

Commission n°2 Culture et développement durable

13 juin 2008

« Les nouvelles technologies de l'information et de la communication »

Synthèse

Le texte suivant n'est pas un relevé exhaustif des échanges mais seulement une synthèse des idées échangées et des témoignages apportés

Les nouvelles technologies de l'information et de la communication sont des vecteurs d'images, de sons, de participations et d'échanges. Elles sont des outils de création et d'expression culturelles, et de diffusion des messages de développement durable. Elles peuvent être un des moyens de faire participer de nouveaux publics à l'expression culturelle et aux réponses à apporter au développement durable.

Les nouvelles technologies de l'information à l'interface de la culture et du développement durable :

Monsieur Gilles Bérhault, Président de l'Association de Communication et d'Information sur le Développement Durable et Président des comités d'organisation de la plateforme TIC 21.

Nous sommes dans une logique de massification, dans la diffusion d'une culture de développement durable où les technologies de l'information sont au service de cette culture.

Il est essentiel de s'appuyer sur la création, et sur les artistes notamment, pour faire passer cette culture du développement durable. Les grandes mutations de notre histoire se sont appuyées sur des inventions et sur l'implication des artistes.

Le théâtre par exemple au travers de pièces comme « Le paradoxe de l'Erika » ou « parties prenantes » en sont des exemples très intéressants.

Il est essentiel de créer des lieux de rencontres et d'échanges, qui peuvent être des télécentres ou des résidences d'artistes.

Le développement d'un Système productif local nouvelles technologies pour la filière musiques du monde en Ile-de-France :

Madame Catherine Zbinden, Directrice du SPL Paris Mix (www.parismix.fr) et Directrice des productions et des éditions de Mondomix (www.mondomix.com)

Mondomix créée en 1999 est un média sur les musiques du monde développé sur Internet en français, anglais et espagnol et plus récemment à travers un journal papier gratuit diffusé en France à 700 000 exemplaires. Mondomix est une référence dans le domaine des musiques du monde. Il participe à la visibilité et à la promotion de ces musiques avec l'ensemble de la filière des producteurs, des salles de spectacles et des professionnels de ce secteur.

Les **musiques du monde** sont des musiques extra-européennes savantes ou populaires, traditionnelles ou actuelles, ancrées dans les cultures locales. Elles regroupent un spectre assez large, fruit d'un métissage culturel riche. Elles sont en lien avec le développement durable

puisqu'en particulier, elles véhiculent de la cohésion sociale. En effet, donner une meilleure identité à différentes cultures, participer à leurs promotions peut être une façon de permettre aux gens de vivre mieux ensemble.

Elles sont très présentes sur le territoire francilien et représentent un poids économique conséquent. 70% des producteurs et des salles de spectacles y sont regroupés en 700 entreprises ce qui représente près de 4 000 emplois. On peut dire que la France et notamment **Paris est la capitale des musiques du monde**.

Malgré ce poids économique et le foisonnement d'entreprises qui se sont développées sur la dématérialisation de la musique, ce secteur traverse une période de crise avec la suppression progressive des disques vendus en magasins.

Pour valoriser cette implantation territoriale et ce poids économique, il est donc paru intéressant de créer un Système productif local sur ces nouvelles technologies en lien avec les musiques du monde appelé **Paris Mix** et dont Mondomix est la locomotive. Ce SPL est porté par une association qui s'appelle l'association Faubourgs numériques.

Paris Mix propose des actions dans le domaine numérique, de l'emploi et de la communication. Il n'a pas pour objet de devenir un employeur, un producteur de musique ou un organisateur de spectacles. Il a été créé pour stimuler et dynamiser la filière. Paris Mix est actuellement organisé autour de 2 pôles.

Le premier, le pôle « actions numériques » informe sur l'innovation numérique au moyen d'ateliers d'échanges d'expériences (conception d'un site internet musical, comment filmer, monter, archiver, mettre en ligne des performances artistiques, etc.) et propose aux adhérents de mettre leur catalogue en ligne.

Le second, « stratégies emploi » informe sur les dispositifs d'aide à l'emploi et propose de mettre en place un groupement d'employeurs avec des emplois partagés.

Une autre action, portée par Mondomix directement est la création d'une télévision locale musiques du monde accessible à des réseaux ADSL.

Paris Mix a été créé en février 2008 et regroupe pour le moment 30 entreprises adhérentes. L'adhésion est accessible puisque le droit d'entrée est de 100 €. Paris Mix fonctionne avec un budget modeste de 300 000 euros qui n'a pas pour vocation d'augmenter puisque les entreprises adhérentes ont leurs vies propres. Il est alimenté par différentes directions de la Ville de Paris¹, la Région Ile-de-France et la Caisse des dépôts et des consignations. La collaboration avec les collectivités locales est très importante puisque se sont elles qui connaissent le mieux les populations, leurs besoins et les actions que les entreprises peuvent développer pour y répondre.

Les Hauts-de-Seine accueillent peu d'entreprises dans ce domaine des musiques du monde mais de nombreuses entreprises concentrées sur les actions numériques. Des passerelles pourraient donc être utilement développées. Par exemple, avec le Cube qui accueille des artistes qui travaillent dans le domaine musical et qui pourraient tout à fait utilement adhérer à Paris Mix.

Les arts numériques, nouveaux dispositifs sociaux de consommation culturelle et d'animation de l'espace public :

Monsieur Florent Aziosmannof, Directeur de la création et un des fondateurs du CUBE, Centre d'art numérique d'Issy-les-Moulineaux (www.lesiteducube.com)

Le CUBE pourrait être en effet un des adhérents de Paris Mix.

Le **CUBE** est un centre culturel dédié à la culture numérique, ouvert depuis 2001 et situé à Issy-les-Moulineaux. Il est géré par Art 3000 qui est une association de professionnels créée en 1988 et par des artistes et des personnes qui travaillent avec eux. Il a 3 grandes fonctions :

¹ Délégation de la politique de la ville et à l'intégration, Direction du développement économique, Délégation de la coopération territoriale, Direction de la Jeunesse et des sports, Direction de l'action culturelle

- accompagner des publics dans la prise en main des outils numériques, pour une expression personnelle qui tende vers l'expression artistique
- faire connaître les arts numériques grâce à des expositions ou des concerts
- créer au moyen de l'outil numérique.

Une des questions centrale de l'art numérique est sa diffusion.

Le centre ville de Shanghai accueille depuis juin 2006 des écrans urbains privés qui contiennent de la publicité. Installés sur des pignons d'immeubles au niveau de carrefours où plus de 500 000 personnes passent, ils peuvent avoir la taille d'un terrain de basket. Tout peut être support à écran, une cabine téléphonique, un bateau, une arche. Il semblerait que ces images publicitaires soient progressivement remplacées par des images plus artistiques. Mais la profusion de ces images en mouvement est particulièrement agressive alors que toute ville devrait ménager des espaces de repos et de silence.

Or, nous ne vivons pas dans un univers où les expressions artistiques sont présentes. L'art numérique offre l'opportunité de faire sortir l'expression artistique de l'enfermement et d'**apporter l'art dans l'espace public** à la rencontre de chacun pour le familiariser avec l'art et ce d'autant plus, que de nombreuses œuvres numériques sont interactives et ne prennent sens qu'en relation de proximité avec un public. C'est ce que le CUBE fait à l'occasion en particulier du festival qu'il organise chaque année en développant des mobiliers spécifiques pour que ces œuvres puissent être exposées dans le centre ville. C'est ce qui pourrait être développé sur le parvis de La Défense sillonné chaque jour par des milliers de personnes. Jean Nouvel vient aussi de proposer de mettre des écrans sur toutes les façades de la future tour signal de La Défense.

Faire l'apprentissage du développement durable par le jeu éducatif SOS 21 (www.sos-21.com)

Monsieur Philippe Le Gonnidec, Directeur de la société de multimédia Quark & Plug-ins.

Nous vivons aujourd'hui dans **un bain médiatique extraordinaire**. Sur une vie de 80 ans, nous passons 27 ans à dormir, 3 ans en formation professionnelle, 8 ans en activité professionnelle, 12 ans devant la télévision et 4 ans devant les écrans². Tout nous pousse vers les médias, la visualisation, l'information selon une convergence de tous les médias (télévision, Internet, son...). Soit cette évolution va se poursuivre, soit nous parviendrons à la juguler. Nous sommes aujourd'hui dans l'enjeu permanent de la connexion, mais peut-être que l'enjeu de demain sera au contraire la déconnexion. De manière paradoxale, nous sommes de plus en plus proches de ce qui est loin et de plus en plus loin de ce qui est proche : l'autre bout du monde est plus à notre portée que nos voisins les plus proches.

Il était donc tout à fait intéressant d'utiliser un outil de monde virtuel gratuit pour sensibiliser aux enjeux du développement durable. Les mondes virtuels représentent des volumes de connexion énormes. Par exemple, le jeu vidéo *Food force*³ développé par l'UNEP sur le programme alimentaire mondial il y a 3 ans a bénéficié en 6 semaines de 75 millions de téléchargements.

SOS 21 (message d'alerte pour le 21^{ème} siècle) est un média de type « serious game » (jeux sérieux) qui est le fruit de 3 années d'élaboration. C'est un jeu multimedia gratuit en ligne qui sensibilise au développement durable au travers des gestes quotidiens. Le joueur donne naissance à un avatar qu'il installe dans le monde virtuel le plus proche possible de son domicile et dont les comportements privés et professionnels ont des conséquences sur lui-même, le territoire et les autres. Le joueur peut modifier les actes de son avatar et de lui-même en toute connaissance de cause. Parce que la première forme de respect de l'environnement est l'émerveillement, le jeu comporte aussi une simulation de la planète telle qu'elle pourrait être dans 80 ans en mariant la poésie et les nouvelles technologies. Le potentiel de cet outil varie entre 3 et 5 millions d'utilisateurs dans les 10 à 12 mois qui viennent.

² Selon une enquête UNAF

³ www.food-force.com

Les **partenariats** établis⁴ avec des institutions, des collectivités locales, des entreprises et des associations donnent à la vie de l'avatar une dimension proche de la réalité puisque les données du jeu sont réelles. De plus, un comité éthique et scientifique valide ou invalide l'information proposée par les usagers pour l'injecter dans le monde virtuel, le joueur-citoyen devenant alors consultant. Le jeu comporte également un outil de collecte de bonnes pratiques dans le territoire qui génère des statistiques comportementales au niveau des usagers. La base de données ainsi constituée est analysée par l'Université de technologies de Troie.

Pour limiter l'utilisation de ce jeu vidéo et **éviter les addictions**, le jeu comporte des règles. Quand on est connecté depuis trop longtemps, un PNJ (personnage non joueur) coupe le jeu pendant 3 heures. Michaël Stora, un psychanalyste spécialisé dans le monde virtuel, qui a fondé l'observatoire des mondes numériques en sciences humaines à Paris et écrit plusieurs ouvrages sur le sujet participe activement au Comité éthique et scientifique qui se réunit 3 fois par an pour déterminer le besoin d'instaurer ou non de nouvelles règles.

Pour limiter l'isolation du joueur dans un mode virtuel, des actions sont menées pour **favoriser le lien social** du joueur avec des communautés virtuelles et réelles. Le jeu comporte plusieurs approches. L'avatar fait partie de son propre monde et peut appartenir à des tribus virtuelles en ligne. Pour passer d'une tribu virtuelle à une autre, le joueur dont le parcours est exemplaire dans le jeu peut devenir ambassadeur du quartier dans lequel il vit dans la réalité et petit à petit mettre en place un véritable réseau social de bonnes pratiques dans son quartier sur la thématique du développement durable. Cela se rapproche d'un outil « peuplade » qui est un outil de réseau social dont l'objectif est de recréer du lien entre les habitants des quartiers des grandes villes. La mise en place d'une offre commune pour établir un lien véritable entre le monde virtuel et le monde réel est également en cours.

Sensibiliser au développement durable par le théâtre

Madame Elvire Du Chaffaut, Comédienne et metteur en scène à ASG Conseil (www.asgconseil.fr).

ASG Conseil, Stratégie et Gouvernance est un Institut de recherche et de conseil créé en 1996 pour suivre de près tous les grands sujets de société qui concernent le monde du travail. ASG a développé il y a quelques années le département « théâtreagogie » (théâtre pédagogique) avec plusieurs pièces qui tournent régulièrement et notamment une sur le développement durable.

La pièce « **Parties prenantes** » coécrite par Stéphanie Savel, Jean-Pierre Gauthier et Jean-Pierre About et coproduite par ASG Conseil et le CNAM des Pays de Loire a été créée en 2004. Elle a été récompensée par le Label du développement durable décerné par le Ministère en charge du développement durable. Dans le cadre d'un projet concret concernant leur entreprise et leur municipalité, 4 personnages, porteurs de visions opposées du développement durable, sont confrontés aux paradoxes de leurs propres points de vue, à la position des autres et à la complexité des enjeux. Que parviendront-ils à faire pour avancer ?

Le groupe Collette cherche un financement pour implanter en Pologne une usine jugée indispensable à la survie de l'entreprise. Sur les conseils d'un administrateur salarié et maire de la commune, la Directrice générale décide de faire appel à un fonds d'investissement socialement responsable. Celui-ci pose comme condition la mise en œuvre d'une politique de développement durable et son contrôle par une agence de notation sociale.

C'est une démarche complètement nouvelle pour la Directrice générale qui embauche un spécialiste impatient de révolutionner les pratiques du groupe : fabrication d'emballages recyclables, distribution de médicaments aux fournisseurs africains malades du sida, ouverture de l'actionariat aux salariés...

De son côté, l'administrateur engage, avec les municipalités voisines de nombreuses actions sociales et écologiques : lutte contre le bruit, traitement de l'eau, intégration des personnes handicapées, modernisation du parc de véhicules municipaux... Très vite

⁴ Programme des Nations Unies pour l'environnement, UNESCO, WWF France, Fondation Nicolas Hulot, ADEME, Comité 21, Défis terre, equineo, fabrique du futur, Association des grandes villes, Association des petites villes, ADOME, ARENE Ile-de-France, Région Bretagne, Région Pays de Loire, CG 22, UDAF 22 entre autres.

pourtant, plusieurs sujets de désaccord apparaissent : comment arbitrer entre l'emploi et l'environnement ? comment mettre en œuvre le principe de précaution ? comment communiquer avec les médias ?

Une association de consommateurs appelle au boycott des produits du groupe via un site Internet ; un journal satirique est distribué à la sortie des usines et critique le projet d'implantation en Pologne... Une jeune journaliste mène alors sa propre enquête...

Cette pièce ne s'adresse pas uniquement aux professionnels, elle a été aussi jouée devant des publics très variés (syndicats, associations, grands publics) en plein air, dans des forums sur le développement durable, dans des entreprises, elle s'adapte très bien à toute scène puisque le mobilier est très simple.

Annexe : Les participants

Mérylle AUBRUN, Ingénieur de la délégation régionale, AFNOR (C2D 92)
Florent AZIOSMANOFF, Directeur de la création, Le Cube (Issy-les-Moulineaux)
Jean-Pierre BAUDECHON, Suppléant de Nicole Goueta, Conseil général 92 (C2D 92)
Gilles BERHAULT, Président d'ACIDD et Président des comités d'organisation de la plateforme TIC 21
Aude BOURSIV, Association La Fabrique
Jacques BREGEON, Directeur CHEE & DD, Ecole Centrale Paris (C2D92)
Bertrand CUSSON, CG92- Direction environnement, urbanisme et développement durable
Rémy DAGORNE, Président du Centre chorégraphique Marie Louise Prévot à Villeneuve-la-Garenne
Gérard DANSAC, Vice-président de la Chambre de Métiers et de l'Artisanat 92 (C2D92)
Michel DOUPHY, Vice-président du CAI 92 (C2D 92)
Elvire Du CHAFFAUT, Comédienne et metteur en scène, ASG Conseil
Cécile DUPONT-LOGIE, CG92-Chargée de mission « Mécénat culturel »
Jérémy FONTAINE, Coordinateur de Paris Mix
Odile FOURCADE, Conseiller général délégué au développement, Vice-présidente du C2D92
Yann FRADIN, Directeur général de l'Association ESPACES (C2D 92)
Peggy GUSOTHEN, Assistante du C2D 92
Nicole GOUETA, Vice-présidente CG92 (C2D92)
Régis IBANEZ, CG 92 - Direction des Systèmes d'Information
Véronique JOLY-CORBIN, Conseiller municipal à Bois-Colombes
Emmanuelle LAGADEC, Secrétaire générale du C2D 92
Bernard LAMY, Urbaniste/architecte conseil, Ordre des architectes (C2D92)
François LEBLOND, Président de la COFHUAT et du C2D92
Philippe Le GONNIDEC, Directeur de la société de multimédia Quark & Plug-ins
Alain NAMAN, Vice-président SFU Ile-de-France (C2D 92)
Michel RIOTTOT, Président d'Environnement 92 (C2D92)
Luc SERVIERE, CG 92 – Pôle solidarité
Catherine SBINDEN, Directrice de Paris Mix et Directrice des productions et des éditions de Mondomix
Pascale VIVANCOS, CG 92 – Direction des Finances