

PARC DE LA VILLETTE
Rencontres des Cultures urbaines 1998

**MULTIMEDIA, NOUVELLES
TECHNOLOGIES, INTEGRATION ?**

Le jeudi 8 octobre 1998, de 9h à 17h
Grande halle – salle Boris Vian

Préparée et conçue par l'ADRI
En collaboration avec le LaboratoireMTI@SHS de l'Univ. de Franche Comté

TABLE RONDE DU 8 OCTOBRE 1998

MULTIMEDIA, NOUVELLES TECHNOLOGIES, INTEGRATION ?

Conçue et réalisée par l'Agence de Développement des Relations Interculturelles (ADRI), avec la collaboration du Laboratoire MTI@SHS de l'université de Franche Comté

Luc GRUSON (directeur de l'ADRI), Jean-Jacques GIRARDOT (directeur du Laboratoire MTI@SHS), Emmanuel MARCOVITCH (responsable du projet Métafort d'Aubervilliers), Vincent MOISSELIN (chef de cabinet du Ministre délégué à la Ville), Stéphane MARTAYAN (projet Parthenay ville numérisée), Emmanuel VERGÈS (responsable de l'Espace Multimédia, Friche Belle de Mai)

Luc GRUSON - Aux Assises qui ont eu lieu l'année dernière, les organisateurs des Rencontres des Cultures Urbaines ont préféré cette année une formule plus propice aux échanges sous la forme d'une série de tables rondes. Celles-ci ont pour objectif de traiter l'aspect concret des choses plutôt que les grandes questions du type : qu'est-ce que la ville ? Que sont les cultures urbaines ?

Avec la Friche de la Belle de Mai, qui s'est jointe à l'Agence pour le Développement des Relations Interculturelles (ADRI) pour animer depuis l'année dernière un site Web sur les cultures urbaines, il nous a semblé que l'irruption d'Internet dans le paysage des cultures urbaines posait en elle-même question : cette nouvelle technologie a-t-elle un sens pour les porteurs de projets culturels, pour les artistes ? Est-ce un nouveau moyen d'accès à la culture ? Est-ce une nouvelle source d'exclusion ou, au contraire, un nouvel instrument de lien social, de citoyenneté, de dialogue ? Telles sont les questions auxquelles nous vous invitons à réfléchir aujourd'hui.

Co-organisée par l'université de Besançon, partenaire scientifique de l'ADRI dans le cadre de ses projets informatiques, cette table ronde commencera par l'intervention de Jean-Jacques Girardot, doyen de la faculté des lettres de Besançon et directeur du laboratoire MTI@SHS, qui dressera un état des lieux des enjeux de la société de l'information dans les domaines social et culturel. Emmanuel Marcovitch, responsable des projets Internet au Métafort d'Aubervilliers, rendra compte ensuite de l'étude qu'il a menée aux États-Unis sur les implications d'Internet dans le domaine social. Vincent Moisselin, chef de cabinet du Ministre de la Ville, poursuivra la discussion en parlant plus concrètement des enjeux d'Internet par rapport à la Politique de la Ville et, en particulier, de ce qu'il est possible de faire pour qu'Internet favorise les échanges, le dialogue ou de nouvelles expressions culturelles. Stéphane Martayan, responsable des relations

extérieures de la ville de Parthenay, définira les enjeux d'Internet pour les collectivités locales, notamment du point de vue de la démocratie locale. Enfin, Emmanuel Vergès s'attachera plus particulièrement aux cultures urbaines, aux lieux et aux artistes.

Cet après-midi sera consacré à la présentation de sites Internet en temps réel : celui de la ville de Parthenay — qui a beaucoup misé sur les nouvelles technologies —, celui du Métafort d'Aubervilliers et ceux de lieux publics comme le *Web Bar* de Paris ou le *Cyber Centre* de Strasbourg.

Je laisse maintenant la parole à Jean-Jacques Girardot pour qu'il nous situe les enjeux de la société de l'information dans les domaines social et culturel.

Jean - Jacques GIRARDOT - J'aimerais d'abord évoquer, dans le cadre de cette présentation générale, les problèmes qui se posent aux concepteurs de sites dans le cadre des cultures urbaines. En tant que centre méthodologique et technologique d'information appliqué aux sciences de l'homme et de la société, notre laboratoire travaille sur deux axes d'application.

Le premier concerne le travail à distance avec des groupes d'acteurs qui souhaitent disposer de réseaux d'information (cela peut concerner aussi bien des équipes d'archéologues qui souhaitent projeter leurs données sur de grandes régions que les observatoires locaux de développement désireux d'assurer le suivi de projets locaux d'insertion). Le second concerne la médiation culturelle des nouvelles technologies de l'éducation. Dans ces deux domaines, nous travaillons sur les concepts de qualité de l'information et d'accessibilité à l'information. Pratiquement, cela nous amène à concevoir des produits multimédias ou des logiciels qui sont autant de modes de développement des services d'information, en particulier dans les domaines social et culturel. Mais nous sommes également attentifs au contexte économique et social dans lequel nous travaillons.

De ce point de vue, j'ai souhaité poser deux questions m'ont paru importantes sous l'angle qui nous intéresse aujourd'hui : 1) la société de l'information constitue-t-elle un remède à la crise économique actuelle, donc à l'exclusion et à la précarité ? 2) Internet favorise-t-il l'expression de la diversité culturelle ou, au contraire, constitue-t-il un outil d'uniformisation des cultures sur le modèle américain ? Les réponses que j'ai reçues ne sont pas optimistes.

La première question a son intérêt dans la mesure où, notamment à la faveur des programmes européens et nationaux récents, les gens ont le sentiment que la société de l'information constitue, en tant que concept neuf, la solution de sortie de la crise. Or, le concept de société de l'information n'est pas particulièrement récent : il voit le jour dans les années 1950 et s'exprime pleinement aux Etats-Unis dans les années 1970. D'ailleurs, la crise, qui a généré l'exclusion et le chômage, en est elle-même une conséquence. En effet, les technologies de l'information ont permis d'automatiser non seulement le secteur de la production matérielle mais aussi celui de

l'information. Se pose donc la question de savoir comment la société de l'information peut remédier à une situation qu'elle a largement contribué à créer.

Ma deuxième question est née du constat d'une emprise croissante des standards américains sur les modes de vie et les cultures populaires à l'échelle mondiale. Cette emprise s'explique par la maîtrise américaine des technologies de l'information et elle constitue un risque important d'uniformisation des cultures.

La société de l'information est donc un phénomène ancien. Son concept fut clarifié par l'étude d'un chercheur suisse à l'université de Stanford. Publiée en 1975, elle montrait que le secteur qui occupait le plus d'actifs aux Etats-Unis était celui de l'information. Ce chercheur s'appuyait pour cela sur un type d'études menées par des économistes tels que Clarck qui avaient mis à jour que la société industrielle s'était développée en opérant un transfert des actifs des secteurs agricole et des services vers celui de l'industrie qui devient dominant dès les années 1870. De la même façon, à partir des années 1970, c'est le secteur de l'information et non, comme on aurait pu le penser, celui des services, qui devient dominant. Ce secteur regroupe les constructeurs de matériel informatique et de télécommunication, les fabricants et diffuseurs de logiciels, et l'industrie des contenus d'information (presse, banques, etc.).

Le développement de ce secteur va opérer des transferts dans la population active : l'automation entraîne des licenciements dans l'industrie — y compris dans le domaine de la production matérielle où, jusqu'alors, elle conservait des emplois —, dans les transports et les communications, dans l'administration — qui pallie cette perte d'emplois en développant ces activités d'accueil —, dans le secteur bancaire et assurantiel enfin. L'ensemble des secteurs économiques est donc touché, y compris celui de l'information. En effet, alors qu'on aurait pu penser que ce transfert d'actifs ferait du secteur de l'information le moteur de la croissance, on va s'apercevoir qu'il existe des blocages à la relance par les technologies de l'information (le déplacement des investissements vers les secteurs de l'information entraîne une perte d'emplois de l'ordre du million aux Etats-Unis). Ces blocages sont liés, outre le chômage généré par ce secteur dans son propre domaine, aux lourdeurs inhérentes à ces nouvelles technologies, aux pénuries de compétences et à des résistances professionnelles. On a donc rapidement conclu à la nécessité d'une action volontariste mais celle-ci a été critiquée, dès le rapport Minc, en raison du risque qu'elle faisait courir de créer une économie à deux vitesses où seul un secteur bénéficierait de tous les efforts au détriment, entre autres, de la culture et du social.

En ce qui concerne la culture, il est évident que la domination américaine est solidement établie et qu'elle est d'abord économique. Les Etats-Unis sont en effet le pays qui connaît le développement le plus important en matière de technologies de l'information : les monopoles de fabrication et de diffusion des matériels et des logiciels, et maintenant des contenus, sont américains. Actuellement, le discours dominant américain ne relève pas de la contrainte ; on parle plutôt dans les cercles du pouvoir de "doctrine impériale" (cf. *Le Monde Diplomatique*, août

1998) : à la différence de la "doctrine impérialiste", qui visait l'exploitation, la "doctrine impériale" se définit comme une volonté légitime de voir les gens s'accorder sur des normes auxquelles croient les Américains. Or cette "doctrine impériale" sert de support à une domination politique qui s'exprime au niveau culturel. En effet, le vecteur du développement de la société de l'information et de la domination américaines est culturel. Mais les objectifs sont avant tout commerciaux. Différents plans sont ainsi mis en oeuvre aux Etats-Unis comme "l'infrastructure nationale pour l'information", un plan très volontariste d'équipement ou "l'infrastructure globale pour l'information" qui se réclame, à l'échelle planétaire, de la liberté du commerce. Or, un tel argument serait recevable si les acteurs du marché étaient de force à peu près égale, ce qui n'est pas le cas puisqu'il s'agit pratiquement d'une situation de monopole. Concrètement, cela tend à instaurer non pas la société à deux vitesses que l'on a longtemps crainte, mais un système où les autoroutes de l'information poursuivraient leur objectif commercial en offrant des services en ligne destinés essentiellement aux classes moyennes des pays développés, où Internet, système moins perfectionné, serait laissé aux administrations et aux domaines social et culturel, et où enfin, se créerait un troisième groupe qui n'aurait accès ni aux unes ni à l'autre.

Ces constats ne doivent pas cependant nous conduire à un sentiment d'impuissance. Que pouvons-nous faire dans les domaines qui nous intéressent, la lutte contre l'exclusion et la culture ?

S'agissant de la lutte contre l'exclusion, les expériences en cours montrent qu'il existe des besoins très importants en matière de citoyenneté et chez les acteurs sociaux. L'action sociale a en effet évolué d'une problématique centrée sur des "publics-cible" vers une problématique territoriale, souvent locale (politique des quartiers, programmes de développement local et rural, etc.). Or, cela nécessite de connaître les zones d'action d'une manière à la fois globale et relativement détaillée afin de comprendre la diversité des contextes locaux (activités dominantes, niches d'emploi, besoins de proximité, etc.). C'est alors que les outils d'analyse socio-économique deviennent utiles, par exemple, aux animateurs locaux de plans d'emploi rural ou aux observatoires d'aide à la décision au niveau institutionnel. Cette évolution va de pair avec le renforcement du partenariat et des réseaux qui se développent entre les acteurs au niveau institutionnel ou transnational dans le contexte européen. En effet, il faut pour cela mieux se connaître, préparer les rencontres, diffuser les bonnes pratiques, tous besoins qui fondent le développement des répertoires, des outils de communication à distance (du mail au forum de discussion).

Un troisième aspect de cette évolution est la remise en cause de l'aide, avec l'exclusion qu'elle engendre et les coûts qu'entraîne la dépendance. De plus en plus, l'utilisateur est considéré soit comme un client, soit comme un citoyen, et l'on cherche à le connaître de manière plus approfondie et plus égalitaire. Les acteurs sociaux, les institutions, les associations ont alors besoin de nouveaux modes de traitement de l'information. Les plans ne sont plus conçus en fonction des compétences de ceux qui les mettent en oeuvre mais en fonction des besoins des

usagers. D'autre part, cela favorise, dans une approche plus citoyenne, les réseaux d'échange, et Internet est particulièrement bien adapté à ces logiques d'offre-demande ou d'échange à coût réduit. A condition, bien sûr, que les problèmes d'accès soient résolus.

Par ailleurs, favoriser la diversité culturelle suppose que l'on travaille d'une part sur les contenus, et d'autre part sur l'accès à l'information avec l'obligation de garantir le respect de la vie privée. S'agissant des contenus, la domination américaine n'est pas définitive dans la mesure où la société de l'information vise à produire des biens immatériels qui sont intimement associés à la dimension humaine de la société, à son organisation et à sa culture.

L'accès, quant à lui, pose plusieurs problèmes. Le premier est d'ordre technologique mais certaines évolutions peuvent être favorables : les coûts des matériels baissent, la convergence des technologies professionnelles et des technologies domestiques comme la télévision et le téléphone, ainsi que la diversification des lieux où elles sont présentes (cyber-cafés, etc.) peuvent faciliter l'accès aux nouvelles technologies. Je tiens également à souligner l'importance du développement de la diffusion de proximité : les technologies de l'information représentent un enjeu important pour l'édition et la diffusion. C'est un secteur qui reste encore très contrôlé par les grands éditeurs, mais on insiste actuellement sur les possibilités d'éditer et de diffuser à petite échelle. Cette diffusion de proximité facilitera non seulement l'expression des auteurs mais aussi l'interactivité dans la mesure où les publics sont mieux ciblés et donc plus actifs.

Enfin, il me semble que deux craintes très répandues dans la société actuelle, qui concernent aussi bien le culturel que le social, sont à prendre en compte si l'on veut que les individus s'approprient les technologies de l'information : la substitution de la machine à l'homme d'une part, et le contrôle des individus par le pouvoir central d'autre part.

Luc GRUSON - Je laisse la parole à Emmanuel Markovitch pour qu'il nous rende compte de ce qui se passe aux Etats-Unis en illustrant son propos par des exemples d'utilisation d'Internet.

Emmanuel MARKOVITCH - Les nouvelles technologies nous renvoient souvent l'image d'une Amérique de Microsoft, celle dont M. Girardot a parlé tout à l'heure. Il me semble cependant que c'est là une image déformée qui ne rend pas véritablement compte des changements que j'ai pu constatés en étudiant la façon dont des villes, des associations, des collectivités locales, des écoles, des bibliothèques se sont emparées de ces nouvelles technologies pour les modeler à l'usage qu'ils souhaitaient en faire. En réalité, la manière dont les gens réagissent face à l'innovation est symptomatique de leurs modes de réaction et de pensée ou, de façon beaucoup plus classique, de la structuration de la société.

Quand j'ai été amené à partir aux Etats-Unis, les collectivités locales françaises développaient principalement deux approches face aux technologies de l'information (Internet entre autres) : soit l'attentisme, fondé sur une réticence face aux coûts d'investissement, soit la volonté d'être à

l'avant-garde par un câblage massif des villes qui est resté dénué de contenus et d'usages. Au-delà de leur opposition, ces deux attitudes sont finalement assez similaires en ce qu'elles sont totalement technocentristes : technophobes pour les premières, considérant la technologie comme solution à tous les problèmes pour les secondes. Or, l'histoire a montré que le déterminisme technologique concrétisait les craintes dont M. Girardot parlait mais ne permettait pas de mettre en oeuvre des politiques raisonnées.

Aux Etats-Unis, en revanche, se développait en dehors de toute intervention étatique un courant d'idée assez pragmatique qui n'envisageait pas la culture et la technologie en termes de domination de l'une sur l'autre mais en termes de synergie. Un des fondamentaux de cette approche était d'établir autour de ces nouvelles technologies une interaction entre différents acteurs, différents métiers pour qu'ils modèlent ensemble ce que pourrait être la société de l'information. Ce sont ces différents acteurs qui se regroupent à la base des projets qui sont développés localement et qui opèrent des choix politiques fondamentaux.

L'exemple de Newark, que j'aimerais maintenant vous exposer est, selon moi, le plus remarquable car il regroupe les éléments d'une approche intelligente des nouvelles technologies. Newark est une banlieue de New York très pauvre, rongée par le chômage et la drogue, qui a été construite dans les années 1950 et a connu des émeutes il y a une vingtaine d'années. En accord avec des acteurs locaux qu'il connaissait bien, un chercheur du MIT de Boston l'a choisie comme terrain d'expérimentation. La ville n'avait pas beaucoup de moyens et ils ont démarché ensemble des fondations d'entreprises pour qu'elles leur cèdent du matériel. Ils ont ainsi obtenu quarante ordinateurs. Leur premier choix politique fondamental a été de les installer en réseau, non pas dans un cybercafé mais chez quarante familles, à charge pour chacune d'elle d'accueillir cinq familles voisines pour qu'elles puissent également les utiliser. Première implication concrète de ce choix : des voisins qui ne se connaissaient pas se sont rencontrés autour des ordinateurs. Les différents acteurs de la ville (hôpital, commissariats, etc.) ont été sensibilisés à l'opération et ont participé à ce réseau dont le principe était d'être un "babillard".

Tout se passe donc au niveau local : apparaît sur l'écran un plan de la ville schématisé où l'on trouve des lieux publics, comme l'école ou l'hôpital, et des lieux de discussion que chacun a la possibilité de créer en son nom. Dans un premier temps, les adultes sont retournés à l'école avec leurs enfants pour apprendre l'utilisation concrète du réseau. L'hôpital en a profité pour aller à la rencontre des habitants qui, sans que l'on sache pourquoi, s'y rendaient assez peu. Peut-être grâce à l'anonymat des ordinateurs, à l'absence des peurs qui naissent à l'approche des hôpitaux, les gens ont confié qu'ils n'y allaient pas par crainte que l'on diagnostique une maladie et qu'ils aient à déboursier des sommes importantes pour se faire soigner. Ce qui, dans un quartier où l'épidémie du Sida se développait très rapidement, était assez ennuyeux. Tenant compte du blocage psychologique dont il avait pris conscience grâce au réseau, l'hôpital a créé une antenne médicale à l'école. Un lien social très fort, presque vital, s'est donc ainsi recréé. Par ailleurs, les habitants ont organisé par l'intermédiaire des forums de discussion une visite de

l'aéroport, du musée, une fête, etc. Le réseau a donc permis de faciliter un contact qui n'existait pas jusqu'à présent. Or, une fois la dynamique enclenchée, les choses changent rapidement. Un habitant a pris l'initiative de créer un forum autour du thème des courses alimentaires : où acheter moins cher ? Tous échangeaient leurs informations et, devant le succès du forum, ils ont créé une coopérative alimentaire qui leur a permis d'obtenir des réductions importantes avec lesquelles ils ont payé des jeunes du quartier pour qu'ils assurent le transport et la distribution des provisions.

Cette initiative, même le chercheur du MIT ne pouvait pas la prévoir : elle a été le fait des seuls usagers. Une fois la dynamique enclenchée, la vie des habitants en a été profondément changée. Cette expérience a mis en valeur une véritable synergie humaine autour du réseau : celui-ci n'a pas tout fait, il a représenté une étincelle parce qu'une méthode intelligente a accompagné les gens vers le médium technique. Cette méthode a consisté dans une information, puis une formation suivie très importante pour casser les mythes que les gens construisent autour des réseaux, toute liberté leur étant enfin laissée pour discuter et se rencontrer. Bref, cette ligne directrice composée de trois étapes a permis de poser le socle d'un projet qui réussit.

Auparavant, il avait fallu mobiliser des acteurs différents et j'ai pu remarquer que c'est une condition nécessaire à la réussite de ce type de projet : la ville, même si elle n'est pas à l'origine du projet ; les associations, qui jouent un rôle d'intermédiaire politiquement ou moralement neutre ; les universités qui détiennent encore le savoir et ont une vision prospective ; les entreprises, enfin, qui produisent les matériels et les richesses des sociétés. Ces quatre acteurs peuvent, s'ils travaillent ensemble dans une logique de réseau, faire avancer les choses, même avec peu de moyens.

Beaucoup disent que les technologies de l'information vont décroiser la société et de nombreux exemples attestent de cette communication plus facile et de ces rencontres de cultures et de métiers différents. La création des CDrom a ainsi réuni des ingénieurs, des créateurs, des juristes... L'approche américaine consiste à anticiper ce décroissement et à faire travailler ensemble des personnes différentes dès l'origine des projets. La France connaît actuellement une prise de conscience mais les quatre acteurs dont j'ai parlé plus haut travaillent encore trop rarement ensemble dans une logique de développement culturel. La culture est vraiment le dénominateur commun qui permet aux projets d'émerger ; la technique ne joue qu'un rôle de médiateur et de catalyseur. Par culture, je n'entends pas seulement la création artistique, mais aussi une histoire commune construite par le langage, les habitudes, les modes de vie et la création. Si l'on envisage ces nouvelles technologies sous l'angle de l'empreinte culturelle que chacun peut y apporter, il me semble que les acteurs locaux pourront s'y engager sans crainte et avec une grande liberté.

Luc GRUSON - Vincent Moisselin va maintenant nous expliquer comment cela se passe en France dans le secteur dont il s'occupe.

Vincent MOISSELIN - Je ne compte pas tenir le discours qui vient d'en haut, même si je parle au nom du ministre délégué à la ville.

J'ai relevé avec intérêt dans ce qui vient d'être dit que c'est lorsque des partenaires multiples ont un projet commun que les choses sont le plus susceptibles de profiter à la collectivité. En effet, c'est exactement la définition de la politique de la ville : créer du partenariat, qu'on appelle interministérialité au niveau étatique mais qui se décline également au niveau local et déconcentré. C'est en associant plusieurs acteurs à un projet que celui-ci a des chances de rencontrer un public et de répondre à des besoins qui ne sont pas définis *a priori*, mais qui sont portés par le projet. On se situe donc dans une démarche pragmatique qui ne prétend pas diaboliser la technologie ni la craindre, mais l'utiliser comme un vecteur pertinent pour mener des actions visant à satisfaire des besoins qui ne le sont pas encore.

La nouvelle ambition pour la ville, qui a été définie le 30 juin dernier, a fixé deux priorités qui peuvent donner un écho plus précis aux actions menées dans le domaine des nouvelles technologies : 1) assurer aux citoyens une véritable égalité d'accès au service public ; 2) associer les habitants aux projets qui les concernent. Or, pour poursuivre ces objectifs, les technologies de l'information et de la communication peuvent nous être d'une grande aide. Concrètement, quels objectifs peut-on atteindre et comment peut-on faire en sorte que le projet puisse évoluer et améliorer la vie quotidienne ?

Bien sûr, ces nouvelles technologies sont coûteuses et d'un accès difficile. Il faut donc les rendre accessibles à tous les publics, et pas seulement aux publics difficiles stigmatisés par la presse. C'est le postulat de départ : les gens doivent pouvoir accéder à des lieux publics ouverts aux heures où ils ne travaillent pas, avec des personnels compétents qui les accompagnent de telle sorte qu'ils sachent ce qu'ils peuvent en tirer au fur et à mesure qu'ils s'approprient cet outil. Ensuite, la mise en oeuvre de cette ambition dépend d'acteurs multiples. Au ministère de la ville, par exemple, nous souhaitons travailler avec le ministère de la culture, celui de la jeunesse et des sports, celui de la réforme de l'Etat — qui privilégie le développement de l'informatique pour faciliter les démarches administratives des citoyens —, et celui des finances pour l'installation d'ordinateurs dans les bureaux de poste, les banques, etc.

Les nouvelles technologies ne sont évidemment pas le seul outil qui permettent la participation des habitants à la vie de la cité. Certes, Internet diffuse de l'information mais les collectivités locales doivent "se bouger" pour que cette information soit accessible à tout un chacun. Aussi allons-nous, dans le cadre de la nouvelle contractualisation, motiver les élus locaux pour qu'ils jouent le jeu de la transparence. Et puis Internet représente une capacité puissante de dynamisme et d'enrichissement des échanges : les forums peuvent se révéler très productifs

lorsqu'il s'agit de mettre en oeuvre des actions concrètes. La volonté du ministre n'est pas d'imposer le modèle de participation lié à Internet — il n'existe pas de modèle unique, il n'y a que des réalités locales —, mais d'inciter à l'utilisation de tous les moyens susceptibles de favoriser la participation. C'est à cette condition que l'État s'engagera dans les futurs contrats de ville.

Cette vision forte implique d'avoir des projets, des machines en nombre suffisant et des personnes compétentes (c'est le cas, par exemple, à la Friche Belle de mai). Le plan emplois-jeunes se prête d'ailleurs particulièrement bien à la création de ces nouveaux métiers qui, s'ils ne sont pas immédiatement rentables, peuvent répondre à des nouveaux besoins et se solvabiliser à terme.

Je conclurai en évoquant le Pacte d'Action Gouvernemental pour la Société de l'Information (PAGSI) qui, lancé l'année dernière par le Premier ministre, a depuis changé beaucoup de choses : les rapports administratifs, les débats parlementaires sont désormais en ligne et immédiatement disponibles. C'est une véritable révolution et c'est pourquoi je ne suis pas inquiet quant aux risques de domination culturelle.

Luc GRUSON - Je passe maintenant la parole à Stéphane Martayan qui va nous donner le point de vue d'une ville.

Stéphane MARTAYAN - J'aimerais présenter dans cet exposé le dispositif qui a été mis en place par la ville de Parthenay. Je me sens assez proche de ce qu'a dit Emmanuel Marcovitch tout à l'heure en ce sens que l'approche de Parthenay se situe entre le volontarisme français et les communautés locales américaines qui tentent de susciter la mobilisation des citoyens. J'insiste donc, comme il l'a fait lui-même, sur la nécessité de se garder de toute illusion techniciste : Internet ne peut pas être l'alpha et l'oméga d'une politique de développement local. Il serait illusoire de penser qu'il suffit de connecter des territoires isolés pour générer une dynamique. C'est pourquoi j'aime rappeler que le projet qui utilise les technologies de l'information comme outil de développement local s'apparente à une cerise sur le gâteau d'une démarche globale.

A l'origine du projet, Parthenay était une ville rurale de 18000 habitants. Confrontée à la désertification, l'équipe municipale s'est demandé comment inverser le mouvement. Pour cela, elle a d'abord mené une politique qui mettait en avant la citoyenneté active, c'est-à-dire qui tentait de solliciter par tous les moyens l'ensemble des ressources du territoire. Il ne s'agissait pas de faire à la place des acteurs mais d'agir comme un catalyseur en encourageant un certain nombre d'initiatives. Concrètement, cela signifie dans le champ de la politique culturelle que, s'il existe 250 associations et quatre festivals à Parthenay, la municipalité n'a pas pour autant de programmation culturelle à proprement parler : elle se cantonne à un accompagnement des démarches de terrain. Sa politique a donc consisté à susciter les initiatives des acteurs

associatifs, à mettre en avant l'identité locale, à favoriser tous les modes de décloisonnement possibles entre acteurs de la ville. On ne peut pas comprendre notre approche en matière de nouvelles technologies si on n'a pas cette volonté politique fondamentale présente à l'esprit.

Le projet de ville numérisée est né de l'intuition que, non seulement Internet pouvait être utilisé au niveau local comme un instrument d'échanges de proximité — ce qui, à l'époque, paraissait paradoxal dans la mesure où c'était encore la vision planétaire de cet instrument qui dominait — mais aussi que ce type d'outils a des répercussions organisationnelles c'est-à-dire qu'ils ont à voir avec la façon dont les communautés s'organisent. En effet, un des éléments très importants de l'Internet, c'est qu'il amène une communication à la fois interactive, décentralisée et globalisée entre des groupes de citoyens non seulement utilisateurs, mais aussi producteurs et créateurs d'information. Cet internet local devait permettre de densifier les communications interactives à l'intérieur de la ville, de révéler l'intelligence collective d'un territoire et d'être ainsi un catalyseur de créativité individuelle et collective. Concrètement, cela s'est traduit à Parthenay par la volonté d'offrir à toutes les composantes de la ville la possibilité de s'approprier ces outils. La dimension de transversalité était très importante : c'est l'ensemble de la ville qui était concernée (et pas seulement la politique municipale ou l'éducation) avec pour la ville, l'objectif d'être un laboratoire urbain des usages de ces nouvelles technologies de l'information et l'ambition d'atteindre d'ici à deux ans 50 % de la population en état d'usage actif du réseau.

Le premier problème auquel on s'est trouvés confrontés a été celui de l'accessibilité. La mairie de Parthenay a alors pris un certain nombre d'initiatives, considérant que cette question de l'Internet local était un enjeu de service public. Elle a ainsi ouvert à partir de juillet 1996 des espaces numérisés dans des lieux publics déjà existants (la maison de la citoyenneté active, par exemple, qui regroupe des associations, des services municipaux, etc.) où l'on peut découvrir et s'initier à Internet. Ces lieux sont aujourd'hui au nombre de six. Le fait que ces espaces numérisés prennent place dans des lieux publics qui étaient déjà des lieux de rencontre était très important pour nous car la notion d'agora permet une appropriation de ces outils : on les trouve aujourd'hui au service d'état civil de la mairie, au service économique pour les créateurs d'entreprises, à la médiathèque, à la maison des jeux et bientôt à la maison du tourisme et du patrimoine. D'autre part, on a proposé un accès gratuit à Internet à tous les habitants de Parthenay. La ville est donc devenue, et c'est un cas unique en France, son propre fournisseur d'accès à Internet. Depuis 1996, on est passé de quatre Email à près de 2500. Enfin, on a monté une opération appelée les "mille micros" pour laquelle on a négocié avec des partenaires industriels afin d'offrir à tous les habitants, pour 300 francs mensuels, un PC multimédia et 200 heures de télécommunications gratuites.

Voilà le cadre qui a permis la résolution des problèmes d'accessibilité et la montée en puissance d'une communauté électronique. A partir de ce cadre, on a lancé notre "Intownet", c'est-à-dire un Internet urbain qui propose un site regroupant l'ensemble de la communauté de Parthenay. Il est hébergé sur le serveur municipal et compte aujourd'hui près de 14000 pages avec plus de 200

créateurs et contenus différents. Il se décline en une vingtaine de rubriques touchant différents domaines de la vie locale, chaque rubrique étant animée par un *webmaster* qui est le responsable du service municipal en question. La rubrique culturelle est ainsi animée par le responsable du service culturel. Mais on peut trouver dans cette rubrique, outre les informations publiques, le site de la maison des cultures de pays qui promeut les cultures poitevine et saintongeaise ou celui des intermittents du spectacle de Parthenay. Le réseau a donc fonctionné comme un outil fédérateur d'acteurs dispersés dans la ville qui ont créé une sorte de coopérative virtuelle. Je pourrais aussi parler, dans le domaine économique, du site du supermarché local qui offre des produits à la vente par correspondance. Les assistantes sociales l'utilisent lors de leurs visites aux personnes âgées et les habitants des villages alentour en profitent pour se faire livrer certains produits.

Il s'agissait pour nous de faire de cet Internet local un instrument de créativité individuelle et collective et il a permis de mettre en valeur les identités locale et individuelle. Un tatoueur a constitué une galerie virtuelle en mettant en ligne ses tatouages, un marchand de chaussures a créé un site de chaussures de grande taille, etc. En permettant de se positionner sur des créneaux très étroits, cet Internet local amène chacun à s'interroger sur sa spécificité en tant qu'individu, en tant qu'association, territoire, etc. Outre les identités, les différentes intelligences présentes sur un territoire sont mises en valeur.

Pour conclure, je voudrais rappeler que l'expérience n'en est qu'à ses débuts et qu'on ne pourra parler de ville numérisée que lorsqu'une part très importante de la population sera impliquée. Mais ces commencements corroborent l'intuition qui était à l'origine de notre projet, à savoir que l'Internet local peut être un outil de lutte contre l'exclusion. Des jeunes en échec scolaire sont, par exemple, devenus des usagers très assidus de l'Internet, au début de façon ludique puis dans un esprit d'initiative en créant leur propre site. Et cela a transformé radicalement le regard qu'ils portaient sur eux-mêmes : ils n'étaient plus des cancre mais des créateurs. Un de leurs enseignants leur a d'ailleurs proposé de venir donner des cours d'initiation au réseau dans la classe. Cette anecdote a le mérite de montrer la manière dont cet outil peut redistribuer les cartes de l'accès au savoir : ce sont paradoxalement ceux qui connaissent la plus forte situation d'exclusion qui s'approprient de la manière la plus forte cet outil. En effet, ils ont tout à y gagner. Le risque d'exclusion existe donc bien par rapport à l'accès mais il faut se garder de considérer Internet comme un outil d'exclusion ; il peut être au contraire un outil d'inclusion de groupes sociaux jusqu'à présent défavorisés dans l'accès au savoir.

De ce point de vue, je dois aussi mentionner la crainte, notamment des associations culturelles, de voir les rapports humains disparaître au profit des relations virtuelles. Or, le réseau électronique s'est au contraire avéré être un instrument extraordinaire de travail coopératif qui accroît les échanges humains au sein de la ville.

Luc GRUSON - Votre intervention a posé un certain nombre de nouvelles questions, notamment celle du rapport de la culture locale par rapport à la culture globale et de l'affirmation de son identité au travers d'une démarche différencialiste. C'est particulièrement intéressant du point de vue des cultures urbaines et Emmanuel Vergès va précisément nous dire ce qui se passe ici dans le cadre des Rencontres, et plus particulièrement à la Friche de la Belle de mai à Marseille.

Emmanuel VERGES - En effet, Internet d'accéder à l'information et à la culture. Encore faut-il répondre à deux questions préalables qui semblent essentielles : quels contenus est-il pertinent de mettre en ligne, notamment par rapport au problème de la présence anglo-saxonne ? Et qui les met en ligne ? Une troisième question annexe est celle de la nature de l'économie qui peut émerger de ces nouvelles technologies dans le champ artistique et culturel.

A la Friche la Belle de Mai, on tente d'éclairer ces questionnements par l'inclusion, dans un lieu de création et de production artistiques, d'artistes, de producteurs et de publics. Dans ce cadre, on est obligés de faire appel à de multiples partenaires, en raison de la complexité des nouvelles technologies. Avant de vous parler du dispositif multimédia qui y est installé, j'aimerais vous présenter la Friche belle de mai elle-même.

Il s'agit d'un lieu de création et de production artistiques et culturelles et de transmission des pratiques culturelles installé, depuis 1992, dans une ancienne manufacture des tabacs à Marseille, à côté de la gare Saint Charles, dans quatre hectares de friche industrielle. Depuis deux, on y a adjoint une mission de développement des projets artistiques dans le champ de l'emploi, de la communication et du développement économique. Selon le principe posé par le directeur de la Friche, la parole de l'artiste est au centre et elle est accompagnée par des dispositifs de création, de production et de transmission des pratiques artistiques. La Friche prend place au sein d'un quartier, d'une ville et d'une économie auxquels elle veut participer. Cette économie culturelle comprend un spectre d'activités qui va de la création d'emplois jusqu'à l'accueil d'entreprises de nouvelles technologies dans le secteur culturel et éducatif.

Le multimédia est apparu à la Friche en avril 1995 quand son directeur a accueilli Les Internauts associés, une association équipée d'ordinateurs qui y a développé durant deux ans un Cyber CAFE (Common Access For Everybody) qui se voulait un lieu d'appropriation de l'outil par le public et par les artistes. C'est ainsi qu'un sérigraphe s'est rendu compte des possibilités que lui offrait Internet : pour lui, c'était une photocopieuse mondiale. Depuis un an, ce projet se développe dans ces deux optiques autour d'un espace culture-multimédia qui a été labellisé l'année dernière par le ministère de la culture et, plus généralement, à travers une plate-forme exploratoire qui a pour ambition de fonder à moyen terme une filière du multimédia artistique et culturel depuis la création jusqu'à l'accès au marché en passant par la production. On trouve donc à la Friche des personnes qui travaillent sur la vidéo, le son ou sur le rapport entre les nouvelles technologies et l'art, ainsi qu'une dizaine d'entreprises en voie d'insertion. Cette plate-

forme cherche à répondre à la question des contenus en termes d'édition d'information et de production artistique : comment l'artiste va-t-il pouvoir engendrer une nouvelle pratique de communication et travailler de nouveaux processus de création via le réseau ? Comment rendre compte de l'activité de La Friche ? (Elle emploie en effet quotidiennement entre 200 et 300 personnes et accueillent environ 500 événements publics par an.) Pour cela, on anime un magazine quotidien sur Internet qui renvoie aux sites des artistes résidents de la Friche.

Sur le plan des contenus, il y a un enjeu certain à les produire en langue française même s'il faut qu'à terme, ils soient accessibles à tous. Cet été, par exemple, le festival off d'Avignon a organisé le colloque *Controverse* qui a abouti à un Manifeste pour le temps présent. Nous étions là avec trois ordinateurs grâce auxquels les intervenants ont régulièrement publié leurs interventions. Nous avons donc rendu compte d'un colloque d'une manière très spécifique : cela ne ressemblait ni à ce que peut faire une radio, ni à ce que peut faire une télévision. Ça été une expérience très forte pour les gens du spectacle vivant qui se sont aperçus de l'utilité de l'ordinateur pour transmettre une parole. Notre rôle est donc celui d'un médiateur. Pour prendre un autre exemple, un artiste nous a proposé un projet dénommé "la scène est un cercle" : à nous de rendre sur un écran plat en deux dimensions cette rotondité de la scène. Cela nous amène donc à rechercher la façon dont on peut travailler différentes formes d'écriture multimédia ou l'hypertexte (c'est-à-dire l'association de sons, de textes et d'images, et les liens hiérarchiques ou sémantiques qui les unit).

Comme on l'a déjà dit tout à l'heure, la logique des contenus est liée à celle de l'accès. Dans l'espace culture-multimédia de la Friche, le public dispose d'une dizaine d'ordinateurs connectés à Internet. Dès lors, la question est de savoir à quels contenus il accède à travers cet instrument : comment amener les gamins qui cherchent Pamela Anderson ou Wu-Tang-Clan à aller voir ce qu'ils ne connaissent pas, en particulier les contenus que l'on fabrique nous-mêmes ? On a mis, par exemple, sur Internet "On espère", une chanson d'AB, deux jeunes de Seine-Saint-Denis qui ont enregistré leur premier disque dans le cadre des Rencontres. Quand on nous demande, au cyber kiosque, ce qu'on peut écouter en rap français, on répond qu'évidemment, il y a le site d'IAM, qui est grandiose d'ailleurs, mais qu'on peut aussi écouter AB. Un scratcheur français peut créer son site, il est au même niveau que Wu Tang ou qu'IAM. Internet change le rapport des gens à la hiérarchie des contenus et c'est ce qu'on peut promouvoir dans un lieu d'accès : on peut montrer ce qui se passe dans un atelier de scratch ou d'écriture à la Friche. La logique d'accès au contenu est liée à celle de l'accès aux outils de création : comment être acteur sur le réseau ? C'est plus simple et ça coûte beaucoup moins cher que de presser un CD.

L'expérience de la Friche s'exporte. Non seulement à la Grande Halle de la Villette, mais aussi de l'autre côté de l'autoroute qui sépare le nord de Marseille en deux. Dans le quartier de Bassens, une cité de transit, un animateur s'occupe d'un atelier Internet où des gens viennent utiliser le traitement de textes pour taper leur CV, faire leurs exposés, etc. mais également écrire ce qui circule dans Bassens.

Production des contenus et logiques d'accès aux outils ne vont toutefois pas sans une phase d'évaluation préalable qui a pour but de connaître les pratiques et les modes de fonctionnement du public et des artistes par rapport au réseau. Nous travaillons également sur la définition du métier d'animateur multimédia dans le cadre de la réflexion sur les nouveaux services - nouveaux emplois. Un tel animateur assume plusieurs fonctions qui vont de l'accueil du public sur un lieu d'accès et de l'animation sur Internet d'un groupe de jeunes jusqu'à l'animation d'un site Internet, en passant par la création de ce site et sa diffusion. Pour cela, nous avons posé les premières bases d'un référentiel-métier de l'animateur multimédia afin d'élaborer et de faire évoluer ce nouveau métier avec des institutions comme la DRTEFP.

J'aimerais terminer en disant que l'intérêt, pour un lieu culturel, de travailler avec d'autres partenaires comme les Rencontres des Cultures Urbaines, c'est de mélanger l'accueil et l'initiation, l'animation, l'édition et la création de pages Internet.

Luc GRUSON - Si l'on en revient à la question de l'exclusion, on se rend compte avec l'expérience de la Friche que si Internet n'aide pas à lutter contre l'exclusion, il en déplace en tout cas les frontières : les exclus ne sont pas forcément ceux qu'on pense. Ce sont en effet souvent les jeunes qui se l'approprient le plus facilement pour trouver le chemin d'une forme d'intégration et d'un autre rapport au monde. Par contre, il faudrait peut-être s'intéresser davantage aux populations qui sont exclues de ce mouvement général — on peut penser aux personnes qui ont des difficultés avec la technique ou avec la langue, et en particulier au monde rural et aux personnes âgées. Je vais maintenant vous passer la parole pour nous faire part de vos questions ou de vos expériences.

Ezra NAMAD (plasticien) - Je ne suis pas un spécialiste des nouvelles technologies mais je travaille actuellement sur un projet qui y est lié puisque je m'intéresse à l'interface entre les différents médias, notamment la peinture, la photographie, la photocopie et l'Internet et à ce qui arrive aux images quand elles sont transposées d'un médium à l'autre. J'ai donc monté un projet artistique lié à la forêt et destiné aux jeunes dans l'idée de créer une situation de partage et de créativité. Or, je suis frappé de voir que beaucoup de gens qui disposent d'outils sont démunis de contenus. Autrement dit, la situation est à la fois contradictoire et positive. Contradictoire parce qu'il est surprenant de voir que des personnes disposent d'outils très sophistiqués dont ils ne savent pas quoi faire ; positif parce que cela donne lieu à une complémentarité avec mon travail. Reste que cela me fait beaucoup réfléchir au développement des projets et au destin de ces outils.

Michel DUGUERA (journaliste) - Ayant beaucoup travaillé dans les collectivités locales, je m'intéresse à l'aspect démocratique de l'Internet par rapport à la participation citoyenne et je suis

étonné d'en avoir si peu entendu parler dans vos interventions, notamment du point de vue de la discussion des choix politiques. J'aurais donc aimé connaître les utilisations démocratisantes d'Internet, en particulier dans le champ de la gestion des villes. Il existe des expériences dans le Nord, notamment à Grande Synthe où "l'atelier de travail urbain" permet de confronter les politiques publiques aux habitants. Il est un peu relayé sur le site de la ville mais cela ne va pas encore très loin. On parle de plus en plus de la notion de budgets participatifs qui est née au Brésil et représente un aspect intéressant des échanges Sud-Nord du point de vue de la citoyenneté. Internet peut-il servir dans ce domaine et existe-t-il des expériences qui vont dans ce sens ?

Claude RENARD (Délégation Interministérielle à la Ville) - Le CIV du 30 juin dernier dont parlait Vincent Moisselin a indiqué que la prochaine génération des contrats de ville était placée sous le signe de la participation et de la démocratie locale. Pour ce faire, on met en place un vaste programme destiné à fournir des outils aux services de l'Etat qui auront à négocier les contrats de ville et aux collectivités locales. Parmi ces outils, il y aura un répertoire des pratiques qui ont été fructueuses en termes de participation des habitants et qui ne sont pas toutes, loin s'en faut, liées à Internet. La participation des habitants a donc beaucoup plus lieu qu'on ne le dit. En ce qui concerne la place d'Internet, j'aimerais savoir ce qu'il a permis d'apporter dans les expériences locales dont vous êtes venus nous rendre compte.

Mustapha BENDJEBBOUR (responsable d'association à Sucy en Brie) - Notre but est de promouvoir le sport et la culture mais c'est surtout un prétexte pour parler de citoyenneté dans la ville. Dans ce cadre, on réfléchit sur les médias en tant que support, et les jeunes, sous la forme d'un conseil, éditent avec notre aide un journal. Nous aimerions ainsi créer petit à petit un espace de dialogue sur la citoyenneté, l'environnement et plus généralement, sur ce qui peut responsabiliser les jeunes.

Notre deuxième projet, qui s'appelle "360° avenir", aide des jeunes à fabriquer leur CDrom. On propose donc aux associations et aux services jeunesse de travailler avec les jeunes sur un journal qui traiterait de tout au départ afin de les amener ensuite aux questions de citoyenneté.

Luc GRUSON - Stéphane Martayan peut répondre à la question de l'Internet au service de la démocratie, puis Emmanuel Vergès à propos des nouvelles technologies et de la création.

Stéphane MARTAYAN - La réponse à votre question dépend de ce que l'on met derrière les mots. Pour notre part, c'est bien la question d'une nouvelle forme de gouvernance de la cité et des nouvelles formes de démocratie locale qui est au coeur de l'expérience de Parthenay.

Cependant, nous préférons parler de citoyenneté active plutôt que de démocratie participative. Au-delà de ce qui pourrait apparaître comme une question sémantique, les enjeux conceptuels de cette distinction sont importants. L'idée de participation fait référence au positionnement du citoyen par rapport aux élus. Or, la démocratie représentative n'est pas remise en cause à Parthenay : c'est toujours le conseil municipal qui délibère. L'organisation municipale est d'ailleurs assez originale puisque chaque responsable de service municipal est considéré comme un agent de développement local ; il travaille donc en permanence avec les acteurs d'un secteur. Les choix budgétaires sont discutés dans des commissions qui rassemblent l'élu d'un secteur, le responsable du service en question et les associations concernées. Chaque service a auparavant décrit ses projets sur l'Internet et chacun peut le contacter via son *Email* pour en discuter. Concrètement, cela a permis de discuter publiquement de l'aménagement d'une place. Il existe donc un effort très important d'information du citoyen.

En revanche, et c'est un vieux débat qui nous oppose au maire d'Issy-les-Moulineaux, il est hors de question pour nous d'organiser des conseils municipaux interactifs. On ne croit pas à l'idée d'une démocratie directe en ligne. L'espace de la démocratie représentative existe, il peut être amélioré par une meilleure information et par une plus grande participation mais ce qui nous semble fondamental, c'est davantage la notion de citoyenneté active, c'est-à-dire l'espace d'auto-organisation des citoyens. Cela ne signifie pas qu'il n'y a pas d'interaction mais que ce qui prime à Parthenay, c'est l'ouverture d'espaces où les uns et les autres développent leurs projets et ont leur propre parole. Chacun peut par exemple installer son site sur "Intownet" sans aucune censure. L'acteur municipal ne supplée pas les acteurs de terrain : comme je l'ai dit dans mon intervention, il est là pour encourager et accompagner mais il doit surtout laisser du vide pour permettre l'émergence des initiatives. Notre orientation n'est donc définitivement pas celle qui ferait d'Internet un outil de démocratie directe.

Vincent MOISSELIN - Dans le champ des usages démocratiques, comme dans celui de la création ou de la scolarité, il faut considérer les nouvelles technologies comme une opportunité pour repenser les structures et les usages qu'on a bâtis dans le passé dans un environnement technique assez limité. Autrement dit, nos règles démocratiques fondées sur la représentation sont aujourd'hui soumises à débat et font l'objet de deux approches différentes. Celle d'Issy-les-Moulineaux est peut-être intéressante mais elle ne permet pas d'enrichir la question de savoir ce qu'est aujourd'hui la démocratie. Cette question se pose aussi dans le domaine de la scolarité ou de la création, et si les contenus sont encore insuffisants, c'est aussi parce qu'on est en train d'élaborer des règles d'écriture commune, de travail collaboratif. Quand le cinéma est apparu, on a commencé par filmer du théâtre puis on a mis en place des règles propres à cet art.

Emmanuel VERGES - L'expérience de Parthenay n'aurait jamais vu le jour si, depuis vingt ans, le maire ne laissait pas aux associations la responsabilité d'organiser leur propre vie. Les budgets participatifs nés au Brésil sont d'abord des pratiques humaines qui existent en dehors du réseau : celui-ci ne peut apporter qu'un plus de par sa spécificité. Il peut aussi faciliter la démocratie participative mais, au départ, tout le monde doit être d'accord sur le sens de celle-ci.

S'agissant des rapports entre entreprises, artistes et technologie, il est intéressant de noter que Silicon Graphic est capable de prêter à des artistes un ordinateur qui vaut un demi-million parce qu'elle estime que si elle le fabrique, ce sont eux qui le font vivre. Pour prendre un autre exemple, Radio Grenouille qui est installée à la Friche, est émise en ligne grâce à une petite entreprise qui apporte ses capacités techniques. Autrement dit, on permet à une entreprise d'atteindre de nouveaux marchés, elle nous apporte son savoir technique, et le lien qui nous unit sera au fur et à mesure de plus en plus ténu car c'est, selon moi, le fondement de l'économie culturelle qui est appelée à se développer.

Jean Loup POQUET (Association départementale développement d'information jeunesse du 93) - On s'est intéressé particulièrement à l'information comme premier média d'insertion. En effet, les nouvelles technologies nous sont apparues comme un moyen pour les animateurs des bureaux d'information jeunesse d'accéder à un plus grand nombre d'informations et à l'interactivité. Mais on s'est rendu compte que peu de personnes disposaient d'ordinateurs : on met donc actuellement en place une borne d'accès facilité au réseau avec un travail de documentation pour orienter le public. Je rejoins en cela l'intérêt porté au nouveau métier d'animateur multimédia. Notre projet vise à aider à la décision politique d'équipement pour, dans une démarche plus globale, permettre l'accès de ces nouvelles technologies au plus grand nombre. A plus long terme, nous visons également la mise en place d'un Intranet en Seine-Saint-Denis qui permette une meilleure communication entre ses différentes villes et un regroupement de leurs richesses dans un petit journal télématique.

Luc GRUSON - Pour illustrer votre propos, je voudrais soulever, au sujet de la démocratisation, la question de l'accès au service public qu'Internet peut favoriser en simplifiant certaines procédures.

Jean - François KARPOZEN (Santé et communication) - Je me demandais au passage si la photocopieuse mondiale ne mettait pas en danger les droits d'auteur.

Par ailleurs, quand on parvient à mettre en place des réseaux qui ouvrent tout une ville sur elle-même, la confidentialité de certaines informations ne constitue-t-elle pas une limite à son développement ? Autrement dit, si cela permet de décroquer les services sociaux et de

s'assurer qu'un SDF a bien passé la nuit à l'abri, le fait de savoir à quel endroit précis il est ne viole-t-il pas le secret professionnel ?

Luc GRUSON - En effet, ces questions de protection des droits et de la vie privée sont fondamentales. Concernant les droits d'auteurs, notamment, il existe une opposition très forte entre les Etats-Unis et la France dont le régime est plus protecteur.

Jean – Jacques GIRARDOT - Pour répondre d'abord à la première question, tout le monde a insisté sur la nécessité de ne pas tout miser sur les techniques : elles sont une condition nécessaire mais pas suffisante. Parler des nouvelles technologies, c'est aussi, depuis la numérisation, réfléchir à l'image. C'est ainsi, me semble-t-il, qu'il faut aborder le problème des contenus qui est, à l'heure actuelle, l'enjeu principal, en particulier en ce qui concerne les identités locales. Tout cela est d'ailleurs largement travaillé, notamment aux Etats-Unis.

S'agissant de la protection des droits des auteurs, c'est effectivement un des conflits principaux qui opposent les Etats-Unis et l'Europe. Actuellement, le plan national d'équipement américain n'est pas géré comme un plan public, mais comme un plan commercial par des industriels qui souhaitent voir une libéralisation totale se mettre en place. Pour ce qui est de la protection de la vie privée, on peut tout à fait travailler et observer les populations défavorisées en les respectant parfaitement. Les technologies de l'information permettent en effet de les résoudre mais, comme tous les problèmes de contenus, leur solution nécessite de les aborder par une démarche pragmatique.

Emmanuel VERGES - A propos de la photocopieuse, je voudrais préciser que les fabricants ou vendeurs de photocopieurs versent une taxe aux fonds d'auteurs. On pourrait imaginer un système similaire pour les gérants de sites Internet. Reste que la question des droits d'auteurs est selon moi difficile à régler puisqu'elle doit associer le médium, la notion SACEM, celle de droits d'auteurs, etc.