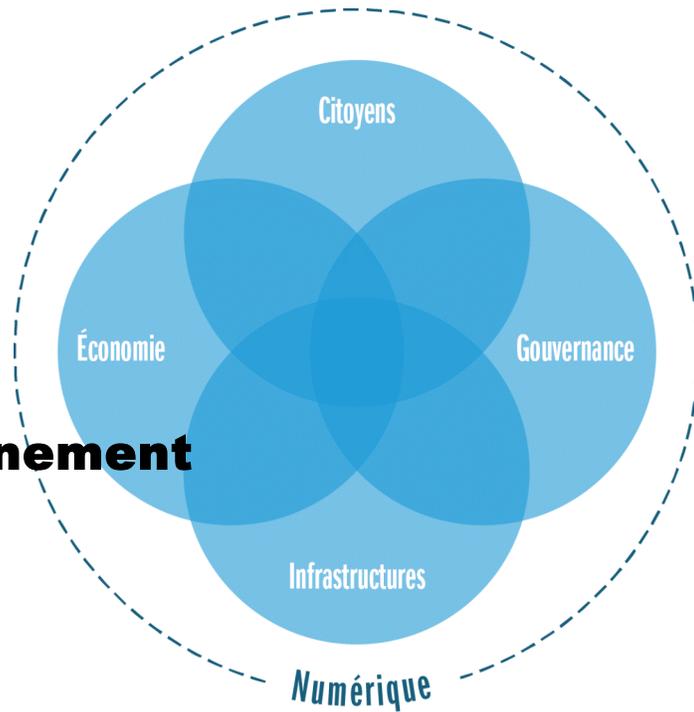


Après les lucides et les indignés voici les étonnés

Rapport d'étonnement

Montréal 22|11|2012



Un Québec numérique : qu'attendons-nous?

Plateforme de réflexion

(Représentant l'industrie, la société civile et l'innovation) :

Mario Asselin
René Barsalo
Michelle Blanc
Cyrille Béraud

Sylvain Carle
Michel Cartier
Monique Chartrand
Michel Chioini

Jean-François Gauthier
Vincent Gautrais
Hervé Fischer
Claude Malaison
Monique Savoie

<http://democratieouverte.org/planqc>

Lettre d'opinion

Un Québec numérique : qu'attendons-nous?

Les auteurs
signent cette lettre
à titre individuel
et forment un groupe
de 13 étonnés

Mario Asselin
René Barsalo
Michelle Blanc
Cyrille Béraud
Sylvain Carle
Michel Cartier
Monique Chartrand
Michel Chioini
Jean-François
Gauthier
Vincent Gautrais
Hervé Fischer
Claude Malaison
Monique Savoie

Le Québec glisse vers le bas dans l'échelle de la compétitivité parce que nos voisins, provinces et pays, se sont donnés une vision d'avenir pour tirer collectivement tous les bénéfices des nouveaux modes de communication et de l'économie immatérielle sous la forme d'un Plan numérique.

Tous les rapports concernant l'autoroute de l'information, du rapport Berlinguet de 1995 au dernier rapport Gautrin, ont été tablettés ou risquent de l'être.

Depuis 30 ans nous n'entreprenons que des actions individuelles et souvent désordonnées, ce qui vaut aussi pour les 23 ministères, et plus de 200 organismes publics qui sont autant de silos. Nous investissons dans le béton, dans l'avoir et trop peu dans le savoir.

Le Québec vit actuellement une série de crises, la perte de confiance des citoyens envers leurs institutions et leurs dirigeants, les crises économiques qui grugent notre bien-être ou nos crises d'identité, etc.

Nous sommes aujourd'hui une société tellement divisée que nous ne pouvons plus établir de consensus concernant nos projets d'avenir. Ces crises surviennent notamment parce que nous passons d'une ère industrielle vers une autre qui devient postindustrielle. Parce que nous perdons tous nos points de repères, nous devenons inquiets, comme d'ailleurs la plupart des autres sociétés de notre planète.

Nous basculons vers une société de la connaissance où l'information devient notre matière première et l'Internet la place publique où se prennent nos décisions. Nous vivons des passages difficiles parce que nous allons :

D'une démocratie électorale > vers une démocratie participative

D'une majorité silencieuse > aux lucides, indignés et carrés rouges

D'un individualisme forcené > vers une responsabilisation collective

D'une civilisation du livre > vers une civilisation d'images-écran

De la loi de l'offre > à celle de la demande, etc.

Nos six demandes :

- Créer une Agence du numérique qui relèverait de l'Assemblée nationale (comme la Société Hydro-Québec qui a pour mission de gérer toutes les questions énergétiques). Cette agence relèverait du Parlement et devrait transcender les partis politiques et le pouvoir exécutif.
- Co-construire un Plan numérique avec l'ensemble des acteurs et la population de toutes les régions du Québec, capable de développer à la fois l'économie, la culture et les savoirs, dans notre société qui doit s'adapter, comme toutes les autres, au XXI^e siècle.
- Créer un Conseil national du numérique qui serait formé des représentants reconnus de l'ensemble des secteurs d'activités et de la société civile. Il serait obligatoirement consulté par le Parlement et les ministères pour toutes questions concernant le développement du numérique sur le territoire québécois. Nous pensons au modèle du [Conseil supérieur de l'éducation](#) à l'intérieur de la [Loi sur l'instruction publique](#)...
- Créer un forum de participation citoyenne indépendant du gouvernement, soutenu par celui-ci et une fondation par exemple, avec une gouvernance assurant sa neutralité. Un modèle inspirant : [NESTA en Angleterre](#) ou <http://www.worldwatch.org/>
- Investir prioritairement dans le savoir, et non dans l'avoir, c'est-à-dire principalement dans les transferts et la mutualisation des connaissances.
- Investir aussi dans le déploiement de réseaux à très haute vitesse (100 Mb symétrique et plus) et gérer selon les règles "[OpenAccess](#)" afin de rendre nos infrastructures interopérables, ouvertes et performantes pour communiquer entre nous et avec l'ensemble des pays avec qui nous entretenons des relations politiques, sociales et économiques.

Aujourd'hui, nous investissons dans le passé en empruntant sur l'héritage que nous allons laisser à nos petits-enfants : leur futur. Allons-nous demeurer encore longtemps étonnés devant notre peu d'envergure et de prévoyance ? Qu'attendons-nous?

Signé : Les étonnés.

Le numérique

Ce rapport d'étonnement n'est pas un plan numérique.

C'est un recueil d'idées et de propositions pour amorcer la discussion collective le plus rapidement possible. Elles sont issues d'une série de rencontres d'un premier groupe d'étonnés, tous convaincus qu'ils sont loin d'être seuls à s'étonner devant le peu d'envergure et de prévoyance de nos élus face aux mutations numériques en cours.

Un plan numérique doit améliorer le mieux-être des citoyens ;
il agit sur les fondements même de notre nouvelle société qui émerge.

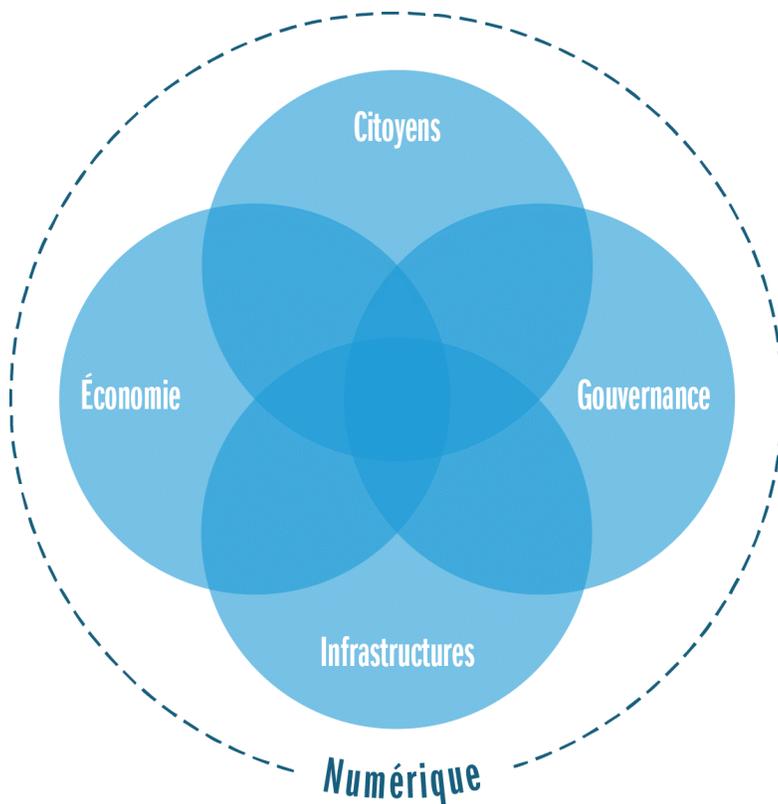
La connectivité numérique est le vecteur qui modifie autant les structures économiques que culturelles ; c'est un espace qui nous force à inventer une nouvelle façon de vivre ensemble.

Le numérique c'est :

- **Culturellement** : un lien électronique entre le tiers des sept milliards d'êtres humains vivants sur notre planète, dont la moitié ont moins de 25 ans.
- **Économiquement** : une réorganisation des activités autour de l'économie immatérielle ; c'est d'ailleurs le seul secteur de croissance en progression actuellement.
- **Politiquement** : c'est une place publique que les citoyens commencent à investir pour accepter ou refuser les modèles ou les projets proposés par leurs gouvernants.

Le numérique nous condamne à devenir plus inventif
et plus intelligent.

Brancher le Québec sur quoi, pour qui et à quelle fin ?



Le budget annuel estimé pour le numérique au Gouvernement du Québec se situe entre 8 et 10 milliards.

Le volume d'affaires annuel de l'industrie numérique au Québec est de près de 25 milliards (Affaires Extérieures Canada) Elle compte plus de 8 000 entreprises qui génèrent plus de 150 000 emplois (ISQ).

Sphères d'action :

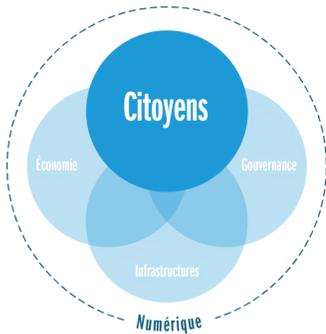
- Soutien à la gouvernance : le numérique permettant à la fois une production et une diffusion des informations gouvernementales.
- Soutien à l'économie : le numérique permettant une plus grande présence québécoise sur le Web.
- Soutien aux citoyens : le numérique permettant une meilleure participation à la société.
- Soutien aux infrastructures : le numérique permettant de développer une multi plateforme de nouvelle génération permettant de réduire la fracture numérique.

En plus des quatre sphères le plan numérique englobe aussi une action ciblée sur :

- Soutien au DPI : le plan numérique adaptant l'appareil de l'État aux nouvelles tendances technologiques et sociétales émergentes.

CITOYENS

Bâtir une société de l'information centrée sur le citoyen



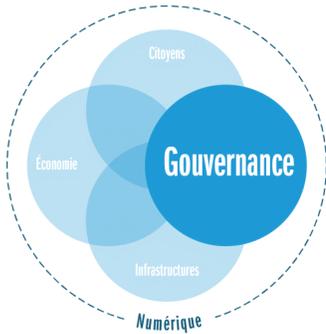
Industrie québécoise :
20,000 emplois
estimés

Réseaux sociaux
Niches spécialisées
Médias de masse
Groupes d'intérêts
SMS, courriel,
Clavardage
CRM, Wikis, blogues
Espaces de connectivité
(maison, bureau,
salle de classe et auto)

- Développer une citoyenneté numérique en encourageant les prises de parole citoyennes, non seulement individuelles mais aussi collectives, en partenariat avec les groupes de citoyens. Pour ce faire, soutenir et créer des lieux d'accès à partir du réseau public (bibliothèques, écoles, centres d'accès communautaires à Internet, etc.).
- Éduquer et former les individus et les collectivités afin de permettre une utilisation de manière autonome et critique des TIC pour répondre à leurs besoins, aspirations et créativité dès le plus jeune âge.
- Développer les capacités des individus et groupes à participer aux décisions (ainsi qu'à leur mise en œuvre) sur les questions informationnelles, infrastructurelles et logicielles qui donnent une forme à la vie des collectivités et environnements, du local au mondial.
- Renforcer le français à l'aide du numérique comme langue commune de communication entre citoyens conjugué à la nécessité des renforcements des langues maternelles et secondes.
- Intégrer l'école en contexte numérique comme réalité du monde qui l'entoure.
- Définir les méthodes de conservation du patrimoine numérique de chaque québécois, incluant le testament numérique.
- Créer des laboratoires d'innovation ouverte (Open Living Lab - laboratoire vivant ouvert, fab labs) en phase avec nos besoins comme société.
- Encourager les services non monétarisés et l'expérimentation des monnaies alternatives (dons, trocs, etc.).
- Encourager l'alphabétisation numérique chez le grand public à partir des groupes d'intérêts locaux : l'école et les milieux communautaires devenant les premiers lieux d'acquisition des TIC.
- Accentuer l'axe coopératif.
- Surveiller les rébellions numériques à venir.

GOUVERNANCE

Une démocratie plus ouverte et participative



L'État du Québec...

C'est 23 ministères
15 Instituts et musées.

C'est 42 Sociétés
et régies, 9 tribunaux
et cours.

C'est aussi 102
Commissions,
Secrétariats
et agences

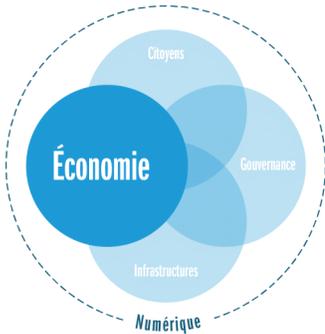
Et
une Assemblée
nationale

Il faut mieux aider
le citoyen confronté
à ces 23 silos,
notamment dans
les services publics.

- Offrir aux employés de l'État d'acquiescer de nouvelles attitudes vis-à-vis la nouvelle culture organisationnelle des réseaux.
- Valoriser davantage le patrimoine informationnel collectif des québécois afin de co-créeer les nouveaux services publics.
- Passer d'une culture où les données publiques sont « secrètes par défaut / ouvertes par nécessité » à une autre où elles seraient « ouvertes par défaut / secrètes par nécessité ».
- Organiser des États généraux du numérique axés sur les besoins ou les attentes de la population et de l'ensemble des secteurs d'activités.
- Favoriser l'élaboration de guides et politiques qui visent à mieux expliciter la confrontation du numérique au droit, que ce soit en terme de protection des renseignements personnels, de droit d'auteur ou de diffamation.
- Assurer l'accessibilité des services gouvernementaux aux populations, immigrantes, analphabètes et handicapées. Donner à l'accessibilité régionale une importance stratégique.
- Numériser l'ensemble des contenus des musées et des sites historiques et les rendre accessibles en données ouvertes et en réalité augmentée.
- Adapter les services gouvernementaux aux jeunes générations et au mobile.
- Offrir plus de capacitation (empowerment) aux citoyens en faisant de la participation la clé pour éviter l'exclusion, les inégalités et les injustices dans l'informatisation de notre société.
- Augmenter le potentiel démocratique des initiatives comme celle de la démocratie en ligne et agir pour que chaque citoyen ou chaque groupe puisse comprendre les enjeux, intervenir et participer à l'implantation, à la critique ou au refus de ces initiatives.

ÉCONOMIE

Une présence québécoise accrue sur le web



Le Québec à un PIB de 399 milliards \$ (188 milliards pour les services) (ISQ)

Il est en 27^e position mondiale pour le PIB par habitant (49^e PIB total)

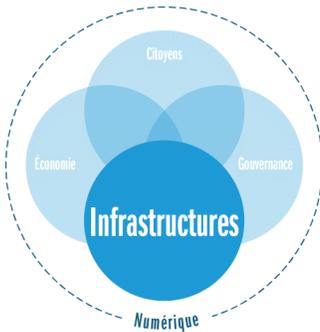
Au 94^e rang mondial au chapitre de la population

Sa compétitivité mondiale est au 15^e rang (10^e pour le Canada, 5^e rang il y a 20 ans (OCDE)).

- Assurer la prospérité fondée sur la création de valeur par le partage, autant en région rurale et éloignée que dans les régions urbaines.
- Identifier clairement les problématiques et défis sociaux-économiques et débattre sur les meilleures solutions pour leur faire face.
- Tenir compte de l'émergence des audiences profilées qui vont se développer via les niches utilisant le narrowcasting.
- Encourager la mutualisation des connaissances.
- Encourager la géolocalisation (donc la comparaison locale de l'offre) qui rend les marchés plus fluides et développer une économie de l'immatériel en privilégiant les services géolocalisés.
- Contrer la rapide désuétude des interfaces et des plateformes.
- Encourager les transferts technologiques par des rencontres : congrès, hackathon, concours de créativité, etc.
- Assurer la protection, la pérennité, l'ouverture et la sécurité des données ; développer une plus grande cybersécurité.
- Accélérer la transition vers un économie numérique qui se développera à partir des nouveaux espaces de connectivité et de proximité comme la maison, le bureau, l'automobile et la salle de classe). Revenir de *Wall Street* vers *Main Street*. Amorcer une forme de réindustrialisation ?
- Favoriser l'apparition de pôles de développement d'entreprises numériques (technopoles) autour de l'aménagement d'entrepôts de données.
- Favoriser l'incubation de nouvelles entreprises technologiques et encourager l'investissement en capital de risque
- Préparer l'après pétrole, c'est-à-dire le Québec vert : TIC + écologie + empreinte carbone.
- Favoriser l'économie sociale en développant les activités communautaires, en soutenant les initiatives de Fab labs comme lieux de création, de prototypage, de solutions et d'innovation.
- Favoriser les nouvelles sources de droit ascendant (CC).
- Subventionner les organismes ou entreprises qui font rayonner le Québec à l'étranger et favoriser l'organisation de missions numériques.
- Développer une compréhension et soutenir une économie des communs, une économie ouverte.

INFRASTRUCTURES

Réduire la fracture numérique



Budget annuel
du gouvernement
du Québec estimé
à 6 milliards\$
dont 1 milliard\$
en R&D

Industrie québécoise :
120,000 emplois
estimés

Équipements :
Équipement
informatique
Services et logiciels
Optique et laser
Multimédia et son
Systèmes de sécurité,
etc.

Réseaux :
Téléphonie
résidentielle et mobile
Télévision et câble
Domotique
GPS et RFID
Satellite, Cloud, etc.

- Le droit à l'accès doit être posé en tant que droit fondamental dans la foulée des droits humains tels le droit à la communication, le droit à l'éducation.
- Harmoniser tous les réseaux existants, donc une interopérabilité entre la GRICS, les CEGEP, les salles de concert, etc., afin de faciliter les échanges entre les régions.
- Favoriser le haut débit et installer le Wifi partout dans les espaces publics des grands centres ; utiliser notamment les bureaux gouvernementaux comme *backbone*.
- Développer des interfaces multilingues, donc relancer les industries de la langue, ancien fleuron québécois.
- Offrir plus de mobilité, de variété et d'accessibilité.
- Répondre aux défis du Big data.
- Ajouter aux logiques d'innovation intégrée et verticale des processus horizontaux et distribués, particulièrement en milieu urbain.
- Offrir des programmes de formation et de R&D universitaires afin de faciliter l'adaptation des entreprises à l'émergence des nouvelles plateformes technologiques.
- Offrir des programmes de R&D en lien avec les living labs citoyens. Ces lieux d'accès Internet ouvert aux citoyens sont des espaces d'émergence, d'incubation, d'intermédiation et de recherche. Ils peuvent contribuer à gérer ainsi les projets informatiques publics en mode collaboratif en s'assurant que l'utilisateur est partie prenante à toutes les étapes.
- Préparer l'arrivée du Cloud et de l'Internet 3, celui des objets "intelligents" (smarts).
- Favoriser l'Open source qui permet l'utilisation de nouvelles méthodes collaboratives (gains socio-économiques).
- Faciliter les démarches administratives gouvernementales pour les entreprises industrielles.

L'écosystème québécois du numérique

(Quelques uns des acteurs actuels, à titre indicatif seulement)

Citoyen

ICEA	ISOC Québec	Réseau MAILLONS	Union des consommateurs
FACIL	Cafés Internet	Démocratie ouverte	Centres d'accès commu. à Inter.
CRDP	Net Femme	Alliances du sans fil	Ligue droits et liberté
W3Québec	Récit et Reptic	Puce communautaire	Comm. d'accès à l'information
Koumbit	Communautique	AccessibilitéWeb	Comm. informatique-liberté
RGDPAQ	Maison Notman	Agora électronique	Sec. à l'accès à l'information
CEFRIO	Mediaalternatif	LabCMO (UQAM)	Sec. à l'action communautaire
Nord Ouvert	Montréal ouvert	Villes numériques	Chantier économie sociale
Espace-asso.	CDE communau.	Communautés culturel.	Un Québec branché sur le monde
			Etc.

Gouvernance

20 Agences	3 Bureaux	4 Cours	800 Établissements de santé
11 Conseils	4 Musées	9 Offices	69 Commissions scolaires
21 Commissions	5 Tribunaux	9 Régies	1112 Municipalités-MRC
11 Instituts	7 Comités	20 Sociétés	(police, pompiers, etc.)
12 Secrétariats			Etc.

Économie

SODEC	Réseau bibliothèques	Régie du Cinéma	Fond recherche soc./cul.
ADISQ	Réseau salles spectacle	Services Québec	Grande Bibliothèque
SAT	Réseau CEGEP	Publications Québec	Bureau cinéma-télévision
Télé Québec	Place des Arts	Cinémathèque	Montréal international
Musée(s)	Centre(s) des congrès	Archives nationales	Etc.

Infrastructures

GRICS	Innovatech	Logiciels	Systèmes optiques
ADRIQ	Inno-centre	Marketing	Systèmes de gestion
APMQ	Alliance Numérique	Infographie	Système de sécurité
INRS	Techno Compétence	Multimédia	Support technique
CRIM	Fonds recherche Qc.	Données ouvertes	Chaînes de journaux
GRICS	Secteur éducation	Cloud	Téléphonie mobile
CSPQ	Secteur santé	Web designer	Architectes informatiques
CEIM	Programmation	Intégrateur Web	Composantes électro.
W3C	Base de données	Concepteur de jeux	Câblodistribution
OFTI	Service à la clientèle	Intelligence d'affaires	Télévision

Etc.

Les étonnés

Mario Asselin

Mario Asselin s'est intéressé au Web participatif en octobre 2002 du temps où il était directeur d'école. Depuis plus de dix ans, il anime vigoureusement son blogue « Mario tout de go ». Après 22 ans à œuvrer dans le réseau scolaire, il est passé au monde des affaires en 2005, via Opossum (une division de iXmédia) ; il agit maintenant comme conseiller stratégique pour le Groupe Loran. Il intervient auprès des institutions, des entreprises et des ministères au Canada et en France dans plusieurs projets où l'utilisation des nouvelles technologies est au service des apprentissages et de la gestion des connaissances. Il s'intéresse au domaine des communautés de pratique à la communication organisationnelle et au mouvement OpenData.

René Barsalo

Designer multidisciplinaire depuis plus de 30 ans, René a fondé et co-dirigé plusieurs entreprises et organisations sectorielles innovantes à Montréal en graphisme, multimédia et informatique. De 2004 à 2011, il fit parti de l'équipe de direction de la SAT en tant que Directeur, Recherches & développement et fut l'initiateur de la vision du HubUrbain qui permis à la SAT d'être reconnue comme premier membre nord américain du European Network of Open Living Labs (ENOLL). Après une année de recherche et création pour son prochain essai "Carnet de la mutation", il se consacre à nouveau au design d'expériences numériques et au co-design technologique et social avec l'équipe de réalisations.net

Michelle Blanc

Michelle Blanc M.Sc. commerce électronique est depuis 10 ans consultante conférencière et auteure en stratégie web, marketing internet et médias sociaux. Son blogue Michelleblanc.com est classé par plusieurs sources comme l'un des plus influents de la francophonie. Elle a travaillé autant pour des clients de la très grande entreprise que de la PME et fait partie des 50 experts consultés par Industrie Canada pour déterminer la position du gouvernement du Canada sur les politiques de l'économie numérique pour le marché intérieur ou pour des organisations telles que l'OCDE.

Cyrille Béraud

Figure historique du logiciel libre au Québec, Cyrille Béraud est président de la Fédération Québécoise des Communautés et Industries du Libre. Il est également président de Savoir-faire Linux. L'entreprise qui compte plus de soixante consultants est l'un des leaders mondiaux des entreprises de services en logiciels libres.

Sylvain Carle

Adepté des technologies émergentes depuis quinze ans et promoteur de la collaboration comme moyen pragmatique de faire avancer les choses. Conférencier et organisateurs d'évènements de geeks, il a participé au développement et au conseil d'administration de plusieurs organismes à but non lucratifs dans le milieu des technologies au Québec, dont l'Alliance Numérique, Île Sans Fil et FACIL. Il est présentement à l'emploi de Twitter à San Francisco. Il siège sur le conseil d'administration de la fondation OSMO qui pilote le projet de la maison Notman à Montréal.

Michel Cartier

Diplôme de l'Institut des arts graphiques de Montréal et professeur au Département des communications de l'UQAM de 1975 à 1997, Michel Cartier a enseigné la télévision et le multimédia. Il est consultant auprès de diverses institutions autant en Europe qu'en Amérique dans le domaine des nouvelles technologies d'information et de leurs impacts sur la langue et la culture.

Monique Chartrand

Monique Chartrand est à la direction de l'organisme provincial Communautaire depuis 2002, dont la mission est de soutenir la participation citoyenne en favorisant la maîtrise de l'information, l'appropriation des technologies de l'information et des communications et la contribution à leur développement. Trésorière d'Un Québec branché sur le monde, administratrice de la Société Internet Québec (ISOC Québec), elle est également membre du Comité d'étude sur la démocratie en ligne (CÉDEL) depuis 2003. Éducatrice formée en andragogie, elle a œuvré depuis une trentaine d'années dans les milieux communautaires et de l'entrepreneuriat social. Entrepreneure du projet Mandalab, un laboratoire citoyen (living lab membre de l'ENOLL), qui accompagne des projets porteurs d'innovations sociales, technologiques et économiques, à l'avant garde québécoise de la culture ouverte et du mouvement mondial des biens communs.

Michel Choini

Diplôme d'études collégiales en technologie des systèmes ordonnés. Cheminement de plus de vingt-sept années sur le marché du travail à titre d'actionnaire dirigeant dans les technologies de l'information, du multimédia et de l'Internet et du produit : R & D, logiciels. Développement de marchés, tant local, national qu'international (Mexique, États-Unis, Europe). Expérience en démarrage d'entreprises « start up », gestion de PME et publiques.

Jean-François Gauthier

Conseiller stratégique de plus de 25 ans d'expérience. Expert en relations gouvernementales ; il a cofondé le collectif citoyen « démocratie ouverte » avec des partenaires internationaux. Il a œuvré dans la fonction publique, dans des cabinets politiques, comme lobbyiste-conseil et depuis 2004, dans le secteur des technologies auprès de petites, moyennes, et grandes entreprises et organisations.

Vincent Gautrais

Docteur Vincent Gautrais est professeur à la Faculté de droit de l'udm, titulaire d'une chaire d'excellence en droit de la sécurité et des affaires électroniques, il s'intéresse à la plupart des domaines du droit où il est possible d'ajouter le préfixe « cyber ». Il travaille particulièrement sur le commerce électronique, la preuve électronique, la consommation en ligne, la protection de la vie privée et l'éducation en ligne. Vincent Gautrais est aussi avocat au Barreau du Québec.

Hervé Fischer

Hervé Fischer, artiste et philosophe. Il a fondé La Cité des arts et des nouvelles technologies de Montréal en 1985 avec Ginette Major. Il est l'auteur de plusieurs livres sur le numérique : Le choc du numérique, CyberProméthée, La planète hyper, aux éditions vlb Le romantisme numérique, aux éditions Fides, Les défis du cybermonde, aux Presses de l'Université Laval. Il a été directeur de la Chaire Daniel Langlois à l'université Concordia et a travaillé à l'élaboration du médialab québécois Hexagram. Il a créé l'Observatoire international du numérique à l'UQAM. Il a fondé en 1997 et est président de la Fédération internationale des associations de multimédia.

Claude Malaison

Depuis 2006, il est Président d'ÉmergenceWeb, firme spécialisée en communication interactive et gestion de la connaissance, qui conseille de nombreux clients corporatifs au Québec et en France sur l'Entreprise 2.0 ou entreprise sociale. Depuis 2006, il est un des organisateurs et directeur de la programmation de Webcom-Montréal ainsi que de la conférence internationale sur les Ti «La Boule de Cristal». Il est aussi membre du CA de Yulbiz.org, de Démocratie Ouverte, et est chargé de cours en Communication interactive d'entreprise à l'Université de Montréal.

Monique Savoie

En 1995, elle dirige le sixième Symposium international des arts électroniques à Montréal et fonde l'année suivante la Société des arts technologiques (SAT). En 1999 elle rédige plusieurs mémoires pour le Comité permanent du Patrimoine canadien. Elle est déléguée culturelle au Sommet de Montréal et membre du Conseil d'administration du Partenariat du Quartier des Spectacles depuis 2002. En 2010, la SAT est reconnue comme le premier membre nord-américain de l'Open Living Lab. En 2011 elle ajoute à la SAT le Sensorium (premier théâtre immersif) puis la Satosphère (dédié aux activités de visualisation). Elle veut s'assurer qu'à l'ère du numérique naîtra une nouvelle génération d'auteurs et non pas uniquement de consommateurs

Les documents consultés

Depuis deux ans, plus de vingt pays et autant de grandes villes ont lancé des études sur l'utilisation du numérique (Voir aussi la Belgique, le Maroc, l'Estonie, l'Équateur, le Japon, la Finlande, la Suisse, la Malaisie, la Corée, etc.).

Plan for a digital Canada,

The Standing Senate Committee on Transport and Communications,
Ottawa, juin 2010.

Road Map for the Digital City,

Ville de New York, Printemps 2011.

Digital Prosperity, Understanding the Economy Benefits of the Information Technology Revolution,

The Information Technology & Innovation Foundation ITIF),
Washington, Mars 2007.

Questions numériques 2013/2014

Fondation internet nouvelle génération (FING),
Paris, 2012

Stratégie du Gouvernement pour le numérique,

Gouvernement français (Ministère de la Culture et Communication),
Paris, octobre 2012.

Plan France Numérique 2020, Bilan du plan 2012,

Gouvernement français (gouv. précédent Sarkozy-Besson)
Paris, avril 2011.

Digital Continuity Plan.

Gouvernement australien,
Sydney, décembre 2011.

Scotland's digital Future, Infrastructure Action Plan 2020,

Gouvernement écossais,
Glasgow, janvier 2012.

UK Digital Plan to Innovate Government

(Voir le Gov. UK Digital Service Design)
Londres, Septembre 2012.

Digital Government, Building a 21st Century Platform to Better Serve the American People,

Maison Blanche,
Washington, mai 2012.

Les étonnements

- Si le Québec accuse un certain retard face à d'autres pays industrialisés dans ce domaine, il compte heureusement des forces remarquables et un grand potentiel. Le principal problème nous a semblé en être un de coordination, d'information et de mobilisation. (*Rapport Berlinguet sur l'inforoute Québec, 1995*).
- Aux États-Unis, les TIC furent responsables de 60 % du renouveau de productivité industrielle lors du bond de 1995 à 2002. (*Rapport Information Technology and Innovation Foundation*).
- Dans le secteur des TIC les salaires sont de 84 % plus élevés que pour les emplois traditionnels. (*Rapport Information Technology and Innovation Foundation*).
- L'utilisation des TIC en Chine fut responsable de 30 % d'augmentation de la productivité et de 21 % du PIB. (*Rapport Information Technology and Innovation Foundation*).
- La langue des utilisateurs : l'Anglais 27 %, le Chinois Mandarin 23 %, l'Espagnol 8 %, le Japonais 5 %, le Portugais 4 %, l'Allemand 4 % et le Français 3 %. La langue des contenus sur le Web : l'Anglais 57 %, l'Allemand 7 %, le Russe 5 %, le Japonais 5 %, l'Espagnol 5 %, le Chinois Mandarin 5 % et le Français 4 % (*Wikipédia*).
- La pénétration d'Internet en Amérique du Nord est de 78 % (273 millions d'Internauts), en Europe de 63 % (518 millions). Elle n'est que de 27 % en Asie mais déjà 1 milliard d'asiatiques utilisent Internet. (*World Internet Stats*).
- Google offre un espace mémoire pour les 425 millions d'utilisateurs de Gmail ; à chaque jour, il indexe 20 milliards de pages Web et répond à 3 milliards de recherches. Il y a 2 milliards de vidéo-clips qui sont visionnés à chaque jour sur YouTube. (*Wired*)

Un exercice de mise en commun

Par Sylvain Carle

Entre vous et moi, pour l'instant, si on voulait écrire la page wikipédia avec la définition exacte de ce que c'est "un plan numérique pour le Québec", on aurait beaucoup de difficulté. C'est une idée, un concept, une étiquette. Si on voulait être négatif, on dirait que c'est un fourre-tout. Mais c'est plutôt un paratonnerre. Nommer les choses, c'est se donner les moyens d'en parler. De se permettre de les définir. D'en préciser les contours. C'est un des exercices les plus importants quand on fait l'architecture d'un système en informatique. C'est un des mécanismes les plus puissants dans la construction sociale. Nommer c'est déclarer, c'est prendre possession.

L'aspect le plus important de ce processus, c'est de permettre la discussion en public de ce que ça pourrait être un plan numérique pour le Québec. C'est un slogan tout autant qu'une étiquette. C'est le « maître chez nous » de la société en réseau du 21^{ème} siècle. C'est le « vive le Québec libre » de l'ère Internet.

On a plus besoin de capitaines de bateau que d'idées d'îles aux trésors. Vous aurez remarqué que j'ai spécifié « des capitaines » et pas « un amiral ». Je suis plus de l'école des « pirates » que de celle de la flottille militaire. Plusieurs petits bateaux en eau peu profonde pour explorer. Quand même tous connectés par Internet, on est en 2012. Carnet de blogue sur internet plutôt que carnet de bord en papier. Collaboration. Échange. Transparence. Ouverture. De biens grands mots, mais des principes qu'on retrouve dans tous les traités moderne d'innovation aux sein des entreprises à succès comme des mouvements sociaux qui ont un impact aujourd'hui.

Ma vision des prochaines étapes passe par un manifeste et la formation d'un groupe qui est à la fois une mine de ressources et de créativité mais aussi un chien de garde et un veilleur. J'aime beaucoup la manière dont les différents groupes, autour de l'ouverture des données à Québec, Montréal et ailleurs au Canada et dans le monde, ont collaborés avec les administrations publiques pour faciliter la transition. Au lieu de juste se plaindre, on participe à régler le problème. C'est tout à fait l'éthique des logiciels libres et la culture internet. Il faut mettre en place une structure auto-portante et qui s'auto-organise pour qu'elle soit pérenne. Des manières de faire qui fonctionnent à 2-3 collaborateurs ou à 456 collaboratrices.

Texte complet :

<http://www.afroginthevalley.com/fr/2012/11/pourquoi-un-plan-numerique-pour-le-quebec/>

Étonné, mais pas tant que cela...

Par René Barsalo

45 % des Québécois (45 ans+) ont traversé la première moitié de leur vie dans un monde sans ordinateurs, 78 % (20 ans+) sont nés avant l'arrivée du Web et ceux qui restent ne peuvent pas voter. Ces statistiques illustrent l'ampleur du défi pour « voir » et « co-crédier collectivement » notre avenir numérique. L'ensemble de la classe dirigeante du Québec a été formé par des livres imprimés, des cours magistraux et des notes manuscrites. Dans 40 ans, celle qui la remplacera devra interroger, trouver et gérer l'information en fonction de scénarios élaborés collectivement. La mutation nécessaire entre les deux est plus importante qu'une simple mise à jour. Notre société pré-1984 a été conçue, légalement et économiquement, dans un environnement où la capacité citoyenne de communiquer se limitait à la conversation en direct (en personne ou par téléphone) et la poste. Les citoyens d'aujourd'hui possèdent un ordinateur audiovisuel relié à la planète dans le creux de leur main.

La majorité des pièces pour l'entretien du système politique et économique pré-1984 sont discontinuées, les nouvelles sont en cours de compilation sur un serveur, idéalement sécuritaire et au Québec. Comment se protéger du prochain Monsieur TPS si personne ne comprend rien au code? En travaillant intelligemment à notre réingénierie numérique, c'est l'ensemble de la société québécoise qui en bénéficiera sur le plan de la gouvernance participative, de l'augmentation de la qualité et de la diminution des coûts des services publics. Un chantier numérique québécois, où les jeunes pourront prendre part activement à la construction de la société dont ils hériteront, sera source d'innovations et d'expertises qui contribueront à notre richesse et fierté collective.

À l'aube d'un débat sur le système d'éducation, la majorité du savoir-être numérique est dans la rue ou la tour à bureau. Plus de 70% des Québécois étant au travail ou à la retraite, l'avenir s'apprendra par autodidaxie. De nouveaux espaces de co-création économiques, sociaux et culturels deviennent nécessaires pour traverser cette mutation, mettre à jour nos connaissances et développer de nouveaux partenariats. Pour financer ces futurs espaces, physiques et virtuels, ne serait-il pas prudent de mettre un pourcentage du Fonds des générations de coté avant de l'abolir, pour préparer l'environnement sociétal et économique des générations à venir? Où prendre un pourcentage de la loterie, comme l'ont fait les Anglais pour mettre sur pied un fonds spécial indépendant du gouvernement (nesta.org.uk) visant à rassembler les forces vives en innovation et réingénierie, à co-crédier en combinant le numérique et l'innovation sociale et à financer par la suite les meilleures initiatives qui en résulteront?

On ne pense plus, on réagit... Pour sortir de l'impasse, la co-création collective et l'engagement citoyen sont à prioriser, sur le terrain ET en réseau. Nous connaissons bien le terrain, le réseau reste à imaginer. C'est le meilleur moment pour le façonner sachant qu'il nous façonnera à son tour par la suite.

Le gouvernement comme plate-forme collaborative

Par Jean-François Gauthier

Le futur des gouvernements passe une vision du numérique génératrice d'un profond changement de culture. D'une culture du secret par défaut, ouvert par nécessité nous devons passer à celle de l'ouvert par défaut, secret par nécessité.

Le gouvernement ouvert est un mouvement mondial pour amener les gouvernements à l'ère numérique en rendant accessibles par défaut les données publiques et en créant de nouvelles opportunités pour l'engagement des citoyens à travers l'usage des technologies web.

Un gouvernement ouvert est une étape incontournable vers un gouvernement plus « intelligent ». Pour y parvenir, les États doivent passer d'un statut de producteur de services à celui de diffuseur et de récepteur d'information vers et en provenance de la population qu'ils desservent. Grâce aux outils numériques, ils peuvent se transformer et devenir progressivement des plates-formes de collaboration qui, à travers un accès étendu aux données qu'elles diffusent, se mettent en contact direct, se connectent sur l'intelligence collective.

Ces grands principes de démocratie ouverte s'appuient aussi sur une réalité économique incontournable. Nous n'avons simplement plus les moyens de continuer dans les façons de faire actuelles. Devant l'escalade des coûts liés aux technologies de l'information, dans un contexte où les finances publiques sont de plus en plus sollicitées pour les missions principales de l'État et alors que le gouvernement et la société civile s'interrogent sur les retombées réelles des milliards dépensés en TI à Québec, un réalignement s'impose. En plus de tous les bénéfices, sociaux, culturels et démocratiques, je crois personnellement qu'un gouvernement comme plate-forme se traduira aussi par des économies récurrentes substantielles.

Alors que la planète numérique s'éveille, alors que de plus en plus de leaders politiques de partout dans le monde intègrent et comprennent les avantages sociopolitiques majeurs, le numérique était largement évacué de la utilisent se donnent des stratégies nationales qui leur permettent de profiter de tous ces avantages, ici au Québec le numérique a été à peu près évacué de la récente campagne électorale.

L'axe éducation

Par Mario Asselin

Les jeunes nés avec l'omniprésence du Web ont maintenant 17 ans et moins. Ces jeunes génèrent beaucoup de contenu et leur rapport avec le savoir est différent de tous les adultes qui les encadrent à la maison, à l'école et au travail. La génération C (Communiquer, Créer, Collaborer) vit dans l'abondance quand on regarde le volume des données, des informations et des connaissances qui circulent. Mais tout ce contenu qui les entoure pose problème sans grille de lecture appropriée en même temps pour qu'il constitue une formidable opportunité, ne serait-ce pour « recréer ».

Le passage d'une société de la connaissance à une société des connaissants se fera au moment où les écoles cesseront d'ériger des murs et donneront toute la place aux fenêtres. Nos maisons d'enseignement doivent devenir des maisons d'apprentissage et pour ce faire, elles doivent tenir compte du fait que les jeunes évoluent de plus en plus en réseaux et que le connectivisme domine dans leur façon d'apprendre. Devant cela, les enseignants doivent agir de manière à briser l'isolement dans lequel ils souffrent - ou se complaisent - en tentant, souvent, de réinventer l'eau chaude, chacun de leur côté, porte fermée, dans leurs classes.

Les objets technologiques tels les ordinateurs, qu'ils soient des tablettes, des téléphones multifonctions ou des portables ne peuvent créer d'eux-mêmes des affordances - les capacités d'un objet à suggérer sa propre utilisation - qui produiront l'apprentissage. Le virage numérique à prendre en éducation ne repose pas sur des enjeux technologiques, mais bien davantage sur des approches pédagogiques renouvelées, sur un vivre ensemble réaffirmé et sur nos capacités à mieux collaborer pour s'influencer, dans la foulée des missions de l'école québécoise : instruire, socialiser et qualifier.

Le numérique forme et l'éducation se transforme au rythme avec lequel nous nous approprions le travail en réseaux. Un des défis de ce Plan numérique est de nous motiver à mieux comprendre comment le cerveau de ces jeunes apprend et se gouverner en conséquence !

La citoyenneté numérique

Par Monique Chartrand

La révolution socio-technique en cours est celle d'une population qui s'approprie les outils technologiques pour les mettre au service du bien commun, d'une culture de partage et d'une plus grande participation à la vie démocratique. Il nous apparaît dans ce contexte essentiel de reconnaître les citoyens comme devant être au coeur de l'innovation. Les lieux d'accès Internet communautaire, situés dans des écoles, les bibliothèques, les centres communautaires sont gérés par des partenariats entre les gouvernements et des organismes à but non lucratif. Ils constituent une amorce de laboratoire vivant d'innovation ouverte, à l'instar de l'effervescence de ces laboratoires (open living labs et tiers lieux) partout dans le monde et plus particulièrement ceux entourant une utilisation novatrice des technologies (Citilab de Barcelone, réseau des Fab labs, Citizenlab et CSI de Toronto, Futurelab de Bristol, Cantine numérique).

Ces lieux d'accès à Internet sont des espaces d'émergence, d'incubation, d'intermédiation et de recherche. Ils constituent des carrefours d'expertises en processus d'innovation favorisant que les usagers soient des parties prenantes. Un concept qui favorise la création de nouvelles technologies et de nouveaux usages citoyens. Ils rejoignent un collectif d'acteurs du numérique (professionnels, praticiens, amateurs, entrepreneurs issus des milieux du communautaire, de l'entreprise, de l'université, de la culture). Ils offrent un espace physique, un *tiers lieu*, implanté dans une communauté qui est à la fois lieu de référence de la culture de l'innovation sociale par la technologie, de rencontre des différents acteurs avec des communautés d'usagers, de partenariat public/privé/citoyen, de travail collaboratif, incubateur d'innovation ouverte, de recherche/veille/éducation/formation et autoformation permanente. Ils constituent dans la nouvelle économie numérique, des lieux de référence de la culture ouverte et de l'entrepreneurship collectif, non seulement pour les acteurs professionnels, experts, usagers des TIC de première ligne, idéateurs, concepteurs, producteurs, formateurs, mais aussi pour les résidents du quartier, de la ville, du village, les milieux communautaires et bénévoles, les pouvoirs publics, le public en général.

Les concepts d'« innovation portée par l'utilisateur » font maintenant partie du paradigme de l'innovation externalisée d'abord dans les universités, maintenant dans des bassins créatifs avec les usagers. Ces processus peuvent permettre de gérer les projets informatiques publics en mode collaboratif en s'assurant que l'utilisateur est partie prenante à toutes les étapes et que l'on prenne réellement en compte ses besoins.

Aussi, dans le domaine des techniques et de l'innovation, le mouvement du logiciel libre est l'un de ceux qui ont fait resurgir la question des biens communs dans la société. Il est rejoint sur ce terrain par tous ceux qui défendent l'innovation ouverte et plus généralement, le renouvellement des formes de partage de la propriété intellectuelle (licence globale, licences de plein droit - licence of right, Eco-Patent Commons, patent pools). Enfin, on peut prendre en exemple la gouvernance de l'internet et la défense de sa neutralité, comme illustration de la construction d'**un bien commun à l'échelle du monde**.

Texte complet :

http://wiki.communautique.qc.ca/index.php/Plans_num%C3%A9riques#Provincial

L'économie du numérique

Par Michelle Blanc

En 2007, le Dr. Robert D. Atkinson de *The information technology and innovation foundation* démontra comment les TI sont devenu le fer de lance de la croissance économique et conclu « *In short, while the emerging digital economy has produced enormous benefits, the best is yet to come.* »

À cet effet, Ed Felten, premier CTO de la Federal Trade Commission américaine mentionnait dans un article récent *It would obviously be foolish for senior government officials to make economic policy without seeking input from trained economists. Perhaps someday, it will be seen as equally foolish to make technology policy without a computer scientist in the room.*

Depuis des années déjà, l'OCDE analyse et finance la recherche de mesures économiques qui permettraient d'isoler l'apport du numérique à l'économie en général. *“Existing empirical studies, including ongoing OECD work, suggest a positive link between increasing Internet adoption and use and economic growth. Even though the aggregated effects are still preliminary, the relationship between Internet development and economic growth, as well as microeconomic evidence, suggest that governments should continue to pursue policies that help promote Internet connectivity and encourage the take-up of services”.*

Cette croissance qui lie le numérique à l'économie a même été chiffrée cette année par Boston Consulting Group. BCG avance que d'ici 2016, strictement pour les pays du G20, l'économie numérique représenterait une croissance potentielle de \$4,2 billions. Il est grand temps et que nous sommes même très en retard, de planifier, préparer et profiter d'une parcelle de pointe de la tarte de \$4,2 billions de croissance de l'économie numérique dans laquelle, que nous en prenions collectivement conscience ou non, nous sommes déjà partie prenante. Sauf que si nous n'en prenons pas collectivement conscience et que nous ne faisons pas les efforts individuels et collectifs nécessaires pour y prendre part, cette croissance bénéficiera inévitablement à d'autres citoyens.

Texte complet :

<http://www.michelleblanc.com/2012/10/24/largumentaire-economique-du-numerique/>

Le nouveau modèle économique de proximité

Par Michel Cartier

On commence à remettre en question le modèle capitaliste. (Voir Paul Krugman, Armatya Sen et Joseph Stiglitz, prix Nobel de l'économie). On accepte la structure des marchés mais on refuse les algorithmes financiers qui ont causé les crises de 2008. Le passage d'une ère industrielle vers une ère postindustrielle nous impose plusieurs changements économiques importants :

De loi de l'offre > à la loi de la demande

Des médias de masse passifs > à un Internet intégrateur et interactif

Des consommateurs individuels > au partage de services collectifs

D'une civilisation du livre > à une civilisation de l'image écran, etc.

Aujourd'hui, le modèle économique de proximité se développe en conjuguant plusieurs tendances :

- La tendance des espaces de connectivité :

Il y en a trois : les espaces personnels (maison, bureau etc.), les espaces publics (commerces, ministères, etc.) et le cyberspace. Ce sont des paliers de concertation et de conscientisation où l'être humain fait ses apprentissages de gouvernance à partir de sa participation. Ils servent d'interface entre le citoyen et l'État, donc entre le local et le global. C'est là que se crée la valeur ajoutée.

- La tendance du mobile :

Dans un futur rapproché, on prévoit que tout individu se connectera à Internet par au moins six instruments smart de communication, la plupart mobiles ; ce sera l'Internet de troisième génération.

- La tendance de la géolocalisation :

À cause du Big data de données qui se déverse quotidiennement sur nos écrans les algorithmes de recherches utiliseront les « amis » comme références. Les résultats seront donc géolocalisés d'autant que les moteurs de recherche utiliseront les langues naturelles comme interfaces.

- L'émergence de la société civile

Face aux décisions des élites politiques et économiques une société civile s'organise maintenant via des activités communautaires et des prises de parole citoyennes. Cette société civile, reconnue comme un interlocuteur depuis 2005, veut négocier avec ces élites le développement des nouveaux plans de société qui s'ébauchent.

Le logiciel libre

Par Cyrille Béraud

Toute politique publique visant au développement du numérique au Québec devra prendre appui sur la mise en place d'une connectivité Internet très haute-vitesse (fibre optique) couvrant l'ensemble du territoire et sur l'accélération du développement de l'industrie du logiciel libre québécoise.

Les logiciels libres sont avant tout une extraordinaire innovation organisationnelle.

En inventant un nouveau cadre qui permet de concevoir des logiciels de manière distribuée et collaborative, le modèle du logiciel libre préfigure les structures organisationnelles de l'économie durable de demain (OpenEcology, OpenHardware, OpenData, OpenGovernment, SmartCity...).

Le logiciel libre repose sur le droit, pour un auteur, de diffuser son logiciel avec son code source et d'accorder à tous le droit de les utiliser, les copier, les adapter et les redistribuer, en version originale ou modifiée.

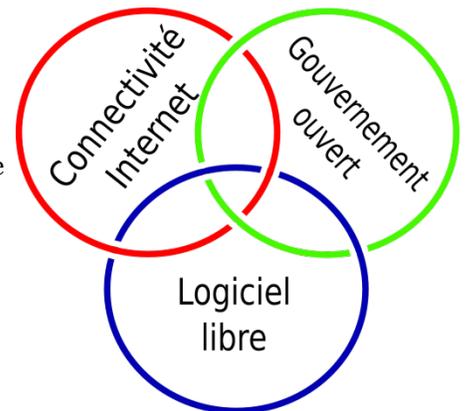
Le logiciel libre est au cœur de l'innovation et des gains de productivité dans la plupart des secteurs économiques dans le monde ces dix dernières années. Les expériences des pays pionniers dans ce domaine (France, Royaume-Uni, et bien d'autres) font état d'économie pouvant aller jusqu'à 90 %¹

Le logiciel libre constitue une opportunité pour les entreprises québécoises.

Le logiciel libre renforce l'indépendance technologique et la compétitivité des entreprises québécoises. L'utilisation de logiciels libres garantit un marché équitable et concurrentiel. Le logiciel libre participe à un développement économique durable.

Le logiciel libre participe au partage du savoir et à la préservation des libertés fondamentales à l'ère du numérique.

Le logiciel libre garantit l'égalité d'accès de tous les québécois aux nouvelles richesses de l'ère numérique.



Les promesses de la convergence numérique

Par Hervé Fischer

Il faut créer un portail de la vie culturelle québécoise www.culture.qc

- Pour renforcer et promouvoir notre culture distinctive dans l'océan anglosaxon, se connaître, se reconnaître, encourager la création de contenus culturels québécois en ligne.
- Pour catalyser l'information entre Québécois sur les activités culturelles, y compris en régions, savoir mieux entre acteurs culturels québécois ce que nous faisons.
- Pour offrir une fenêtre internationale sur la culture québécoise, notamment dans la francophonie.
- Pour profiter des ressources du multimédia et de l'interactivité et pouvoir présenter ainsi des contenus sur tous les arts (image, son, texte, vidéo, cinéma, danse, architecture, bd, etc.)

En voici quelques principes fondateurs:

Ce portail fédérera sur son menu l'accès à tous les sites culturels québécois significatifs, par catégorie. Il comportera un espace webmagazine-actualité sous la responsabilité d'une équipe éditoriale légère, un espace vedette, un blog éditorial auquel seront invités à s'exprimer les acteurs culturels à tour de rôle. On y trouvera aussi les rapports de l'Observatoire de la culture, une banque de données sur les contacts avec institutions culturelles, maisons d'édition, festivals, etc. Il y aura donc une partie de surface, apparaissant en page d'accueil, animée et une partie, la plus large, bien sûr, en deuxième couche, en arborescence, avec tous les secteurs d'activité. La flexibilité de l'architecture web permettra de relever beaucoup de défis: équilibre réglementé des deux premières couches et flexibilité créative au-delà.

Sa structure devrait être autonome politiquement et financièrement, et coopérative, avec un CA réunissant les représentants des acteurs principaux renouvelable pour moitié chaque année. S'assurer de l'équilibre des pouvoirs pour protéger l'indépendance de l'information.

Financièrement, on devra s'assurer de l'équilibre des commanditaires éventuels (par leur nombre et des montants égaux). De même pour la publicité: opter pour une déontologie qui assure l'équilibre, la rotation, un espace réglementé et limité sur la page d'accueil.

L'entreprise numérique

Par Claude Malaisson

Le savoir basé sur les données est le produit des nouvelles entreprises de l'économie numérique. Des données qu'il faut transmettre, bien sûr mais aussi mais aussi gérer, exploiter et visualiser grâce à l'infonuagique mais aussi entreposer. Il est urgent de favoriser l'éclosion des entreprises du savoir numérique et les aider à tirer leur épingle du jeu. Nous ferions beaucoup mieux collectivement si on alignait notre développement vers les nouvelles technologies et entreprises numériques, vers l'exploitation du savoir et non plus seulement de l'avoir.

L'installation de méga-entrepôts, même si cela ne crée que peu d'emploi à long terme crée par contre un environnement favorable à l'installation à proximité d'une foule d'entreprises de haute technologie ayant besoin de deux commodités essentielles fournies ailleurs aux entrepôts de Google, d'Amazon ou de Microsoft : l'énergie et la bande passante. Les entrepôts de données pourraient donc servir de fondements à des pôles numériques comme il n'y a pas si longtemps on parlait de grappes industrielles. Le gouvernement doit favoriser la mise en place de ces incubateurs numériques et pour ce faire doit forcer les « carriers » à grossir leurs pipelines pour accélérer les vitesses de transmission de données.

C'est un grand défi quand on constate les silos d'activité dans les différentes pratiques (TIC, Web, comme interactives) et jusque dans les structures de projets (problèmes de gouvernance). En effet, les entreprises et les principaux joueurs du numérique ne se parlent pas entre eux ou si peu... Force est de constater qu'au Québec, en matière d'entreprises numériques, il y a aussi et toujours deux solitudes. Un fossé encore bien profond entre entreprises francophones et anglophones. Donc, pour réussir, le MILIEU doit se regrouper, s'unir afin de pousser dans la même direction.

Pour mettre en place un véritable Plan Nord technologique et non pas minier, le Québec pourrait table sur ses atouts traditionnels : sa situation géographique et son climat, ses ressources naturelles, pas les mines mais l'eau et l'hydroélectricité mais aussi la créativité de l'ensemble de sa population avec l'industrie du jeu, celle du eCommerce et du Web 2.0. Avoir sur son territoire, à la fois les meilleurs réseaux et les entrepôts qui feront partie du « Nuage Internet » est essentiel à notre développement en tant que société et il est urgent d'agir.

Texte complet :

<http://emergenceweb.com/blog/2012/10/plan-numerique-viser-lexploitation-du-savoir-et-non-plus-seulement-de-lavoir/>

La gouvernance du numérique

par Vincent Gautrais

Le droit est une science, ou un art, de la réaction. Basé sur des lois, parfois anciennes, et de la jurisprudence qui se construit sur la règle du précédent, ce domaine des sciences sociales utilise un regard dans le rétroviseur presque par nature. De plusieurs de considérer que le droit est en retard face à la révolution numérique qui est la notre. C'est vrai, il l'est. Et c'est une très bonne chose !

Nous devons faire une pause et réfléchir sur les manières d'optimiser le numérique et d'éviter ses écueils. Avec la rapidité tant des sociétés modernes que des technologies, il est une fâcheuse tendance de perdre le lien avec « l'avant ». Normand Cousins fait ainsi l'éloge de la poésie pour le traitement de cette interaction entre l'homme et la machine : Le cerveau électronique (...) ne permet pas non plus de mettre un homme en relation avec ce à quoi il doit être relié ; la possibilité d'un épanouissement créatif ; la mémoire de la race ; et les droits des générations à venir.

Si le droit a beaucoup à offrir quant à la gouvernance du numérique, en se basant sur une longue tradition, il n'en demeure pas moins qu'il constitue aussi une construction inhérente à tout exercice d'interprétation. Aussi, pour éviter les travers liés à l'interprétation, un « bon droit » doit tenter d'être connecté avec la réalité nouvelle et face à l'économie numérique qui révolutionne nos manières de faire, un dialogue, des dialogues, doivent être initiés afin d'optimiser le « vieux » droit et le monde « neuf ». Or, face à l'ampleur de cette tâche, un « plan nerd » devra nécessairement passer en second lieu par une approche pluridisciplinaire, ouverte aux autres.

Le numérique fait en effet sentir son influence à tous les étages des sociétés civile, gouvernementale et économique. Il importe donc d'institutionnaliser des liens de discussion afin de tenir compte de la transversalité que le numérique présente. Des normes informelles telles que codes de conduite ou lignes directrices, fruit de ces échanges, auraient besoin d'être considérées pour pallier aux doutes provenant de la nouveauté. La gouvernance, le droit, du numérique comprennent aussi ce type de normes ; des normes informelles qui plus dans le droit ancien que le droit moderne étaient d'ailleurs régulièrement utilisées pour introduire de l'efficacité dans le droit.

Texte complet :

<http://www.gautrais.com/Gouvernance-du-web-et-plan>

La co-création dans les arts numériques

Par Monique Savoie

La co-création est au cœur des nouvelles approches en recherche et en innovation. En remplaçant les processus linéaires actuels par des processus d'interactions multiples qui prennent appui sur les utilisateurs et la société, l'approche co-créative permet de renouveler le choix des objets de recherche et des processus.

C'est dans le choix des objets de recherche, des processus mis en œuvre pour les atteindre, et des modes d'évaluation des résultats que se situe aujourd'hui l'essentiel de l'innovation. Cette innovation origine d'un besoin, d'une intuition, d'une opportunité, d'un désir, formulé le plus souvent par les bénéficiaires éventuels. C'est le passage à l'action qui est à la base non plus seulement de création de richesse mais aussi et surtout peut-être de création de valeur. Le modèle des Living Labs, utilisé à la SAT, créé en Europe pour contrer la tendance top-down trop lourde et favoriser une approche bottom-up, est un exemple éloquent de cette tendance. Le modèle Living Lab propose une approche fondée sur la société, ses besoins et ses aspirations ; ce modèle implique du début à la fin toutes les parties concernées dans le processus.

Pour opérer ces changements d'approche en recherche et innovation, il faut :

- Reconnaître que les problèmes complexes d'aujourd'hui ne peuvent plus être résolus par des acteurs ou groupes d'acteurs isolés.
- Reconnaître l'innovation comme un processus plutôt qu'une résultante.
- Reconnaître que le processus de co-création est aujourd'hui une nécessité.
- Reconnaître la nécessité de promouvoir l'utilisateur en tant qu'instigateur et partenaire de ce processus co-créatif.
- Reconnaître les risques et les échecs en tant qu'éléments inhérents à partir desquels nous avons beaucoup à apprendre.

Dans ce modèle d'innovation circulaire de type Living Lab qui place l'utilisateur (et le contexte d'intervention) au centre des préoccupations en l'impliquant à toutes les étapes, les indicateurs de réussite sont établis (recherche académique, recherche en entreprise, société), pour chacun des projets, à partir d'une connaissance intime des objets de recherche et des moteurs de l'innovation.

L'État providence... imaginé par ses citoyens

Par Michel Chioini

Tout le monde connaît l'adage «Donnez un poisson à un homme et il mangera un jour; apprenez-lui à pêcher et il mangera toute sa vie». Et bien moi je dis «Donnez-lui un vote aux 4 ans et il collaborera à la société un jour; donnez-lui un accès haute vitesse et des données, il collaborera à la société toute sa vie».

En ce XXI^e siècle, ne nous demandons plus ce que l'État peut faire pour nous mais bien ce que l'on peut faire pour l'État. Nous dénonçons la corruption, le secret, la manigance, l'obscurantisme, l'oligarchie... et nous avons raison. Nous prônons tous l'égalité, la vérité, les bonnes pratiques, la transparence et la collaboration. Croyons-y! Le citoyen a une chance unique, via la révolution numérique, de collaborer à sa société comme il ne l'a jamais fait dans l'histoire de l'homme moderne. Et les exemples se multiplient, sur cette planète fragilisée par le manque de vision et d'innovation des infrastructures actuelles toujours menées par l'oligarchie et les méga-puissances, souvent axées sur la brique et le béton, les énergies fossiles et le pouvoir. L'avoir au lieu du savoir.

La démocratisation de l'informatique des années 2000 a mené à la révolution du logiciel libre, une toute nouvelle façon économique et plus rapide de développer nos infrastructures informatiques. Et bien la démocratisation de l'information mène à la révolution de la co-création citoyenne, favorisant la participation sociale tout azimut. Elle permet aux différents groupes d'intérêts et communautés de s'émanciper et de se prendre en main.

Citons par exemple cette école du village de Lac-Édouard au Québec, qui depuis la fermeture de son école en 2003 par le Ministère, a su reconstruire son autonomie en rouvrant les classes. C'est par la générosité et l'engagement de ces citoyens, et par l'utilisation innovante du numérique (antenne satellite pour l'accès Internet, l'utilisation d'iPad pour chacun des élèves et l'élaboration de nouvelles approches pédagogiques) que les étudiants, sans avoir à se déplacer à La Tuque, on réussi où nul autre structure conventionnelle ne pouvait les aider.

Le numérique, par le logiciel libre, la mobilité, le télétravail et un véritable accès à l'information, vient contrer, entre autres, la croissance des coûts de gestion de l'État, l'absentéisme au travail, la pollution due aux déplacements et la désinformation globale. Elle donne enfin une chance à chacun des citoyens de se responsabiliser. Ce qu'il a toujours désiré au plus profond de lui même.

