



■ **Pekka HIMANEN**, *Professor - University of Art and Design Helsinki, Visiting professor at Oxford, Principal scientist, Helsinki Institute for Information Technology: "Future Vision: Building a Creative and Caring Information Society"*.

En tant que membre du Forum Economique Européen, nous travaillons avec des scientifiques, des représentants de l'industrie tels que les fondateurs de Google et d'autres personnes de la Silicon Valley.

J'ai également participé à la rédaction de la stratégie d'innovation pour le Gouvernement Finlandais. Actuellement, je termine un rapport, à la demande du Premier Ministre.

Nous devons nous souvenir, lorsque l'on pense à l'avenir de l'informatique, qu'il y a trois défis fondamentaux auxquels nous sommes confrontés. On peut résumer ces trois défis avec cette formule : $F = C^3$. Au cours des 50 années à venir, nous allons devoir développer des technologies propres pour répondre au changement climatique. Le premier défi pour les systèmes informatiques sera de résoudre les problèmes environnementaux et les problèmes énergétiques. Le second, ce sera les soins, développer une société saine. Qu'est-ce que la société version 2.0 ? Elle comprend la biotechnologie, liée directement à la technologie de l'information. Le troisième défi sera culturel, il est directement lié aux technologies de la communication. Comment vivre une vie multiculturelle en paix ?

Nous pouvons résoudre ces problèmes par le biais de l'innovation et de la créativité dans les systèmes d'information. Il faut produire des systèmes visant un avenir à long terme. Que faut-il pour réussir, en tant que pays, ou en tant que région, dans la concurrence mondiale ?

Les cartes de l'économie mondiale sont basées sur un monde plat. Richard Florida et M. Goulden ont démontré que le monde économique n'était pas plat, mais avec des pics concentrés sur la côte des Etats-Unis, la Californie et dans certains centres européens comme Paris et d'autres qui se développent en Asie. Ces pics correspondent aux centres d'innovation comme par exemple la côte Est des Etats-Unis, la Silicon Valley, les centres européens et les centres asiatiques qui se développent rapidement. Ils se concentrent autour des centres scientifiques les plus importants.

Si on regarde la production de contenu internet, il y a une forte concentration de la production de contenus en Europe, mais surtout aux Etats-Unis qui produisent à eux seuls 50% des contenus, alors qu'ils ne représentent que 5% de la population mondiale. La production ne vient pas de tous les Etats-Unis, mais de 5 centres principaux produisant 20% des contenus internet mondiaux.

Pourquoi la production de contenu est-elle si concentrée ? Il faut trois éléments difficiles à rassembler : des gens créatifs, sortant d'universités de haute qualité, c'est pour cela qu'il est important pour un pays d'investir lourdement dans l'éducation, la recherche et le développement. Il faut aussi des « communautés d'enrichissement », c'est-à-dire des structures privées, financières, commerciales, des agences publiques qui s'engagent pour développer ces pôles d'innovation. Enfin, il faut une vaste culture de création, de créativité. La culture de la créativité qui est le principal défi.