

Le Défi global de Stockholm et le Défi global junior de Rome¹

Alfonso Molina²

*Traduit de l'anglais
avec la contribution de Julien Soupizet*

A l'aube de la société de l'information, le monde fait face à un défi essentiel : comment améliorer la qualité de vie et de travail de tous, sans distinction ? L'apparition d'une société nouvelle offre toujours de nouvelles opportunités pour éviter de reproduire les errements du passé. Mais elle apporte aussi un certain nombre d'incertitudes et de risques, notamment pour les régions particulièrement touchées par la pauvreté et l'exclusion. Ces pays et ces communautés sont menacés d'être encore plus appauvris par le jeu de l'exclusion de la société de l'information si d'emblée, aucune action positive n'est entreprise pour trouver un moyen de lutter contre la fracture numérique. Heureusement, la prise de conscience de ce risque a eu pour effet de développer de nombreuses initiatives et des activités à différents niveaux sociaux pour relever le défi que constitue la fracture numérique. Selon une idée largement admise, les technologies de l'information et des communications (TIC) peuvent améliorer le bien-être de tous et elles peuvent donc contribuer à transformer le rêve d'une société de l'information pour tous en une réalité.

Cet article rend compte de deux types d'expériences dont chacune a contribué positivement à l'apparition d'un mouvement social global visant

1. Une plus longue version de ce document a été présentée au troisième forum global à Naples. Voir Molina (2001).

2. Professeur, TechMaPP, Université d'Edimbourg. Président des jury internationaux de Stockholm Global Challenge et de Global Junior Challenge.

la fracture numérique. La première expérience porte sur le Défi global de Stockholm (SGC) et le Défi global junior de Rome (GJC) ; la seconde expérience concerne le projet SITA de lutte contre la pauvreté des femmes à Delhi (Inde) qui a remporté le défi de Rome. La conclusion portera sur l'opportunité et la nature d'un mouvement social global pour lutter contre la fracture numérique.

SGC et GJC de Rome³

Les origines du Défi global de Stockholm remontent à 1995, année de l'adhésion de la Suède à l'Union européenne. La ville de Stockholm cherchait un moyen promotionnel pour se rapprocher du centre de l'Europe en dépit d'une position géographique beaucoup plus périphérique. Pour cela, il lui fallait défier les grandes villes européennes pour voir si elles « faisaient mieux que Stockholm » dans chacun des dix secteurs identifiés comme stratégiques pour le développement de la société de l'information dans le rapport Bangemann⁴, élaboré en 1994 par un groupe de haut niveau présidé par le Commissaire européen.

Ainsi est né le Défi de Stockholm et il est devenu rapidement un véritable succès avec la participation de plus de 120 projets soumis par près de 25 grandes villes européennes. Quatorze gagnants ont été honorés avec la récompense de globe (un tube cathodique recyclé qui est devenu le symbole du Défi de Stockholm). Cette première expérience a rempli ses objectifs, non seulement en donnant à Stockholm une nouvelle place au centre de l'Europe, mais aussi en posant les bases d'une opération encore plus ambitieuse : le Défi global de Stockholm.

Lancé en 1997 pendant la cérémonie finale du premier défi européen, le Défi global a étendu le concours au monde entier, attirant plus de 700 projets de toutes les origines. La simple évaluation des projets avec une telle augmentation quantitative constituait déjà une gageure. La cérémonie de clôture qui a eu lieu en juin 1999 a honoré 18 gagnants dans 11 catégories et elle a préparé le terrain pour le SGC de 2000 et de 2001 avec plus de 740 projets, 100 finalistes et 14 gagnants au sein de 7 catégories. La cérémonie de

3. Sur la base de la conférence « The Spirit of the Challenge » faite par A. Molina à la conférence de remise des récompenses du défi global de Stockholm, le 5 juin 2000.

4. Les catégories étaient : télétravail, éducation à distance, réseau pour les universités et centres de recherche, services télématiques pour PME, gestion de la circulation routière, contrôle du trafic aérien, réseaux de soins de santé, travaux publics électroniques, réseaux trans-européens d'administrations publiques, autoroutes de l'information de ville.

clôture a été célébrée dans le Blue Hall de Stockholm et les prix ont été remis par le maire de Stockholm, M. Carl Cederschiold. Le tableau 1 montre les gagnants pour 2001 dans les différentes catégories⁵.

Catégories	Gagnants
Services publics et Démocratie	Hong-Kong : Livraison électronique de services, Hong-Kong, Chine Moure pour Barcelone - se déplacer à Barcelone, Barcelone, Espagne
Culture et Divertissement	Musées et Millenium, Québec, Canada Centre historique de la ville : site web du vieux Montréal, Montréal, Canada
Santé et qualité de la vie	SUMA - le projet humanitaire de gestion d'approvisionnement - Etats-Unis Teenex, Slough, Royaume-Uni
Enseignement	Lycée virtuel, Concord, Etats-Unis Impact possible de la WS de Highe - créant les premiers centres d'apprentissage d'internet de lycée au Laos, Vientiane, Laos Ordinateurs dans les maisons, Wellington, Nouvelle Zélande
Nouvelle économie	Tortasperu, Lima, Pérou
Environnement	De la terre 911, Berkeley, Californie Du laboratoire vivant, Ararat, Australie
Un village global	Projet de recherche de village d'informations, Chennai, Inde TARAhaat, New Delhi, Inde

Tableau 1. Les catégories et les gagnants du SGC 2001

Rétrospectivement, il est clair que la volonté de promouvoir Stockholm a été un des principaux moteurs dans le développement du SGC. Mais ce qui est beaucoup plus important est que cette promotion s'est transformée en une volonté de participation au concept d'une « société de l'information pour tous ». Avec l'émergence prochaine de la société de l'information, cette volonté a souligné le fait que l'humanité est engagée dans un long processus d'apprentissage, y compris par des erreurs, au terme duquel se dessinera le profil de la société de l'information. Cette même humanité a compris que,

5. Les informations sur les gagnants de 1999 et de 2000, ainsi que les finalistes et les gagnants de 2001 sont disponibles sur le site de SGC, (<http://www.challenge.stockholm.se>)

alors même que la libéralisation des marchés et la concurrence constituaient des forces dynamiques essentielles, des questions essentielles restaient sans réponse comme les effets de la mondialisation et notamment l'objectif particulièrement complexe d'une « cohésion globale » – mettre fin au clivage entre « ceux qui ont » et « ceux qui n'ont pas » par le biais d'un dialogue et d'une coopération entre tous.

En récompensant et en promouvant les initiatives en faveur d'une société de l'information pour tous, le SGC a aidé à dynamiser ces initiatives et a servi de catalyseur pour l'interaction, le partage et l'émulation des idées. Comme on pouvait s'y attendre, dès le premier défi, le postulat de départ des organisateurs était que « tout le monde était gagnant », et pas seulement les projets obtenant une récompense ou même la ville de Stockholm en raison du succès obtenu dans la création d'un événement mondial majeur jouant un rôle de pionnier pour les projets de la société de l'information. L'objectif est de développer un apprentissage et un travail collectif pour un avenir meilleur, et engager d'autres à contribuer à cet objectif commun en créant leur propre défi, étroitement liés à celui de Stockholm.

La ville de Rome a pris une telle initiative et en a fait une réalité, en lançant, autour du thème de l'éducation, le Défi global junior (GJC) en 1999, alors qu'elle présidait le Réseau européen des Télécités⁶ – avec Stockholm en tant que vice-président. Le GJC a été fondé comme une compétition internationale pour les projets éducatifs les plus novateurs élaborés par les étudiants, les éducateurs, ou de jeunes adultes arrivant sur le marché du travail.

Rome a fait valoir que l'enseignement était au cœur du processus de construction d'une société de l'information pour tous et que l'amélioration des structures et mécanismes scolaires par l'utilisation des TIC exigeait inspiration, volonté de partage et apprentissage mutuel. Le mécanisme est le même que celui du SGC mais il se concentre sur l'enseignement. Rome et ceux qui suivent le mouvement s'engagent dans un apprentissage à long

6. Le réseau des Télécités est une association des villes européennes travaillant pour la société de l'information. Voir <http://www.telecities.org>. Le GJC faisait également partie du dialogue global de villes (GCD), une initiative des maires du monde pour un dialogue global de villes sur la société de l'information. L'esprit du défi se trouve dans la déclaration de GCD signée à Helsinki (la déclaration de Helsinki à <http://www.globalcitiesdialogue.org/declaration.htm>) et à la fois Stockholm et Rome sont des membres du groupe directeur stratégique de GCD, avec Stockholm comme vice-président d'Issy-les-Moulineaux. Pour plus d'information sur le GCD, <http://www.globalcitiesdialogue.org/>; pour la stratégie originale du dialogue global de villes, voir Molina (1999).

terme portant sur l'utilisation des TIC dans l'éducation, et le GJC est un moyen, autopromotionnel, pour contribuer à ce processus.

Catégories	Gagnants
Jusqu'à 10 ans	Babynet (Espagne)
Jusqu'à 15 ans	Bons environnements d'apprentissage tridimensionnels pour les débutants aveugles (Chili)
Jusqu'à 18 ans	Kidlink (Norvège) Yomag.net – magazine en ligne européen pour les jeunes consommateurs (Allemagne) Journal junior (international)
Jusqu'à 29 ans	I*earn (le réseau d'enseignement international et de ressource) (Maroc) La page WebQuest (Etats-Unis) Lernforum Deutsch (Allemagne)
« travail »	SITA (études dans les applications de technologie de l'information : formation à la micro-informatique pour les femmes à faibles revenus) (Inde)
Mention spéciale	Je mange donc je suis (Suède) Mentor Girl (Etats-Unis) Scuola Fuori (Italie)
Récompense spéciale du président de la République italienne	Frénésie de la fin du millénaire (Caserta, Italie) Les aventures de Piera... l'étaï qui ne voulait pas terminer dans une trémie de déchets (Spoleto, Italie)

Tableau 2. Catégories et gagnants du GJC 2000

Le premier GJC a eu lieu en 2000 et la cérémonie de clôture s'est tenue le 4 décembre 2000 dans la mairie de Rome (Campidoglio) honorant 14 gagnants dans 5 catégories (voir le tableau 2) et 90 finalistes de 588 projets provenant de plus de 50 pays dans le monde⁷. Les prix les plus caractéristiques du symbole de la fondation de Rome – La Louve allaitant Romulus et Remus – remis par le maire de Rome, Francesco Rutelli, et le succès de cette expérience ont posé les bases pour le lancement d'un instrument encore plus large pour développer une nouvelle vision de l'éducation pour Rome-Latium et potentiellement pour d'autres villes.

7. Pour de plus amples informations sur les motivations et les projets, voir <http://www.gjc.it>

Le Digital Youth Consortium⁸ est constitué comme un partenariat entre secteur public et secteur privé avec la municipalité de Rome et six fournisseurs majeurs de TIC ayant pour objectif la diffusion des technologies à visées éducatives parmi les jeunes de la région Rome-Latium. Parmi les activités essentielles du Consortium se trouve la continuation du GJC.

Fondamentalement, le SCC et le GJC de Rome sont des défis ayant le même esprit et ensemble ils offrent un support pour identifier les bonnes pratiques, récompenser l'innovation et stimuler le partage d'expériences. Les défis incluent une évaluation de mécanismes des bonnes pratiques en présence de son jury international. Et, comme le montre une enquête sur la valeur des 2 Challenges⁹, la cérémonie et les activités associées comme la présentation des finalistes, la démonstration des projets, et la diffusion par le biais du web, fournissent un environnement qui donne une visibilité aux projets pionniers et permet à leurs auteurs d'accéder à la Toile et d'apprendre les uns des autres.

Par ce biais, Stockholm et Rome ont créé une opportunité et offert un cadre pratique pour développer et partager des projets de société de l'information. L'accent mis sur la fracture numérique ajouté à l'effet d'initiative a permis de donner aux pionniers de la société de l'information pour tous une raison de rêver à une reconnaissance internationale. En ce sens, les villes de Stockholm et de Rome ont créé la possibilité de moments exceptionnels, servant de guide et de moteur pour le travail quotidien. Nous verrons que cela a été le cas du projet SITA examiné ci-dessous.

L'histoire du projet pilote SITA¹⁰

La question centrale posée par le projet SITA (*Studies in Information Technology Applications* : formation informatique pour des femmes ayant de faibles revenus) porte sur les moyens d'introduire les principales applications des TIC dans une couche de la société physiquement et/ou socialement exclue. La réponse de SITA a été de rendre disponibles des équipements, des ressources et des contenus afin de permettre aux femmes venant de familles à faibles revenus de se former à l'informatique comme

8. DYC comprenant la municipalité, des fournisseurs de TIC et une association des écoles, centres de formation et des organisations ayant adhéré à l'objectif d'une « nouvelle renaissance éducative » dans la région Rome-Latium. Voir <http://www.digitalyouth.net>

9. Voir Molina (2001).

10. Sur la base de K. Sane (2000), texte trouvé dans <http://www.gjc.comune.roma.it/uk/show.asp?IdPrj=593>.

préliminaire à la recherche d'un emploi et, en accroissant leur employabilité, d'améliorer le bien-être de leurs familles. Le choix de la femme comme sujet de l'initiative se fonde sur l'idée que « *If you teach women, you're changing the future, because women are the natural teachers of the coming generations.*¹¹ »

L'idée vient d'une préoccupation de longue date de Krishna Sane, qui comme professeur à l'université de Delhi, a dirigé le projet parrainé par l'Unesco *Locally Produced Low Cost Equipment Project* (LPLCE) entre 1980-1995. Parallèlement, le Dr Kamalini Sane a constaté qu'il était possible de former des femmes nécessiteuses en matière de publication assistée par ordinateur (PAO) en utilisant les documents qu'ils avaient écrits pour le projet LPLCE. Les personnes qui ont été formées les premières ont rejoint l'entreprise permettant son développement tandis que les fonds devenaient disponibles au travers d'une subvention fournie par InfoDev, programme de financement de la Banque mondiale.

Le projet SITA pour l'habilitation des femmes a commencé au milieu de l'année 1999 en cherchant à réaliser les objectifs suivants : la formation d'un noyau de formateurs, le développement d'un kit d'apprentissage (comprenant des documents écrits et audiovisuels avec des modules multimédias), et la formation de 500 femmes défavorisées d'ici décembre 2000.

Pour réaliser ces objectifs, SITA a sélectionné de petits groupes de stagiaires et leur a donné une formation avancée gratuite basée sur des exercices pratiques utilisant MS Office 2000. Dans le même but, le cœur de l'équipe SITA a également développé un ensemble de ressources comprenant des compétences informatiques à jour, des manuels multilingues, des modules audiovisuels et interactifs de formation continue et du matériel de soutien, y compris un dictionnaire Anglais-Hindi-Urdu pour la compréhension minimale de l'anglais.

Dans la mesure du possible, les stagiaires ont été rattachées à un employeur potentiel et, au bout de deux mois de cours, chaque stagiaire devait offrir ses services à temps partiel comme assistante pour un formateur. Jusqu'ici, le projet SITA a enregistré 448 demandes dont plus de 80 % viennent de personnes de moins de 30 ans et souffrant de lacunes en matière de lecture, d'écriture et de communication ajoutées à une absence de confiance en soi. Cela n'a pas empêché la plupart des stagiaires d'obtenir des

11. « *Si on enseigne aux femmes, on change le futur parce que les femmes sont les professeurs naturels des générations futures.* » (Propos de Krishna Sane).

résultats satisfaisants. Un certificat a été remis aux stagiaires ayant réussi ainsi qu'une aide pour obtenir un emploi¹².

Le projet SITA a donné espoir aux femmes nécessiteuses de Delhi. Mais la pérennité des emplois s'est révélée être un défi encore plus difficile à relever et la plupart des femmes formées par le SITA n'ont pas trouvé d'emplois sur le marché, engendrant une baisse significative du taux de réussite du projet. Il est alors apparu qu'une étape intermédiaire était nécessaire en plaçant de façon temporaire les femmes formées auprès d'ONG par exemple, afin de leur permettre d'acquérir une expérience professionnelle. A plus long terme, le SITA a essayé de faire évoluer le modèle commercial du projet en un modèle coopératif – Mitra Mandal – qui pourrait assurer une pérennisation des acquis. Aujourd'hui le projet est face à ce nouveau défi, en ayant conscience de facteurs socio-économiques sous-jacents complexes difficiles à surmonter.

Cela confirme les difficultés auxquelles sont confrontés les projets qui cherchent à améliorer les conditions de vie des pauvres ; la pérennité de ces entreprises est plus difficile à assurer que dans le cas de projets commerciaux classiques. Cependant, si la fracture numérique doit être abordée, on doit donner une place prépondérante à ce type de projets. En effet, ce sont ces derniers qui jouent un rôle de mise en commun, de solidarité, et d'émulation des différentes initiatives.

Quand le projet SITA a remporté le GJC, son promoteur, le professeur Krishna Sane, songeait à abandonner. La récompense remise par le maire de Rome, les dialogues qui se sont noués et les nouvelles idées qui ont émergé pendant les jours de l'événement ont permis de relancer le projet. Comme K. Sane l'a dit lui-même : « *Je n'y serai pas arrivé en 2001. Je suis allé à Rome défait et j'en suis revenu plein d'enthousiasme. Le GCD doit citer cet exemple comme défense et illustration de son prix.* »¹³. Cette relance a maintenant mené à une nouvelle récompense remise par Digital Partners¹⁴ qui soutiennent le développement du nouveau modèle coopératif à la fois par le biais du financement et par le conseil d'experts.

12. Pour ces réalisations, le SITA a reçu une reconnaissance internationale puisqu'il était finaliste du défi de Stockholm en juin 2000, finaliste ICT Story Competition organisé par l'Institut international de coopération au développement (IICD) en octobre 2000 et gagnant du GJC de Rome en décembre 2000.

13. Communication personnelle avec K. Sane.

14. Voir <http://www.digitalpartners.org>

Conclusion : vers un mouvement social global contre la fracture numérique

Le SGC, le GJC de Rome et des projets tels que le SITA sont des exemples des nombreuses expériences et initiatives qui aujourd'hui œuvrent pour une société de l'information pour tous. Les défis représentent une contribution de deux villes importantes, et le projet SITA est un projet de fond soutenu par les organisations internationales (dans ce cas, InfoDEV). D'autres expériences peuvent être trouvées à différents niveaux et zones d'activités, depuis la dimension internationale des Nations unies et du G8 jusqu'aux projets communautaires et même individuels dans de nombreux secteurs tels que la santé, l'enseignement, la démocratie, le développement communautaire, la pauvreté, etc. On peut notamment citer les travaux des groupes de réflexion ou de coordination comme la Dot.force du G8, la Task Force TIC des Nations unies, le Global Development Gateway et InfoDev de la Banque mondiale, ainsi que l'adoption des politiques de lutte contre la fracture numérique de la part des gouvernements et du secteur associatif. Un autre élément essentiel est l'adoption de politiques d'intégration sociale par le secteur privé,¹⁵ ainsi que le développement d'organisations servant de moteurs tels que Bridges, Numeric Partners, Technology Empowerment Network¹⁶, Digital Nations et les Défis de Stockholm et de Rome. Mais il y a surtout de nombreuses initiatives venant de la société civile cherchant à innover pour aboutir à une société de l'information pour tous¹⁷.

Ces diversité et cette richesse rendent possible d'envisager l'émergence d'un *mouvement social global de lutte contre la fracture numérique* conscient de sa propre existence et dans lequel des initiatives pourraient interagir, mettre en commun les expériences, les ressources et, plus généralement, aboutir à la construction d'une société de l'information pour tous. En ce sens, le mouvement social global contre la fracture numérique est une organisation diffuse, sans frontières, composée de personnes partageant et poursuivant la réalisation d'un rêve. Il s'agit d'un espace pour la direction, la créativité, l'innovation, l'émulation, la coopération, la concurrence, l'accomplissement et les déceptions dans la poursuite du changement. Ce mouvement peut être

15. Par exemple, ICL a estimé que « en tant que compagnie leader sur le marché des TIC, nous cherchons à faire une contribution significative à la "cohésion sociale" dans la société de l'information d'aujourd'hui », (<http://www.icl.com/about/community/index.htm>). Il en est ainsi pour de nombreuses autres grandes sociétés, voir par exemple pour les déclarations et les politiques sociales de responsabilité de plus de 50 sociétés <http://www.digitaldivide.org/corps.html>.

16. Voir <http://www.techempower.net/>

17. Voir la charte de l'Okinawa sur la société de l'information (G8 2000).

en partie coordonné ou se développer sur la base de liens ténus pour partager et apprendre en se fondant sur les différentes expériences. En dehors des manifestations, le lien se résume simplement à un rêve commun et au désir d'agir.

Dans ce mouvement, la somme des actions individuelles serait supérieure à la valeur de chaque initiative individuelle. En effet, la mise en commun d'informations fait émerger de nouvelles synergies permettant d'accroître encore plus les flux d'information, de connaissance, d'expériences et de ressources. Les Défis de Stockholm et de Rome démontrent l'intérêt de cette coopération pour relancer les connaissances, l'expérience, les interactions, les énergies et les ressources. Comme le constate Alvaro Galvis, chef de projet Ludomatica¹⁸ vainqueur de la catégorie « enseignement » du SGC de 1999,

« ...Devenir un finaliste signifie la possibilité de partager ses idées à un niveau global avec d'autres groupes et aussi de participer comme exposant à un salon très excitant. Nous avons réalisé que les initiatives locales deviennent progressivement globales quand les autres savent ce que vous faites et que vous pouvez le partager. Mais gagner le défi dans la catégorie éducation était un succès. En Colombie, le secteur de l'éducation n'apporte pas beaucoup de bonnes nouvelles internationales à la scène sociale. Mais quand Ludomatica a été récompensé en 1999, c'était le cas. Beaucoup qui étaient sceptiques sur l'importance du projet ont dû reconnaître sa nature unique. Des groupes qui investissaient dans la phase pilote ont décidé d'aider son expansion et des fonds nationaux et internationaux ont été obtenus grâce à cette reconnaissance... »¹⁹

Cela est précisément l'intérêt d'un mouvement social global que de servir de catalyseur et de multiplier les expériences positives. Et ici, comme illustré par le tableau 3, les possibilités d'action sont considérables. En effet, le tableau fournit une idée de la variété impressionnante d'initiatives et d'actions possibles par origine géographique et par la portée des initiatives, par donneur ou réalisateur, par but et par objectif final. Le tableau est construit en quatre couches, avec des colonnes et des rangées multiples pour souligner les possibilités combinatoires énormes des initiatives et des actions.

La première couche large montre les possibilités géographiques, notamment le fait qu'il peut y avoir de multiples interactions (par exemple

18. Le Ludomatica est un projet sur des environnements d'apprentissage interactifs pour des enfants entre 7 à 12 ans. Voir <http://lidie.uniandes.edu.co/ludomatica>

19. Pour le texte intégral, voir <http://www.challenge.stockholm.se>

entre les actions bilatérales et multilatérales). La deuxième couche large montre la multitude de possibilités organisationnelles des opérateurs comme donneurs et/ou réalisateurs, en particulier le secteur privé, le secteur public, le secteur associatif, la société civile, les individus et les combinaisons hybrides d'éléments précités.

La troisième couche large montre qu'à l'intérieur des deux couches précédentes, il y a différentes possibilités susceptibles d'aboutir à l'objectif recherché. Cela comprend à la fois l'objectif de gouvernance, avec toutes ces initiatives visant à changer ou créer les cadres juridiques et l'objectif plus large de changement dans les pratiques et les attitudes culturelles des gouvernements, des entreprises et des autres parties (Prahalad, 2000). Cela comprend aussi le support d'autres initiatives ponctuelles, des projets d'infrastructures et toutes les possibilités hybrides. La dernière partie à l'intérieur de toutes les autres couches montre les différentes possibilités servant la finalité dernière, y compris l'intervention des entreprises, des services publics tels que l'amélioration de l'enseignement, l'humanitaire (tel que les projets associatifs visant à améliorer les conditions de vie et de travail) et toutes les formes d'hybrides possibles.

Bien qu'aucune enquête systématique n'existe, il n'est pas déraisonnable de penser que des initiatives et des actions se déroulent déjà sur plusieurs sinon toutes les couches du tableau 3. De plus, si l'on décide de véritablement relever le défi de la fracture numérique au niveau mondial, il faudra des initiatives et des actions à tous ces niveaux. Certaines auront un impact plus ou moins grand, certaines seront peut-être même en concurrence avec d'autres mais, en définitive, elles seront toutes concentrées sur un seul objectif : réduire la pauvreté et l'exclusion grâce à « l'opportunité numérique ». C'est ce qui en ferait un mouvement social global.

Dans ce mouvement, sont en première ligne nombre de projets et d'expériences qui sont en contact direct avec la pauvreté et l'exclusion dans les différentes zones géographiques. Il est vrai que les initiatives des organisations internationales déjà citées attirent souvent toute l'attention du public, mais en réalité elles ne sont qu'un élément de l'ensemble des forces nécessaires pour effectuer un changement réel. Mais c'est au niveau élémentaire que la réalisation du rêve d'une économie numérique basée sur une cohésion globale aura lieu, par le biais des pionniers et des créateurs de la société de l'information. Cela signifie que, dans une certaine mesure, l'ensemble des actions gouvernementales, politiques et financières à tous les niveaux géographiques seront effectives si elles aboutissent à créer un environnement fertile pour permettre à ces projets de se développer.

Champ géographique et portée	Global	Multilatéral	Interrégional	National	National Régional	Villes/ Zones rurales & Villages	Société civile / Communautés /Individus	Hybrides
Global	Donneurs et réalisateurs institutionnels			Privé	Public	Non-profit (e.g., ONG, Fondations)		Hybrides
Multilatéral	Privé	Objectifs			Gouvernance	Financement des projets	Projets de terrain	Autres
Interrégional	Public	Gouvernance	Finalités Objectifs			Affaires Services Humanitaire		
National	Non-Profit (e.g., ONG Fondations)	Financement des projets						
National Régional		Projets de terrain						
Villes / Zones rurales & Villages	Société civile / Communautés / Individus	Hybrides				Hybrides		
Société civile/ Communautés /Individus	Hybrides	Autres				Autres		

Tableau 3. Initiatives, par champ géographique et portée, par donneur et réalisateur, par objectif et par finalités

Inversement, ces projets portant sur la fracture numérique seront également notés en fonction de leur aptitude à changer les conditions de vie et de travail des pauvres et des exclus et, implicitement, leur aptitude à produire les ressources nécessaires pour exister.

Ce qui constitue à la fois un avantage et un inconvénient est le fait qu'on est au premier stade de développement de la société de l'information, que le mécanisme de gouvernance est encore en formation et que la fracture numérique, bien que peu représentée dans l'économie de marché, peut encore devenir un des thèmes majeurs dans les consciences et les actions de tous les secteurs, public, privé et associatif, la société civile et les individus. Cela est essentiel si une société de l'information pour tous doit devenir une réalité.

Les progrès dans cette direction exigent à tout le moins la poursuite des actions connexes suivantes :

(1) Continuer à stimuler et appuyer des initiatives et actions (public, privé, associatif, etc.) qui se développent à l'heure actuelle, ainsi que leur mise en commun pour bénéficier de l'émulation. L'appui commercial des projets de fond par le biais des organisations de financement est particulièrement important, notamment dans le développement durable d'entreprises. Une cartographie complète et annotée des actions et initiatives serait utile, probablement en s'appuyant sur les initiatives actuelles. Un autre élément important est la diffusion des expériences pour apprendre et s'en inspirer. Cela ne doit pas concerner que les succès parce que les échecs et les tâtonnements font partie intégrante de l'apprentissage, en particulier aux premiers stades du développement.

(2) Stimuler une plus grande prise de conscience des questions relatives à la fracture numérique et du lien qu'elle entretient avec la lutte contre la pauvreté et l'exclusion, question soulevée par le sommet du Millénaire des Nations unies, qui souhaite diviser la pauvreté par moitié d'ici 2015. Cela devrait constituer une priorité pour chacun des acteurs et toute occasion devrait être saisie pour convaincre d'autres éléments de se joindre au défi. Cette participation n'implique pas nécessairement le développement de nouvelles activités ou un changement pour les personnes et les organisations. Même s'il faudra aussi cela, l'essentiel de la participation peut être faite par des changements mineurs dans les objectifs.

Il est vrai que l'intervention d'un seul individu ou d'une seule organisation telle une « goutte dans l'océan » n'aurait que peu d'effet. Cependant, si on multiplie le nombre de personnes agissant dans le même sens, ces « gouttes » ont le potentiel de se transformer en un « océan de changement ». Et donc l'objectif est de « faire de toutes ces gouttes un océan ».

de changement », et c'est ici que les possibilités de mise en commun offertes par cette même technologie est essentielle en permettant le développement d'un esprit commun à une échelle mondiale – le mouvement social contre la fracture numérique.

Bibliographie

[MOL 99] MOLINA A., A global Cities Dialogue on the Information Society. A framework proposal to all the cities and to the European Commission, Joint telecities Network – Stockholm Challenge Award Document, Brussels, Stockholm, 1999.

[MOL 00] MOLINA A., The Spirit of The Challenge, Conférence de remise des prix du Global Stockholm Challenge, Stockholm, 5 juin 2000.

[MOL 01] MOLINA A., The Digital Divide and the Stockholm, Third Global Forum: "Fostering Democracy and Development through e-Government " 15-17 mars 2001, Naples, Italy.

[PRA 00] PRAHALAD C. K., Managing the Poor, Interview with M P Kutty on how to tackle poverty, 2000.

[SAN 00] SANE K., Women Empower Women. A proposal for setting-up an eCo-operative, Delhi, India, 2000.

Commission des communautés européennes (CCE), Plan d'action pour la voie européenne vers la société de l'information, CCE, Bruxelles, mai 1994.

G8, charte de l'Okinawa sur la société mondiale de l'information, Okinawa, le 22 juillet 2000.

Sites web

<http://www.bridges.org>

<http://www.challenge.stockholm.se>

<http://www.digitaldivide.org>

<http://www.digitalyouth.net>

<http://www.gjc.comune.roma.it>

<http://www.globalcitiesdialogue.org>

<http://www.globalcitiesdialogue.org/declaration.htm>

<http://www.icl.com/about/community/index.htm>

<http://lidie.uniandes.edu.co/ludomatica>

<http://www.sitaa.org>

<http://www.techempower.net/>

<http://www.telecities.org>