

# Groupe de prospective numérique de Franche Comté

Compte rendu de la deuxième réunion du 27 avril 2010 – Pôle Microtechniques, Besançon

Étaient présents : Emma, Christine Morel, Emmanuel André, Sylvain Compagnon, Emmanuel Faivre, Pascal Minguet, Nicolas Ratier, Norbert Romand, Jean-Michel Cornu

Excusés : Ingrid Genillon, Michelle Guérin, Catherine Rubat du Merac, Jérôme Athias, Grégory Oudot, Ezio Pena, Jean-Paul Rolland,

## Notes :

- La présentation réalisée est accessible en ligne : <http://prezi.com/jv1ppm3-pzrv/>
- Une séance de restitution a eu lieu le 27 mai 2010 en visio pour les participants qui n'ont pu être là lors de la première réunion. Elle est visible à l'adresse : <http://fm-openlearn.open.ac.uk/fm/6a5f79-16346> (présents : Ingrid Genillon, Catherine Rubat du Merac, Grégory Oudot, Norbert Romand et Jean-Michel Cornu)
- Ce compte rendu retrace à la fois une synthèse de ce qui s'est dit en séance mais également la rencontre de restitution en visio ainsi que des informations complémentaires.
- De larges extraits de ce compte rendu sont visibles sur <http://pnfc.viabloga.com/>

*Prochaine réunion* : le mardi 22 juin 2010 à l'atelier d'artiste d'Emma et Norbert, 1 rue haute 70200 Quers

## Sommaire

Introduction .....	1
Des questions pour ouvrir les possibles .....	2
La différence entre deux et « plus que deux » .....	2
Un exemple de passage d'une question de « type 2 » à une question de « type beaucoup » .....	3
La place de l'humain et le développement de sa capacité de choisir .....	4
Intuitif : .....	4
Non obligatoire : .....	4
Complémentaire : .....	4
Faciliter la confiance avec la machine : .....	5
Faciliter l'indépendance de l'humain : .....	5
Les fractures .....	5
La moto-WiFi, un exemple de réduction de la fracture territoriale .....	6
De la question aux propositions innovantes .....	7
L'innovation économique et la concentration des acteurs .....	7
L'exemple de Massilia Sound System .....	8
Le WIR pour faire du commerce même en période de crise .....	8

## **Introduction**

Le groupe est accueilli pour sa deuxième séance à la maison des Microtechniques (Temis Innovation) à Besançon. L'objet de cette deuxième séance est de transformer les cinq domaines importants identifiés lors de la première réunion, en questions ouvertes servant de base à la table ronde avec les entreprises qui sera organisée le 14 octobre 2010.

## Des questions pour ouvrir les possibles

Le groupe de prospective numérique de Franche Comté n'est pas constitué d'experts du numérique mais de chefs d'entreprises, de chercheurs, d'artistes et de bloggeurs représentant une diversité de points de vue permettant d'enrichir la thématique. Le groupe est donc à même de poser de bonnes questions aux experts et d'identifier des possibilités d'actions pertinentes pour le territoire. Changer la façon de formuler la question est probablement la meilleure façon d'arriver à une solution innovante ou comme le dit Albert Einstein : « *Un problème créé ne peut être résolu en réfléchissant de la même manière qu'il a été créé* ».

Lors de la dernière réunion du 25 février et de la visio de restitution du 12 mars, les échanges ont convergé vers cinq grands thèmes considérés comme importants par le groupe :

1. Quelle place pour l'humain ? (voir question 1)
2. Les différentes fractures de la société (voir question 2)
3. Notre capacité de choix se développe-t-elle ? (voir question 1)
4. Les nouveaux modèles économiques (voir question 3)
5. Y a-t-il centralisation ou décentralisation des acteurs. (voir question 3)

L'objectif de la réunion est de transformer ces thèmes en questions. Cependant, on observe que certains types de questions sont plus productifs que d'autres.

Ainsi, à la question « faut-il remettre l'humain au centre », la réponse est unique (sauf peut-être pour certaines personnes qui ont vraiment l'esprit de contradiction). Une fois que l'on a répondu « oui l'humain doit être au centre », on n'est pas beaucoup plus avancé. Nous parlerons de « **questions de type 1** ».

De même, la question « y a-t-il centralisation ou décentralisation des acteurs » peut entraîner deux argumentations opposées, chacune disposant d'arguments judicieux. Les participants peuvent alors choisir l'une ou l'autre des positions mais sans arriver à se départager, chacun campant sur ses positions car considérant (souvent à juste titre) que ses arguments sont justes. Il existe cependant de nombreux cas où les deux positions sont suffisamment vraies pour ne pas pouvoir arriver à sélectionner laquelle serait vraie à l'exclusion de l'autre<sup>1</sup>. Nous parlerons de « **questions de type 2** ».

### La différence entre deux et « plus que deux »

Il existe un autre type d'approche qui est bien illustrée par des découvertes en anthropologie. La [tribu des Pirahãs](#) vit dans la forêt amazonienne. Ils n'ont que trois mots pour désigner les nombres : un, deux et... beaucoup. Contrairement aux apparences, ils n'ont pas simplement des capacités en moins due à un manque de vocabulaire. Ils ont une compréhension plus fine que nous de la différence entre :

- Un : Une position, une idée unique, moi...
- Deux : la relation ou l'opposition entre deux choses, la relation interpersonnelle entre deux personnes



<sup>1</sup> La sémiotique distingue les opposés qui peuvent éventuellement cohabiter, des inverses qui sont mutuellement exclusifs. Voir par exemple le carré sémiotique : <http://www.cornu.eu.org/news/le-carre-semiotique>

- Beaucoup : à partir de trois commence le groupe, la complexité, l'émergence de choses nouvelles...

Il existe des langues où cette différence entre deux et les autres nombres supérieurs est inscrite. C'est le cas par exemple du grec ancien qui distingue en grammaire : le singulier, le duel (deux, « toi et moi ») et le pluriel (à partir de trois). C'est le cas également par exemple de la langue des Hurons ou encore de la plupart des langues slaves. En français, cette distinction existait mais tombe en désuétude : le mot « plusieurs » signifiait à l'origine « à partir de trois ». L'expression « une ou plusieurs choses » était donc une erreur et il fallait dire « une, deux ou plusieurs choses ». Cependant, les dictionnaires modernes de français sont aujourd'hui partagés. Même [le dictionnaire de l'Académie française entérine cette ambiguïté](#).

**Plusieurs :** 1. Adj. indéf. pl. Placé avant le nom auquel il sert de déterminant. Qui est en nombre indéterminé et, **le plus souvent, supérieur à deux** ;

2. Pr. indéf. pl. Un nombre indéfini des personnes ou des objets appartenant à un ensemble plus vaste ; **plus d'un**.

Ce que révèle cependant le sens premier de plusieurs (à partir de trois), la distinction « duel »/ « pluriel » dans certaines langues ou encore le terme « beaucoup » en langue Pirahãs est pourtant fondamental. À partir de trois commencent la complexité et l'émergence de nouvelles possibilités

Par exemple une crise est une remise en cause, différentes tendances s'opposent, mais cela peut être salutaire et faire avancer. Un conflit est une crise bipolarisée entre deux forces antagonistes. Si la crise est une période extrêmement utile de remise en question, il est difficile de sortir du conflit autrement que par la victoire du plus fort...

L'objectif du groupe de prospective numérique et de la table ronde qui sera organisée en octobre est « d'ouvrir les possibles » pour identifier des idées innovantes pouvant être converties en projets pour le territoire. Ce sont donc les « **questions de type beaucoup** » qui peuvent être les plus utiles pour identifier de nouveaux projets (des questions ouvertes). Elles peuvent s'appuyer sur des exemples de veille sur des solutions trouvées un peu partout à la question posée, afin de permettre aux acteurs d'imaginer leurs propres solutions adaptées à leurs besoins et au territoire.

#### Un exemple de passage d'une question de « type 2 » à une question de « type beaucoup »

À l'occasion de l'examen de la loi Davsi sur les droits d'auteurs (ancêtre de la loi Hadopi), la Fondation Internet Nouvelle Génération a cherché à rassembler les différents protagonistes : sociétés de droits d'auteur, acteurs du libre, etc.

Cependant, si la question restait « êtes vous pour ou contre le projet de loi » (question de type 2), les échanges seraient restés peu intéressants, chacun campant sur ses positions. La question qui fut posée au groupe fut alors « trouvons des exemples sur internet de modèles économiques innovants permettant à des artistes de vivre ». D'avril 2006 à mars 2007, le projet « Musique et numérique : créer de la valeur par l'innovation » a permis l'analyse de quelques 50 entreprises et de plus de 30 modèles économiques. Elle a permis de mieux comprendre six sources innovantes de création de valeur économique et de trois sources de monétisation des contenus musicaux.

La synthèse : « Musique [et numérique, la carte de l'innovation](#) » a permis de stimuler l'innovation et l'invention de nouveaux modèles économiques adaptés.

Les discussions lors de la deuxième séance et de la visio de restitution ont abouti à une formulation plus ouverte pouvant servir de base à l'organisation de la table ronde.

## La place de l'humain et le développement de sa capacité de choisir

La question pourrait être formulée de la façon suivante :

**Quelles interfaces ou machines pour interagir avec les humains tout en respectant leur place ?**

Trouvons des exemples d'interfaces et de machines qui soient : intuitives, non obligatoires, complémentaires, qui facilitent la confiance avec la machine et l'indépendance de l'humain

Le groupe a défini plusieurs caractéristiques qui lui semblent pouvoir orienter les choix d'interfaces et de machines :

**Intuitif :**

Une démonstration a été faite du premier casque BCI commercialisé (Brain Computer Interface – Interface cerveau-machine) : le [Mindset de Neurosky](#). Ce casque à destination des joueurs permet de capter les ondes cérébrales et de détecter des configurations de concentration ou encore de méditation (alliance de la concentration et de la détente). Des petits jeux fournis avec le casque permettent par exemple de faire flotter des objets présentés sur l'écran en fonction du niveau de concentration. Son utilisation est intuitive mais l'interface est perçue comme aliénante, voire inquiétante ce qui ne favorise pas la confiance dans la machine (peut-on agir sur mon cerveau ou encore détecter mes pensées, même si la réponse est négative, le fait qu'elle se pose peut apporter un certain malaise).



**Non obligatoire :**

Les outils numériques, comme tous les outils, devraient être un facilitateur et chacun devrait pouvoir choisir à chaque instant s'il souhaite ou non l'utiliser. Un bon exemple où cette règle n'est pas respectée est le cas des machines bancaires. Normalement, ces machines permettent d'effectuer certains actes plus rapidement qu'en passant par le guichet lorsque l'on sait ce que l'on veut. Mais les banques ont souvent non pas complété mais remplacé les guichets par des machines automatiques rendant la vie non pas plus simple, mais plus compliquée pour certaines personnes. Yves Lasfargue parle de « SBIN » : Sans Besoin en Informations Numérisées. « *Les ordinateurs, plus on s'en sert moins, moins ça a de chance de mal marcher.* » Jacques Rouxel, extrait des Shadoks.

**Complémentaire :**

L'objectif des machines n'est pas de tout faire à la place de l'homme mais plutôt de lui permettre de développer ses possibilités. Il existe un courant dans le design des objets « non finis » qui permettent aux utilisateurs d'ajouter la dernière touche. De même, si on prend l'exemple des maquettes de maison ou des sculptures abordées toutes deux lors de la première réunion, il serait intéressant d'imaginer des machines qui assistent l'homme mais lui laisse la place pour la partie qui apporte le surplus d'humanité à l'objet réalisé. « *Les machines un jour pourront résoudre tous les problèmes, mais jamais aucune d'entre elles ne pourra en poser un !* » (Albert Einstein)

## Faciliter la confiance avec la machine :

Si l'homme et la machine doivent agir de conserve pour ajouter au travail de l'humain sans le remplacer mais au contraire en sublimant ses possibilités, alors une relation de confiance doit s'instaurer. La confiance peut se développer par une bonne compréhension de ce que fait ou non la machine. Mais il peut s'agir également de la confiance dans les intentions des personnes qui développent une interface, un logiciel ou une machine. La question se pose par exemple avec le Web 2 : que va-t-on faire avec les informations personnelles de mon profil et celles collectées au fur et à mesure de mon utilisation de l'outil ? De même la miniaturisation des systèmes jusqu'à les rendre invisible ou cachés ou encore le développement des capacités de géolocalisation peut entraîner des dérives dans les fonctions non indiquées par le fournisseur du service. Il ne s'agit pas d'empêcher toute collecte d'information, toute miniaturisation ou toute géolocalisation, mais plutôt d'imaginer comment de telles interfaces peuvent être basées sur une véritable transparence et une maîtrise des informations par l'utilisateur lui-même.

## Faciliter l'indépendance de l'humain :

Cette formulation proposée lors de la réunion de restitution pourrait se substituer à celle proposée lors de la réunion : non aliénante. Il s'agit du complément des aspects non obligatoires et complémentaires. L'objectif de la machine n'est pas le remplacement de l'homme, mais au contraire de lui permettre de développer plus facilement sa créativité et rendre possible ses idées. Ainsi, le sculpteur qui début achète souvent plein d'outils. Mais au fur et à mesure qu'il maîtrise son art, il préférera n'utiliser que quelques outils adaptables et surtout garder le contact avec sa sculpture. Ce critère peut également prendre en compte le domaine de la capacité de choix qui a été abordé lors de la première réunion (plutôt que la question de type 2 « le numérique développe-t-il notre capacité de choix », nous pourrions dire « quels sont les exemples où le numérique a permis de développer une capacité de choix ». Ce qui revient à chercher à développer l'indépendance de l'humain.

Incarner ces caractéristiques dans une interface ou dans une machine est une question de design. « *Le design est une discipline visant à représenter concrètement, une pensée, un concept ou une intention en tenant compte éventuellement d'une ou des contraintes fonctionnelles, structurelles, esthétiques, didactiques, symboliques, techniques et productives. Ces représentations peuvent être tangibles ou virtuelles et s'inscrivent de préférence dans un contexte social, économique, culturel* ». ([Wikipédia](#)). Au moment où en plus des interfaces en ligne (Web 2...) se multiplient des objets intelligents et connectés ou encore des machines qui permettent au plus grand nombre de réaliser des objets conçus par le numérique, la question du design devient centrale.

Saurons nous inventer les interfaces et les machines intuitives, non obligatoires, complémentaires, qui facilitent la confiance avec la machine et l'indépendance de l'humain ? C'est probablement en identifiant diverses solutions qui nous semblent aller dans ce sens, imaginées un peu partout dans le monde que nous pourrions innover avec des interfaces, des machines et des objets qui peuvent avoir du sens pour une utilisation sur le territoire ou pour une utilisation des savoir-faire qui s'y trouvent. [Sixth sense](#), cette interface constituée d'une webcam et d'un picoprojecteur connectés à l'internet que l'on porte sur soi pour interagir avec le monde qui nous entoure, est un exemple stimulant d'interface intuitive, non obligatoire, complémentaire, qui facilite la confiance dans la machine et l'indépendance de l'humain (cette interface a été citée lors de la première réunion et présentée sur le blog).

## Les fractures

La question pourrait être formulée de la façon suivante :



## Existe-t-il des exemples de réductions de fractures de la société qui étaient pourtant perçues comme impossible à résoudre ?

« Ils ne savaient pas que c'était impossible, alors ils l'ont fait » (Mark Twain)

Lors de la première réunion, il a été identifié de nombreuses fractures : territoriales, générationnelles, cognitives, économiques... le numérique peut accentuer ces fractures ou au contraire contribuer à les réduire, suivant la façon dont il est mis en œuvre. Plusieurs exemples de réduction de fractures par des approches innovantes ont été présentés.

### La moto-WiFi, un exemple de réduction de la fracture territoriale

Dans les villages situés autour de Ratanakiri (Cambodge), Los Santos (Costa Rica) et Kigali (Rwanda), le postier numérique passe une fois par jour. L'école, le dispensaire ou la mairie sont équipés de PC en accès public.

A chaque passage, le postier relève les courriels, délivre ceux qu'il a reçus, enregistre quelques requêtes à transmettre sur le Web – et repart continuer sa tournée. Les PC et le camion, le bus ou la motocyclette du "motoman" sont équipés d'antennes Wi-Fi qui leur permettent d'échanger d'information. Chaque soir, ils retournent à leur port d'attache, généralement équipé d'un accès internet satellitaire, pour établir en différé les connexions internet de leurs utilisateurs.

Le système technique, dénommé [Daknet](#), développé par la société américaine [First Mile Solutions](#), est désormais rodé et peut être installé par des entrepreneurs locaux désireux d'en tirer un profit – partagé avec l'opérateur créé par First Mile Solutions, [United Village Inc.](#) Outre la connexion Wi-Fi, il comprend notamment un système de messagerie vocale en différé, qui permet de parler "au téléphone" et en différé à des amis distants, même si le village n'est pas raccordé, et à un coût très inférieur à celui d'une conversation téléphonique. Dans certains cas, le véhicule du "postier" est équipé d'une antenne satellite et autorise, à chaque passage, de brèves sessions interactives sur le Web.

Source : [Internetactu](#)

Une intéressante discussion a eu lieu à partir d'un autre exemple de réduction de fracture territoriale : **le Thuraya**.

Nous connaissons l'échec des téléphones satellitaires couches basse réservés à une population très aisées souhaitant appeler de n'importe quel endroit du monde : océan ou plein désert. La constellation de satellite iridium développée par Motorola a fait faillite du fait des coûts élevés et a été reprise. Elle survit grâce à un marché à 50% militaire. La société Thuraya, basée dans les Emirats Arabes Unis s'en sont mieux sortis grâce à un modèle économique innovant pour adapter le système aux nomades. Le principal coût dans un système satellitaire est la bande passante. Ainsi, un SMS revient à pratiquement rien contrairement à une communication téléphonique classique. La société Thuraya a alors proposé 60 SMS pour 1\$. Avec cette offre, il devient possible de gagner beaucoup de temps. Avant, lorsqu'une des 3 voitures d'un convoi avait un problème



mécanique, il fallait envoyer une autre voiture chercher la pièce de rechange (par exemple 2 jours de routes) et la ramener (deux autres jours). Avec le Thuraya, il devient possible d'envoyer un SMS à un ami avec le nom de la pièce et la position GPS (intégré dans le terminal) pour qu'il l'amène directement la pièce nécessaire (2 jours). Le terminal est encore cher, mais il est amorti avec une seule grâce aux deux jours de gagnés... le Thuraya c'est développé fortement auprès des nomades (commerçants transitant par le désert, agences touristiques touaregs...) et le prix du terminal a rapidement été divisé par plus de trois (de 1500 € à 400 €). Un très faible pourcentage de personnes s'en sert également pour téléphoner. Mais un faible pourcentage d'un grand nombre d'utilisateurs représente suffisamment pour permettre l'équilibre économique là où il était apparemment impossible...

L'exemple du Thuraya a suscité une discussion : et si la location d'un canal satellite pouvait aider la Franche Comté à mieux couvrir ses zones blanches. Rapidement, les échanges ont montré que cette solution semblait peu adaptée à un territoire restreint où d'autres offres satellitaires existent déjà. Mais l'idée de mutualiser pour développer le territoire est restée et le lien a été fait avec les Fablabs (voir la première réunion), ces lieux équipés de machines à commande numériques où il est possible de fabriquer ou de réparer à peu près n'importe quoi : la mise en place de tels lieux permettrait aux entreprises du territoire de développer rapidement des prototypes accélérant le passage à la mise sur le marché, voire permettraient de réaliser des moules pour permettre ensuite la réalisation en série. De tels lieux peuvent être mis en place par des écoles (les Fab labs sont nés au MIT), des collectivités ou encore des entreprises privées qui les mettent à disposition en mutualisant les coûts (on parle de Techshops).

#### De la question aux propositions innovantes

Le déroulement de la discussion précédente est emblématique des différentes étapes qui permettent d'aboutir à des projets innovants :

1. Définir un domaine pertinent pour le territoire (réduction des fractures)
2. Formuler une question ouverte stimulante (Certaines fractures de la société sont perçues comme impossible à résoudre ?)
3. Trouver des exemples de solutions innovantes proposées un peu partout dans le monde (Thuraya pour réduire la fracture territoriale dans le désert)
4. Se servir de ces exemples pour nous permettre d'imaginer d'autres solutions adaptées au territoire et à nos besoins

Une autre approche de la réduction de la fracture a été proposée lors de la séance de restitution : « *ceux qui savent forment ceux ne savent pas* ». Cette approche, tout comme la précédente avec l'exemple de Thuraya, peut être rendue possible avec une approche innovante des modèles économiques.

### **L'innovation économique et la concentration des acteurs**

La question pourrait être formulée de la façon suivante :

**Quelles innovations économiques ont rendu possible des projets qui autrement n'auraient pas été rentables ?**

Existe-t-il d'autres modèles économiques que la vente à l'unité, le forfait et la publicité ? Qui paye lorsqu'un bien ou un service est gratuit et pourquoi ? Certains modèles économiques peuvent-ils favoriser la concentration des acteurs ou au contraire la déconcentration ?

Le domaine de l'économie devient lui aussi un secteur où l'innovation est créatrice de valeur. Après une première phase d'innovation technologique et une deuxième phase où s'y sont ajoutées les innovations de services et d'usage, nous entrons dans une nouvelle phase où ces

innovations, bien que nécessaires, ne sont plus suffisantes. Il faut maintenant prendre en compte l'innovation sociale et également l'innovation économique.

L'innovation économique se traduit par deux domaines en plein essor actuellement : les nouveaux modèles économiques et l'innovation monétaire (avec en particulier l'essor des monnaies complémentaires). On peut décomposer les modèles économiques en fonction de qui paie (bien souvent, des modèles économiques sont constitués d'un assemblage de ces différentes solutions) :

- **L'utilisateur :** c'est le modèle le plus commun, mais il peut être enrichi avec des paiements au forfait, des paiements à la réussite ou bien même des paiements à la non-utilisation (voir la première réunion : le club de sport où on paie d'autant plus qu'on n'y va peu...);
- **Le fournisseur :** dans ce cas, le fournisseur en attend en général un avantage : le téléphone sponsorisé par les opérateurs de téléphonie mobile permet de fidéliser un client (12 ou 24 mois) afin de lui vendre des forfaits de télécommunication. Le coût pour le fournisseur peut alors être vu comme un budget marketing (ou parfois un budget R&D) ; Une personne peut également donner de son temps gratuitement en attendant en retour un gain d'image (c'est le cas en particulier dans ceux qui s'investissent dans le développement de logiciels libres) ;
- **Un tiers :** il cherchera alors un gain d'image (par exemple avec la publicité ou encore le mécénat). Il peut aussi s'agir d'une façon de favoriser certains développements de la société (subventions de la collectivité ou défiscalisation des dons des sociétés) ;
- **Des économies :** parfois, en mutualisant des coûts, il est possible de faire baisser le prix d'un service. La très grande majorité des logiciels des grandes entreprises sont des développements spécifiques. Les logiciels libres peuvent être alors vus comme un moyen de mutualiser des coûts de développement avec d'autres entreprises et de ne développer pour soi que la partie réellement spécifique à ses besoins ;

#### L'exemple de Massilia Sound System

[Massilia Sound System](#) est un groupe de raggamuffin marseillais qui fournit la plupart de ses morceaux gratuitement sur Internet (avec en prime les paroles). Le manque à gagner sur la part des artistes des CD non vendus ainsi est largement compensé par le bouche à oreille et la circulation de leur musique qui leur permet d'attirer plus de monde pour leurs concerts.



Ainsi l'enregistrement de morceaux est devenu le « budget marketing » qui permet de vendre des places de concert.

Il est également possible de rendre économiquement viable des projets qui ne l'étaient pas (ou des projets à un moment qui n'y est pas favorable) en créant des monnaies complémentaires.

#### Le WIR pour faire du commerce même en période de crise

Une idée pour favoriser l'échange, est de **rendre l'économie indépendante des crises bancaires et monétaires** (une dizaine par an depuis 25 ans). C'est l'idée qu'on eu 16 hommes d'affaires suisses et que [raconte Bernard Lietaer](#). Peu de temps après la crise de 1929, les banques réduisaient leur ligne de crédit et certains ne pouvaient plus payer leurs fournisseurs. En 1934, ils décidèrent de continuer malgré tout à faire des transactions entre eux en comptabilisant leurs crédits et débits dans une monnaie commune, **le WIR** (d'une valeur équivalent à celle du franc suisse). Ainsi, lorsque tout va bien, les sociétés échangent en francs suisses et lorsque les crises impactent la capacité de financement des sociétés, celles-ci échangent plutôt en WIR. Aujourd'hui, la [banque coopérative WIR](#) basée à Bâle compte 75000 PME clientes soit un quart des entreprises suisses qui échangent près de 2



milliards de dollars. Dans ce cas, il s'agit pas d'empêcher la spéculation mais plutôt de rendre l'économie indépendante des aléas de la finance. D'ailleurs, le WIR dispose d'un taux d'intérêt bien que très faible.

Aujourd'hui près de 5000 monnaies complémentaires existent. Grâce à des plates-formes facilitant leur mise en œuvre sur Internet ou sur téléphone mobile, leur nombre explose cette année. En France on trouve par exemple de nombreux SELs (tournés vers le développement de lien social) mais aussi le SOL et tout récemment le RES venu de Belgique (tournés vers le développement économique).

L'innovation économique et monétaire est certainement une approche prometteuse pour rendre possible des projets innovants qui paraissaient en première approximation non viables.

La réunion s'est terminée par le verre de l'amitié auquel ont été associés les représentants de Franche Comté Interactive.