le dauphin ne se contente pas de surfer sur le net. Le dauphin glisse dans la ville”*. Ils soulignent *“sa capacité à croiser le territoire physique – la ville – et le territoire virtuel. Il se connecte au Web, utilise les outils technologiques, mais a dans un même temps une approche presque poétique de la ville et de la vie. Il transforme le déplacement en “voyage” dans le sens plein du terme, les attentes en moments de réflexion, de contemplation, de découverte de son environnement... Il exprime la revendication moderne de l'ubiquité.”*

L'homme en mouvement, dont nous avons déjà souligné les dimensions *sans contact* et *cyborg*, entreprend donc d'en acquérir une autre, celle d'*homme radar*¹². D'un côté, les technologies participent à une inflation d'informations et d'occurrences d'usage. De l'autre côté, elles en encouragent l'exploitation radar, c'est-à-dire la collecte dirigée, le tri, l'organisation, la localisation et l'orientation pour le compte du voyageur. L'enjeu de l'information, ce sont l'épuration et l'adressage intelligents dans une démarche cinétique. Cela passe par l'implication même du voyageur, par une syndication des données, par l'universalité des accès, par un nouveau design de l'information enrichie et personnalisée et par la substitution, au schéma régalien qui prévaut, d'une architecture distribuée.

Les enjeux pour la cité ?

Retenons en quatre. C'est d'abord et avant tout l'identification d'un droit à la mobilité encore mal cerné et auquel la cité répond de toute façon très mal, la prise en compte des inégalités numérique et cognitive et l'acquisition de compétences pour dialoguer avec un territoire qui se numérise chaque jour un peu plus.

C'est aussi l'enjeu d'une mobilité durable, qui préservera les ressources énergétiques par la prévalence des modes collectifs, voire par la transformation des modes individuels en modes collectifs-individuels (voiture en partage ou parcs publics de vélo), grâce entre autres à internet.

¹¹ Editions Enigmatek et LARES, 2003. Voir aussi l'entretien paru dans *Mobilités. Trajectoires fluides*, Bruno Marzloff. Certu et L'aube, mai 2005

¹² *L'homme radar*, in *Nouvelle technologies et modes de vie*. Bruno Marzloff, Stéphane Chevrier, Stéphane Jugué. Collectif dirigé par Philippe Moati. L'aube, septembre 2005.

L'élargissement des accessibilités, sous le jeu de la dissémination des informations et de la réticulation des transports, érode les cloisonnements de la ville d'hier et encourage les curiosités citadines, définissant une ville des possibles

C'est enfin, la gouvernance de la ville pervasive, un état de ville encore en gestation. On doit en attendre une progression fulgurante, à la manière de la massification débordante de la téléphonie mobile. Cet état de ville appelle autant d'espoirs que de vigilance.

Bruno Marzloff, Mai 2006