

FUTURE SCAPES

LA VIE EN 2025

de Marcus Sedgwick



SONY
make.believe

www.sony.fr/futurescapes

BIENVENUE SUR

FUTURE SCAPES



A QUOI RESSEMBLERA LA VIE EN 2025 ?

FutureScapes est un projet de collaboration passionnant qui a pour objectif d'explorer le potentiel de la technologie et du divertissement pour créer un monde meilleur et plus agréable en 2025. Il ne s'agit pas ici de prédire l'avenir mais plutôt d'envisager les possibilités. Par définition il existe un nombre infini de futurs possibles pour notre avenir. Mais une chose est claire, le monde en 2025 sera très différent du monde que nous connaissons aujourd'hui.

En envisageant la vie en 2025 par rapport à aujourd'hui, FutureScapes essaie de stimuler davantage la pensée créative sur la manière dont la technologie pourrait nous aider à vivre de façon durable. En partageant un support stimulant à la fois créatif et complet, comme sont les nouvelles, cette collaboration cherche à regrouper les contributions des experts des « futurs » et un mélange éclectique de penseurs, écrivains, designers et du public pour réfléchir sur les opportunités et les défis de la vie en 2025 et les rôles potentiels que la technologie pourrait jouer.

FutureScapes a été créé sur la base d'une ouverture et d'une coopération les plus larges possibles et à sa tête on retrouve une organisation caritative leader dans la durabilité, Forum for the Future, et une entreprise technologique leader, Sony.

Pour en savoir plus ou pour participer, rendez-vous sur www.sony.fr/futurescapes ou suivez-nous sur Twitter @better_futures et #futurescapes.



Marcus Sedgwick travailla dans l'édition pour enfants avant de devenir libraire. Il écrit désormais à plein temps. Ses livres ont été sélectionnés pour de nombreux prix, y compris pour la récompense de la meilleure fiction pour enfants du Guardian, la récompense Blue Peter Book Award, le Carnegie Medal, la récompense Edgar Allan Poe. Marcus vit à Cambridge et il a une fille adolescente, Alice.

LA VIE EN 2025

de Marcus Sedgwick

La navette est calme. Beaucoup de monde, mais calme. Ils sont assis, tête baissée, s'ignorant les uns des autres, ignorant le paysage qui défilait, cette vue du vert, des champs qui s'étendaient et se transformaient en denses banlieues qui à leur tour devenaient les grattes-ciels étincelants de la ville elle-même.

Suzuki Susumu rentrait de l'aéroport vers le centre dans ce train. Il rentrait chez lui. Entre ses pieds, il avait placé son petit sac, pour le protéger, car dans son sac il y avait quelque chose qui allait changer le monde, d'après lui. Il était le seul à ne pas baisser la tête.

Il regardait les paysages défiler, il observait les couleurs des feuilles, la texture du béton, la lumière des réverbérations des rues encore mouillées par la pluie. Il regardait les autres passagers. Il savait ce qu'ils faisaient, la tête baissée comme s'ils contemplaient quelque chose et peut-être que c'était le cas. Chacun contemplait sa vie, se demandant comment l'améliorer, la rendre plus épanouissante, plus joyeuse, plus tout. Seulement voilà les vies qu'ils contemplaient n'étaient pas des vraies, mais les vies de dreamSpace.

Susumu savait ce qu'ils faisaient, contemplant leur téléphone, jouant avec l'app dreamSpace, préparant le monde dans lequel ils allaient se replonger en s'endormant. Il savait exactement ce qu'ils faisaient car c'était lui le concepteur de l'app.

Bien sûr, il n'avait pas conçu la technologie initiale. Tout avait commencé en 2012 lorsque les chercheurs avaient réussi à enregistrer des images fixes directement à partir du nerf optique. Peu de temps après, ils avaient découvert qu'ils pouvaient enregistrer quelque chose qui venait tout juste d'être visualisé par le sujet. Puis ils avaient découvert qu'ils pouvaient enregistrer des images en mouvement de tout ce que pouvait imaginer le sujet. Ces premiers enregistrements étaient étranges car les chercheurs avaient expérimenté différentes techniques et les sujets avaient appris à contrôler les visualisations. Le film, tourné à partir de capteurs situés dans le crâne était étrange, malsain et flottant, mélangeant et mixant les images, aussi surréel qu'un rêve. Et c'était peut-être cela qui avait poussé quelqu'un à se demander si avec les améliorations de la technologie, il ne serait pas possible de capturer les rêves eux-mêmes.

Fin 2017, le premier enregistrement d'un rêve était effectué avec le consentement du sujet, posté sur internet pour que le monde entier y ait accès. Le rêve en

lui-même n'avait rien de spécial, une séquence d'images du sujet, une femme appelée Yukiko, qui avait rêvé de sa maison familiale et de sa mère décédée depuis longtemps. Une fois posté, la réaction avait été phénoménale et de futurs développements avaient rapidement suivis lorsqu'un autre groupe de recherche avait pris contact avec l'équipe optique. Le groupe travaillait sur les techniques d'enregistrement auditives et à peine six mois plus tard, un nouveau rêve était posté sur le net, cette fois-ci avec une bande sonore complète bien que bizarre sur le rêve d'un homme dénommé Tadashi, qui s'envolait d'un toit en riant.

Douze mois plus tard, le premier enregistreur de rêve fut disponible sur le marché. Bientôt les capteurs grossiers apposés sur le crâne disparaissaient et laissaient place à un minuscule et indolore capteur implanté juste sous la peau, à la base du crâne. Une opération de cinq minutes, c'était tout ce qu'il fallait pour permettre à toute personne d'avoir un accès permanent potentiel à toute la vie électrique et émotionnelle de son cerveau. Ces appareils étaient relativement chers au début mais les prix avaient commencé à diminuer quand finalement cette technologie était devenue presque ordinaire. L'hiver suivant, le point critique avait été atteint lorsque la demande pour ces enregistreurs de rêves était montée en flèche.

Comme c'était souvent le cas, les avancées de la technologie s'accumulaient les unes sur les autres, et le point critique avait été atteint lorsqu'une équipe de recherche pionnière avait révélé que loin d'être un processus à sens unique dans lequel l'enregistreur de rêve enregistrerait les pensées du cerveau, il était aussi tout à fait possible d'utiliser ces enregistrements pour stimuler le cerveau, permettant ainsi à un rêveur de continuer le rêve qu'il avait commencé la nuit précédente. Ou la semaine précédente ou théoriquement pour stimuler un rêve sur un thème quelconque.

Certains doutaient de l'exactitude de ces expériences, mais la vision clé se basait sur le fait que la mémoire d'un rêve était identique à la mémoire d'un fait réel. Sans différence biochimique ou physiologique entre les deux. Elles étaient identiques

Tout a commencé comme un gadget. Un truc. Un petit divertissement et une escapade mais en dix-huit mois, tous les habitants de l'occident contrôlaient le monde de leurs rêves et la vaste majorité d'entre eux utilisaient la même app pour ce faire, une app appelée dreamSpace, conçue par Suzuki Susumu de la société formée en toute hâte dreamCorp.

Il semblait qu'il y avait beaucoup d'argent à se faire, des montants qui feraient paraître ceux perçus par les inventeurs de réseaux sociaux comme dérisoires.

Le temps que ce qui avait commencé comme un gadget commença à inquiéter les gouvernements, il était trop tard pour légiférer. Quelques commentateurs avaient souligné l'instant où plus de personnes avaient commencé à utiliser l'app de dreamSpace que les plus grands réseaux sociaux, mais malgré toutes ces rêveries, personne n'aurait pu rêver de ce qui était arrivé. En plus de voir les hommes politiques qui comme tous les autres, aimaient contrôler leurs rêves.





Il était aussi possible d'être qui l'on souhaitait sur dreamSpace. Il était possible de faire tout ce que l'on voulait, on pouvait simuler une vie heureuse, loin de la réalité avec toutes ses obligations et inquiétudes.

Le monde réel apportait chaque jour son lot de malheurs avec les désastres climatiques, les guerres de religions, la pénurie de pétrole et la pénurie de terre. De tous les désastres globaux mentionnés ces dernières années à Kyoto, Durban et Reykjavik, le plus grand problème fut celui que personne n'osait mentionner : l'explosion de la population. Les demandes de neuf milliards de personnes étaient simplement devenues très importantes pour une seule planète et par conséquent on voyait des famines, des désastres et des guerres.

Mais ce n'était qu'un monde qui ne s'appliquait qu'à sept milliards de personnes. Pour les deux milliards du monde développé, il y avait dreamSpace. Passer la journée au travail, manger quelque chose, se préparer à aller se coucher. Avec d'autres apps pour encourager les schémas de sommeil plus longs et en particulier le sommeil de mouvement oculaire rapide, il était devenu de plus en plus attrayant de vivre dans dreamSpace, où la vie était comme un monde meilleur, parfait.

Et cela n'avait pas duré longtemps avant que beaucoup commencent à passer plus de douze heures dans dreamSpace, et à partir de là, puisque la nuit devenait un autre jour, qui pouvait dire laquelle était la plus importante des deux vies, laquelle était la plus réelle ?

Des familles entières avaient opté pour se relier à un réseau de rêve pour vivre une nouvelle vie ensemble. D'autres étaient restés en solo, conservant leur vie fantasmée jalousement secrète. Vous n'aimez pas votre travail ? Trouvez-en un autre comme un pilote de chasse immortel, un top modèle ou un footballeur. Pas satisfait avec votre femme ? Rêvez d'une nouvelle femme, jeune avec de longues jambes et une peau douce comme de la soie.

Vous ne vous aimez pas ? Réinventez-vous exactement comme vous le voudriez. Plus grand, plus athlétique, meilleur amant, plus de succès, aimé de tous, recherché, admiré, désiré. Tout simplement, meilleur.

Pendant des années, les personnes s'étaient persuadées qu'elles étaient plus heureuses en vénérant des célébrités. Tous ces magazines, programmes télé et télé-crochets. Tous vendant la promesse du bonheur. Et maintenant ? N'était-il pas plus simple de ne plus idolâtrer ces quelques individus mais plutôt de devenir un des leur ? Susumu pensait à ce couple de personnes âgées vivant dans l'appartement juste en face de lui. Il savait, parce que Takeo le lui avait confié, qu'il avait une épouse différente. Plus jeune, plus sexy, plus athlétique avec moins de cheveux gris et plus d'amour pour lui. Kazuko ne lui avait rien confié de tel. Mais Susumu avait bien remarqué la lueur dans ces yeux lorsqu'elle pensait que personne ne la voyait. La journée, ils trainaient ensemble mais la nuit chacun rêvait de mille fantaisies, passant les heures éveillées dans une sorte de

brouillard, pensant aux nouveaux plaisirs qu'ils allaient pouvoir s'infliger. Et de fait, ils passaient leurs vies et non juste les heures de sommeil à rêver.

Susumu était arrivé à son arrêt et prenait grand soin de son sac, il montait dans un taxi comme si ce sac contenait un nouveau-né. Peut-être était-ce le cas. Autour de lui, des masses de personnes circulaient en silence. Le taxi traversait la ville vers le district dans lequel il vivait.

Il ne blâmait pas les gens pour vouloir s'échapper dans dreamSpace. S'il y avait quelqu'un à blâmer c'était lui, le concepteur de cette app mais il savait que d'autres l'auraient inventée si ce n'avait pas été lui. Et il avait été lui-même un des plus grands utilisateurs. Pendant trois ans, il avait vécu dans un monde entièrement différent. Il était devenu astronaute, étrange et il avait voyagé plus vite que la lumière vers des galaxies éloignées, où il était entré en communion avec des créatures sans corps qui lui parlaient dans un langage silencieux d'une beauté toute poétique. Il s'était laissé entraîner dans leur esprit à travers les trous noirs, apprenant les noirs secrets de l'univers, s'émerveillant du peu de connaissance qu'il avait. Pour le grand esprit de Susumu, cela ressemblait à un plaisir, une joie secrète et coupable, de ne rien savoir. Il avait rêvé des étoiles et pourtant à la fin, quelque chose l'avait ramené sur terre avec un bang.

Il ne savait pas pourquoi.

Sa vie professionnelle avait changé. Sa vraie vie professionnelle.

Il avait été promu plusieurs fois et sa réputation s'était développée grâce à l'app dreamSpace.

Un jour son patron l'avait fait appeler.

« Nous touchons un fort public, avait annoncé Yoshio, mais nous ne parlons qu'à une fraction du monde. Les pays développés. Je veux toucher les autres sept milliards, Susumu-san. Je veux que tu voyages. Je veux que tu voyages et vois comment nous pouvons développer dreamSpace pour le reste du monde. C'est un monde de pauvreté mais certains ont un peu d'argent. Si nous pouvons ne serait-ce qu'obtenir une fraction de ce marché, nous serions riches. Et nous contrôlerions. Je vais te donner un an pour voyager partout et puis tu utiliseras ton fantastique cerveau pour me faire un rapport sur la façon de procéder. »

Et il avait ainsi voyagé à travers les pays en développement.

Il était allé en Amérique du sud, en Afrique, en Asie et un peu partout et son esprit s'était ouvert. Il avait vu les luttes dans le reste du monde et il savait qu'il avait eu tort. Il avait utilisé la technologie de la mauvaise manière.





Ici, au Soudan, il avait vu des technologies de recyclage de l'eau, alimentées par le photovoltaïque, contrôlées par des processeurs bon marchés et pourtant efficaces. Là-bas en Inde, il y avait des variétés de graines plus fortes qui produisaient à des rendements inespérés. Et partout des nanotechnologies, ce qui veut dire que le traitement se faisait à l'échelle microscopique, ayant une centaine de différentes utilisations pour que la vie des plus pauvres soit améliorée. Purifier l'eau sale, créer des graines résistantes à la sécheresse, produire des matériaux intelligents pour la construction qui pourraient résister à des tremblements de terre et qui pourraient même se reconstruire au niveau moléculaire si endommagés. Il vit des centres médicaux de terrain qui pouvaient diagnostiquer et traiter les maladies, sauvant la vie, les membres ou les vies de millions de personnes. Il avait vu la nanomédecine qui pouvait améliorer les systèmes d'administration des médicaments et même empêcher la transmission du SIDA. Il avait vu les vies sauvées, la santé rétablie, la nourriture proposée à ceux qui sont affamés, et même la vue recouvrée pour les aveugles avec les technologies virtuelles de la vue. Il se rappelait observer un jeune homme aveugle faire ses premiers pas avec un descripteur audio lui donnant des informations détaillées sur le monde qui l'entourait, transformant sa qualité de vie. Il se souvenait d'avoir entendu l'homme rire.

Et il pensait que c'est ce que nous devrions faire. Ce qu'il devrait faire. Utiliser la technologie pour améliorer la vie des gens, pas leur vie rêvée. Avec l'explosion de la population mondiale, c'était devenu essentiel, il le savait, chaque ressource était devenue précieuse, les choses devaient être faites plus efficacement, les terres inutilisables devaient être utilisées et l'eau devait être dessalée. Et les nanotechnologies étaient la manière d'opérer.

Et donc au cours du parcours, il décidait de prendre la téléphone et d'effacer l'app, son app, l'app dreamSpace, afin que ses rêves ne soient plus sous son contrôle.

La première nuit, quelque part en Afrique, il se souvenait, il avait fait un rêve tellement étrange. Il y avait eu de la douleur et de l'émerveillement et il s'était réveillé, transpirant et essoufflé en plein milieu de la nuit. Cela faisait des années qu'il ne s'était pas réveillé la nuit, grâce au contrôle proposé par dreamSpace.

C'était inhabituel et il s'était assis pendant un moment, regardant l'obscurité, écoutant les sons dans le noir. Quand il s'était endormi de nouveau, il avait dormi longtemps et s'était réveillé tard. Quand il s'était réveillé, il avait réalisé ce que dreamSpace avait fait à chacun et comment cela avait transformé les gens les plus vivants et communicatifs en de simples robots en chair et en os, faisant tout ce qu'ils avaient à faire avant de repartir s'échapper vers les vies virtuelles de dreamSpace.

Le lendemain, Susumu marchait tenant son téléphone devant lui et commençait à filmer. Il voyait les couleurs du paysage, la couleur du ciel. Il voyait les rides sur les visages, les fourmis et la poussière. Il sentait les fruits au marché et les excréments près du bétail. Il entendait les rires et les discussions, les cris de colère. Il filmait, filmait et filmait, enregistrant la vie de tous les jours des pays pauvres par lesquels il passait et finalement un jour, il avait enregistré quelque

chose qu'il pensait pouvoir faire la différence. Il réservait un billet retour, même s'il n'était pas prévu qu'il rentre avant encore trois mois. Il avait laissé tous ses vêtements et affaires personnelles, juste pris un petit sac avec ce qui était nécessaire pour le voyage et son téléphone. Il avait pris un bus vers la ville, un train vers la ville puis un avion, puis un autre avion, puis la navette, un taxi et maintenant il se trouvait aux pieds de son pâté de maison, le sac toujours dans ses bras.

Il levait les yeux sur son appartement au vingtième étage. Une éternité semblait s'être écoulée depuis qu'il était parti.

Il entra dans l'ascenseur et appuyait sur le bouton. En sortant de l'ascenseur à son étage, le vieux Takeo et Kazuko étaient là. Il ne les avait pas vu depuis neuf mois, mais ils n'ont pas souri, n'ont même pas fait mine de le reconnaître. Ils ne se regardaient pas non plus, l'un l'autre, c'était juste un regard vide.

Il est arrivé jusqu'à sa porte, appartement 25, 20ème étage.

Le lecteur de carte le laissait entrer, lui au moins ne l'avait pas oublié et enlevant ses chaussures, il plaçait le sac sur la table basse du salon.

Il n'y avait pas de temps à perdre.

La nuit arrivait. Les gens rentraient du travail.

Il avait sorti son téléphone de son sac et s'approchait de la station pour le synchroniser. Une fois effectuée, il avait transféré et copié les fichiers films sur son serveur, copiant deux fois, et les sauvegardant dans des emplacements différents.

Bien sûr il savait que ce qu'il était sur le point de faire était risqué. Mais il n'avait pas le choix.

Il avait conçu l'app dreamSpace et il était le co-concepteur de tout le système sur lequel l'app s'appuyait. Tout le monde n'utilisait pas leur système mais environ quatre-vingt dix pour cent le faisaient. Et il n'y avait pas longtemps, il avait été décidé d'inclure une caractéristique, en option bien sûr, avec laquelle les utilisateurs pourraient recevoir un contenu sélectionné de dreamSpace, plutôt que des rêves de leur propre imagination. Un flux de revenu émanait donc de cela, en retour d'un modeste prix, les utilisateurs pouvaient regarder une avant-première publicitaire du rêve avec leur propre création.

Et bien que le système était entièrement optionnel, Susumu entra lui-même le code qui permettait au contrôle de dreamCorp de dépasser les codes de confidentialité et autres réglages. Et tout cela à partir du poste de travail de Susumu dans son appartement 2025.

Il savait qu'ils allaient voir ce qu'il avait fait et rapidement. Il perdrait son travail, au mieux. Au pire, il pourrait être emprisonné pour falsification de technologie d'entreprise.



Il regardait une dernière fois par la fenêtre, soupirait. Il avait aidé à la création de ce sommeil éveillé et maintenant à l'aide de la même technologie, il allait faire quelque chose pour réparer cela. Il se détournait de la fenêtre et se mettait au travail.

Cela n'avait pas pris si longtemps à préparer et c'était tout aussi bien comme cela puisqu'il se faisait déjà tard. Dans quelques minutes, il aurait tout prêt et tout ce qu'il aurait à faire c'était d'appuyer sur une touche.

Il fermait les yeux et appuyait.

Et cette nuit-là, chaque utilisateur de dreamSpace avait vu le même rêve. Au lieu du rêve qu'ils avaient programmé, leur rêve avait été stimulé par un film que Susumu avait filmé en Ethiopie, qu'il avait désormais fait partager à presque deux milliards de personnes. C'était un rêve court et simple.

Dans ce rêve, on voyait une petite fille dans un pauvre village africain qui jouait avec un ballon de football dégonflé. Le ballon était bien trop grand pour elle et elle avait du mal à tirer dans le ballon, néanmoins elle persévérait le lançant aussi loin que possible contre le mur. Ses vêtements étaient sales et déchirés, elle était clairement à la limite de l'existence humaine.

Elle courait vers le ballon une nouvelle fois et trébuchait, tombait, atterrissait face contre terre. Elle avait l'air surprise pendant un moment et puis des larmes commençaient à couler et elle se mettait à pleurer. Un garçon sortait de la case en terre. Il était un peu plus grand qu'elle, c'était probablement son frère. Il s'approchait d'elle, la redressait et la remettait sur ses pieds. Il la chatouillait et ses larmes se transformaient en rire.

La petite fille disait quelque chose et le garçon riait. Il acquiesçait et courait vers le ballon, lui lançait le ballon doucement pour qu'elle puisse essayer, encore et encore de frapper le ballon plus loin et un peu plus fort. Ils jouaient ensemble pendant des heures.

C'était tout.

C'était absolument tout.

Mais le brillant cerveau de Susumu avait compris ce que ce rêve signifiait, ce que cela signifierait pour les gens, ce que cela représenterait.

Qu'ils n'étaient pas vivants dans dreamSpace. Que dans un monde parfait, un monde absolument parfait, les gens n'étaient plus maîtres d'eux mêmes. Ils n'étaient plus ce qui faisaient d'eux des êtres humains, d'avoir des efforts à faire, un combat à mener et que ce n'était que de cette façon que nous pouvions être heureux.

Lorsque la nuit s'achevait, Susumu, qui n'avait pas dormi du tout de peur, à cause de ce qu'il avait fait, était sorti sur la place devant son immeuble.

Il y restait un moment, seul, puis il avait commencé à voir des personnes apparaître avec les rayons du soleil.

Il avait entendu quelqu'un tousser gentiment derrière son épaule.

Il se retournait et voyait Takeo et Kazuko de l'appartement 2025.

« Susumu-san. Quand es-tu rentré ? »

Il sourit.

Takeo continue.

« Nous avons eu un rêve étrange la nuit dernière. Tous les deux. »

Susumu voyait que le vieil homme serrait la main de sa femme dans la sienne.

Ils souriaient.

- Une magnifique matinée, Susumu-san. »

Susumu en convenait.

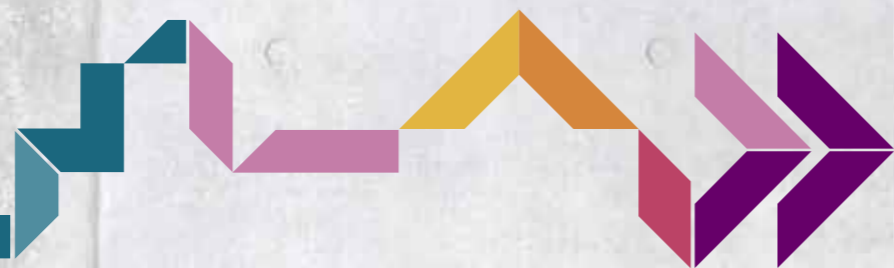
Oui, il allait perdre son travail. Il se pouvait même qu'il aille en prison. Mais après tout, et bien...

Il y avait tous ces nano processeurs dans le monde en développement. Ils auraient besoin de bons programmeurs pour rédiger les codes.

« Oui, Takeo-san, dit-il, une magnifique matinée. »

Il souriait.





En savoir plus sur Sony

Sony est le leader des innovations audio, vidéo, de communication et des produits de technologie de l'information pour les particuliers et les professionnels. En disposant d'une gamme complète HD et de sociétés d'électronique, de musique, d'images, de jeux et d'activités en ligne, Sony est une des marques leader du divertissement numérique, employant environ 170.000 personnes dans le monde.

Sony reconnaît que les entreprises ont un impact direct et indirect sur les sociétés dans lesquelles elles mènent des activités et la durabilité est une partie essentielle de l'éthique et des activités de notre entreprise. Notre partenariat avec des ONG telles que WWF, UNICEF et Save the Children nous permet de jouer notre rôle d'entreprise internationale responsable. Notre programme environnemental international « parcours vers zéro » revoit un objectif à long terme d'atteindre le zéro en émission de gaz (grâce à une protection du climat, une préservation des ressources, un contrôle des substances chimiques et la biodiversité) sur le cycle de vie de nos produits et de nos activités pour 2050, ainsi que des objectifs à moyen terme en ligne avec cet objectif principal.

Sony croit que la technologie peut apporter une contribution positive dans la résolution des questions sociales et environnementales aujourd'hui comme en 2025. Nous avons toujours été très ouvert à l'innovation pour plus de durabilité avec notamment nos initiatives Forest Guard et Open Planet.

Le rôle de Sony dans FutureScapes est d'utiliser le pouvoir de notre marque et notre expertise en technologie, imagination et innovation pour faire participer un public le plus large possible dans une coopération ouverte afin que chacun puisse mieux comprendre et innover, pour un avenir incertain.

Pour en savoir plus sur nos activités d'entreprise dans le domaine de la durabilité, veuillez vous rendre sur : www.sony.fr/eco

En savoir plus sur Forum for the Future

Forum for the Future est une organisation non gouvernementale qui travaille au niveau international avec des entreprises et des gouvernements pour créer un futur durable. Nous bénéficions de 15 ans d'expérience dans le domaine de la stimulation de l'inspiration, de la création de partenariats créatifs et dans le développement d'innovations pratiques qui peuvent changer le monde. Notre objectif est de transformer les systèmes essentiels desquels nous dépendons tous, comme l'alimentation, l'énergie et la finance et de les rendre aptes aux défis du 21ème siècle.

Forum travaille avec plus de 100 partenaires, entreprises et secteur public confondus. Nous nous spécialisons dans une approche de « système d'innovation » vers la durabilité et l'utilisation d'outils puissants comme les « futurs », l'innovation et le développement de modèle commerciaux durables pour aider les entreprises dans leur succès. Nous communiquons et partageons nos outils et nos modes de pensée, y compris à travers l'organisation de cours en Masters pour les futurs leaders et par la publication du magazine leader dans les solutions environnementales et les futurs durables, Green Futures.

Le rôle de Forum for the Future dans FutureScapes a été de concevoir et proposer des processus et une expertise en durabilité.

www.forumforthefuture.org

Illustrations par Scriberia



SONY
make.believe

www.sony.fr/futurescapes