

Du jeu au développement économique : technopoles et parcs thématiques

Yves Robillard

Volume 12, numéro 3, octobre 1993

Le renouveau des parcs à thèmes

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1077938ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1077938ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Université du Québec à Montréal

ISSN

0712-8657 (imprimé)

1923-2705 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Robillard, Y. (1993). Du jeu au développement économique : technopoles et parcs thématiques. *Téoros*, 12(3), 39–42. <https://doi.org/10.7202/1077938ar>

Du jeu au développement économique : technopoles et parcs thématiques

Yves Robillard*

«Plus on joue fort, plus on pense fort!» C'est Alvin Toffler⁽¹⁾ qui parle. Il est à Silicone Valley et nous fait visiter les centres de conditionnement physique installés à même les fabriques d'ordinateurs. On paie aux employés de tels services pour qu'ils donnent un meilleur rendement. «Des cerveaux au soleil: les entreprises de pointe ont tendance à s'installer au soleil pour l'environnement de loisirs», écrit Anita Rudman dans le journal *Le Monde*⁽²⁾. J'ai devant les yeux la publicité du Sophia Country Club de Sophia-Antipolis, avec ses tennis, piscines, studios, salles de séminaires et «Club House conçu à l'image d'une ville antique romaine», etc. Il est évident que dans les technopoles, jeu et travail ne sont plus des valeurs qui s'opposent!

Le jeu opposé au travail, comme dans le conte de Pinocchio, est une invention de la société industrielle qui avait besoin de stimuler l'endurance des travailleurs à la chaîne. Dans les sociétés agraires, la plupart des travaux se font en chantant. Vous le pressentez: je suis un défenseur de l'apprentissage par le jeu. L'enfant, avant d'arriver à l'école, apprend tout par le jeu. Et après, il joue à l'école pour bien assimiler. L'enfant est totalement concentré dans ses jeux. Et chaque jeu a des règles!

L'importance du jeu

Dans les nouveaux types d'entreprises des technopoles, écrit Thierry Gaudin⁽³⁾, «ce qui est délicat, c'est la préparation des relations et des compétences nécessaires pour utiliser les nouveaux équipements à bon escient. L'accent est mis sur le «relationnel» en tant que fondement de transformation et de solidarité au sein de l'entreprise. Les mutations tendent à promouvoir davantage de participation et d'initiative des salariés. Un nouveau style de management commence alors à être

pratiqué. Les responsables deviennent des animateurs afin de stimuler à la fois la motivation collective et les motivations individuelles. Cette primauté du bien-être des employés s'accompagne de l'introduction de l'irrationnel dans l'entreprise⁽⁴⁾ par toutes sortes de «centres de ressourcement» où se côtoient le meilleur et le pire». Et Gaudin en donne plusieurs exemples: les gens de chez Apple se ressourçant dans une hutte amérindienne, Bob Aubry faisant marcher sur de la braise les cadres de diverses entreprises. Il est question de «lunettes cosmiques», du «Heavy Foetal» (dérivé des caissons d'isolation), de la visualisation positive, etc. Gaudin prédit qu'à ces «départements de ressources humaines», apparus dans les années 1980, succéderont des «cercles de connaissance humaine», venant d'une meilleure connaissance de la parapsychologie et des recherches sur le cerveau.

Les centres de ressourcement dans les nouvelles entreprises sont capitaux. «Matière grise et pins parasols: Sophia-Antipolis, ça marche, mais chercheurs, enseignants, et industriels ne forment pas encore une communauté», c'est le titre d'un article de Claire de Narbonne paru en 1985⁽⁵⁾. Leliant, c'est le jeu! L'interdisciplinarité réelle ne s'installe que par des expériences de vie communes. Les «groupes de croissance» utilisent toutes sortes de jeux. Le jeu est ce qui soude une technopole. C'est le fertilisant de l'avenir. L'attitude ludique est avant tout un état d'esprit. Apprendre à jouer d'un instrument de musique n'est pas facile, mais on le fait «par plaisir». Et j'oserais même affirmer que c'est dans la mesure où une technopole assume bien sa fonction ludique qu'elle prépare bien l'avenir!

Le «Project Sunrise»

J'ai eu la chance de participer à l'élaboration d'un projet de parc thématique devant mener à la création d'une technopole. Ce parc conçu pour la revitalisation du Vieux-Port de Sydney, le Darling Harbour, ne vit pas le jour, mais il est intéressant de le comparer au Futuroscope de Poitiers pour

voir le rapport entre théories et pratiques, aspirations et réalisations. Baptisé «Project Sunrise», ce parc a été élaboré de 1981 à 1985 et devait coûter \$210 millions australiens. En décembre 1984, on posait la première pierre du Futuroscope, ouvert en 1987, et l'investissement en 1989 se chiffrait dans les \$200 millions.

L'humanité est entrée dans une nouvelle phase d'évolution: les nouvelles technologies changent la face du monde! Elles peuvent être aliénantes⁽⁶⁾ ou libératrices. Familiariser les gens à ces nouvelles technologies, et trouver ensemble comment elles peuvent améliorer la qualité de vie de la majorité, tels étaient les buts du «Project Sunrise» ou «Projet du Nouveau Soleil» ou «du Soleil levant». Le «Project Sunrise» était un parc urbain à proximité du centre-ville, dont les bâtiments étaient sous-terre ou en hauteur de façon à dégager les espaces verts et la vue sur les berges. Il était constitué des 6 pavillons du «Parc de la Découverte», de la «Communauté expérimentale du Pymont Bridge», de «l'Institut des Technologies Sunrise», d'un «Centre des Congrès», d'un «Centre d'Exposition», d'un complexe hôtelier, d'espaces à bureaux et développement domiciliaire pour la future technopole, et d'un marché.

Le Parc de la Découverte

Dans les 6 pavillons du parc thématique, le visiteur était invité à se familiariser avec les technologies Sunrise, en manipulant celles-ci, et participant activement à une situation dramatique impliquant une réponse de la part du groupe dans lequel il se trouvait. Des programmes pour débutants et personnes plus averties étaient disponibles. Il était aussi possible de se faire commenter le travail de spécialistes que l'on observait.

Sur le plan de l'attrait touristique, chaque pavillon évoquait un site important ou lieu mythique de l'Australie, le Barrier Reef (Barrier Reef Aquarium), le Ayers Rock (Mineral Mountain et Energy Rock), les

* Monsieur Yves Robillard est professeur au Département d'histoire de l'art de l'UQAM.



cavernes arborigènes (Dreamtime), les grandes steppes désertiques (Green Desert), le ciel de la Croix du Sud (The Orbisphere) et les espèces de faune et de flore anciennes et actuelles de l'Australie (Ancient Australia).

Dans chaque pavillon, on démontrait l'application de certaines technologies de pointe à un domaine particulier, en questionnant les répercussions socio-culturelles. Exemple: le «Barrier Reef Aquarium» était constitué de 3 immenses citernes dans lesquelles on se promenait en sous-marins, permettant de voir poissons, récifs et coraux. On arrivait à un laboratoire d'où il fallait diriger les robots affectés à la mariculture, comprendre les programmes les

animant, faire la même chose dans une station minière des bas-fonds, et parvenir au restaurant sous-marin de la ville future. Des équipes d'animateurs dramatisaient le voyage en divers scénarios impliquant des choix que devaient faire les visiteurs, avec conséquences socio-culturelles subséquentes.

EPCOT sur un pont

Le quartier du Darling Harbour communique avec le centre-ville par l'intermédiaire du Pyrmont Bridge. Les concepteurs du «Project Sunrise» avaient l'intention d'installer sur le pont une véritable EPCOT, «Experimental Prototype

Community of Tomorrow», de 1000 habitants y vivant jour et nuit. Cette communauté électronique aurait eu comme fonction d'adapter continuellement son mode de vie aux nouveaux développements technologiques. Elle devait s'auto-suffire et demeurer très consciente de la nécessité de toujours équilibrer le bien-être matériel et spirituel de ses membres.

Les habitants devant déterminer leur propre mode de vie, il est impossible de le décrire. On peut le supposer! L'architecture modulaire, transformable électroniquement, aurait été à la fois lieux de travail, d'instruction, de repos ou de loisirs. L'expertise de la communauté étant dans les domaines de l'informatique, de la robotique, de la télématique, on peut supposer qu'il y aurait eu là-dessus de nombreux centres de formation et banques de données, mais aussi des cafés, restaurants, boutiques, centres de création en design, audiovisuel, et jeux divers. Et le soir, des discothèques nouveaux genres seraient apparues, tout comme de nouveaux «centres de ressourcement» ou «groupes de croissance», propres aux «Communautés de l'Aube»⁷.

Le rôle de l'Institut

«L'Institut des Technologies Sunrise» était ce qui devait faire le lien entre le parc et le pont, le grand public et les entreprises. Les anglophones sont pragmatiques. La première tâche de l'Institut allait être de construire le parc et le pont et d'y créer une communauté. On imaginait pour cela l'organisation de séminaires impliquant des visionnaires de renom international pour donner les grandes lignes de directions de recherche, et plusieurs groupes de travail s'occupant de la promotion des industries hi-tech australiennes et des divers scénarios pour le parc et le pont.

L'Institut était vue comme la source de création des idées réalisées dans le parc et sur le pont. On le considérait comme un centre spécialisé dans l'apprentissage par le jeu, et l'application des technologies Sunrise aux loisirs éducatifs, et à la vie courante dans le laboratoire vivant de la communauté du pont. Dans une seconde phase, après l'ouverture du parc, l'Institut donnerait des cours et séminaires sur ces sujets, et se consacrerait à l'éducation populaire, soucieuse de rejoindre les délaissés. Les gens du «Project Sunrise» disaient: «Nous

pensons que l'Institut verra se créer autour d'elle un quartier où toutes les compagnies hi-tech voudront avoir leurs bureaux, générant ainsi un nouveau Silicone Valley. Le «Project Sunrise», financièrement appuyé, n'a pas vu le jour pour raisons politiques.

Le Futuroscope

C'est la volonté politique qui est à l'origine du Futuroscope, celle de René Monory, ancien ministre de l'Éducation nationale et président du Conseil général de la Vienne. Au début, en septembre 1983, il ne s'agissait que de créer une «vitrine technologique», montrant que les gens du Poitou s'intéressaient aux technologies de pointe. Ce fut de bâtiment du «Futuroscope» ouvert en mai 1987 (un prisme surmonté d'une sphère), «le soleil se levant sur un monde en mutations», comme le décrivait son architecte Denis Laming. Mais très tôt, le 4 février 1985, le Conseil de la Vienne acceptait que «le pavillon du Futuroscope soit compris dans un ensemble plus vaste, constitué d'une zone ludique, d'une aire de formation et d'une aire d'activités technologiques».

Pourquoi le Futuroscope? «Parce que l'opinion, dit René Monory⁽⁹⁾ accepte avec plus ou moins de résistance les nouvelles technologies. Nous vivons dans une société de mutations rapides et incontrournables. Il faut donc mettre en contact le public avec ces technologies nouvelles, les sensibiliser à leur caractère inéluctable, les banaliser... dédramatiser le futur», dirait-il ailleurs. Ainsi donc la philosophie du Futuroscope sera-t-elle d'établir une étroite synergie entre loisirs, formation, et production, activités réunies autour d'un thème unique, le traitement de l'information.

Le Parc européen de l'Image

Au début, on imaginait des pavillons qui ressemblaient à ceux d'EPCOT, pavillons de la Communication, du Temps, de la Terre et de l'Eau, de la Santé. Il y avait déjà celui en forme de cristal de quartz et celui du Futuroscope avec Christophe Colomb en robot (audio-animatronique) qui nous faisait voyager de l'infiniment petit à l'infiniment grand pour aboutir avec le lévitoscope au décor évoquant le cœur des galaxies. Mais dès 1988, sans que cela paraisse trop, le Futuroscope se définissait

comme «le Parc Européen de l'Image». Et c'est ce qu'il est devenu, l'endroit où l'on peut voir le plus grand rassemblement de techniques cinématographiques de pointe, Imax, Omnimax, cinémas en relief, dynamique, circulaire, showscan, et le spectacle «Les démons apprivoisés» à écrans multiples du montréalais Émile Radok, présenté à l'Expo 1986 de Vancouver. Bien sûr, Il y a la Gyrotour, le Monde des Enfants, et l'espace interactif Philips, mais on est loin de la participation généralisée du public entrevue pour le «Projet du nouveau Soleil ou Soleil levant».

Je pense que monsieur Monory avait dès le départ son idée de technopole, et qu'il l'a vendue à ses électeurs en faisant miroiter l'aire d'amusement. En 1984, c'était le début de la vague des parcs thématiques en France! On lui a reproché de parler de participation et d'interaction, mais de privilégier une relation passive du public. Il répond: «Il y a deux publics, un public qu'il faut acclimater à quelque chose qu'il ne connaît pas, et un autre public qui lui se trouve déjà sensibilisé à ces nouvelles technologies. La difficulté est d'intéresser ce grand public. C'est en outre l'un des problèmes que rencontre l'homme politique: comment «vendre» à des gens qui votent pour vous des choses ou des idées qu'ils ont pour l'heure peine à concevoir ou admettre⁽¹⁰⁾.

Le développement économique

Dans le cas présent et le «Project Sunrise», force nous est de constater qu'un parc thématique peut être générateur de toutes sortes de nouvelles formes de développement économique. «Sans recourir à l'emprunt, sans avoir à augmenter les impôts, dit monsieur Monory, nous aurons investi l'an prochain» (en 1992), «un milliard de francs»... et... «une partie des bénéfices dégagés est redistribués aux communes du département»⁽¹¹⁾. Car le Futuroscope, c'est aussi les aires de formation et d'activités technologiques. La force de monsieur Monory est d'avoir obtenu le Téléport en 1988. France-Télécom reconnaissait le Futuroscope comme zone expérimentale et client unique, ce qui voulait dire réductions tarifaires au volume, avec la conséquence qu'une vingtaine d'entreprises étaient déjà installées sur le site en 1990. Avec en plus son Palais des congrès et sa Halle technologique, le Futuroscope se situe au cœur des activités d'échanges au

niveau des technologies de pointe. Et cela est renforcé par sa zone de formation.

Dès septembre 1987, on ouvrait le «Lycée-pilote innovant et Université», qui donne des diplômes en Sciences et Techniques de la Communication, Droit de la Communication, Audio-visuel, et Sciences de l'Éducation par l'Audio-visuel. Plus tard est venu le Centre national d'enseignement à distance (CNED) qui peut donner des cours à peu près partout dans le monde en visio-conférence interactive, comme on avait pu le voir au pavillon INS-NTT de l'Expo 1985 de Tsukuba pour le Japon.

La plupart des édifices du Futuroscope ont une architecture futuriste, symbolisant un nouveau rapport entre la Science et le Nouvel Age. L'Institut international de Prospective a la forme d'un lotus. Il organise des conférences et séminaires regroupant de grands spécialistes sur la prospective des besoins humains, de même que des colloques trimestriels pour les entreprises régionales sur l'évolution des marchés. L'Institut loge aussi un club d'experts internationaux, le Club de Poitiers, qui font de la recherche fondamentale sur les modes de vie du troisième millénaire, de même que le Centre de Service «Droit et Média».

Nécessité de l'éducation permanente

Le Futuroscope a concrétisé une grande partie de ce que nous avions rêvé pour le «Project Sunrise». «D'ici la fin du siècle, 5 millions d'emplois non qualifiés vont disparaître progressivement en France», dit monsieur Monory⁽¹¹⁾. Il va y avoir une redistribution complète des temps consacrés aux loisirs, à l'éducation et au travail. Les relations avec la culture seront bouleversées. Un nouveau type ou des nouveaux types de cultures émergeront. L'éducation permanente est de plus en plus une nécessité pour comprendre le monde et nous y intégrer. L'enseignement de demain existe déjà avec la télévision interactive, les vidéodisques, et petits groupes de recherche supervisés. La mise à disposition à travers les médias électroniques de connaissances variées en très grande quantité aboutit à une transformation de l'éducation: il faut avant tout montrer à l'étudiant comment chercher l'information. Et celui-ci sera évalué non plus sur la somme de ses connaissances, mais sur sa «capacité de s'exprimer avec les médias, de rechercher les

informations, de s'organiser»... «et de travailler en équipe», écrit Nathalie Faure dans *La Vie quotidienne en 2015*⁽¹⁾.

Le musée et le parc d'amusement, institutions de la société industrielle, sont en crise: Tintin est au musée et Mickey Mouse a son université. Le musée veut devenir amusant, et le parc d'amusement, éducatif! Naissent aujourd'hui les «nouveaux lieux de loisirs éducatifs» qui assument les fonctions autrefois séparées. Le Futuroscope est un de ces lieux. Mais il fait encore la différence entre grand public et public averti. Le premier va au parc d'attractions, et le second dans l'aire de formation. Il est dans l'intérêt des technopoles d'établir un lien permanent avec le grand public. Sinon, elles risquent d'être contestées. Ce lien passe nécessairement par les «nouveaux lieux de loisirs éducatifs».

Les nouveaux lieux de loisirs éducatifs

Nous avons rêvé avec le «Project Sunrise» d'un parc thématique laboratoire d'expérimentations, générant toutes sortes de types de recherches et de produits adaptés aux besoins du consommateur, générant de nouveaux modes de vie, un parc «laboratoire social» du fait de la réaction des gens aux expériences proposées. La participation active du grand public à des expériences «hands-on» était pour nous essentielle. Le grand public pour comprendre ce qui se passe est comme un enfant. Il a besoin de comprendre avec son corps ce qu'il n'a pu assimiler avec sa tête, de revivre l'expérience en la jouant. Le taux de fréquentation des salons interactifs annuels «Expotec» et «Images du Futur» à Montréal est un bon indice. Et un bon nombre de gens nous disent qu'au Musée de la Villette, les parties les plus appréciées sont celles où l'on apprend par le jeu, Inventorium, Mathématiques et Univers, la section sur le cinéma, et celle où il y a les «demos» de l'Exploratorium.

Le parc thématique à l'origine est un décor pour susciter l'action chez les gens, le mélange des classes sociales au Vauxhall de Londres de 1728. Avec Disneyland, on reprend l'expérience des «scenic railways» de la fin du XIX^e siècle, c'est-à-dire l'idée de voyage à travers un décor dans un wagon qui brasse ou autre machine à vertige. Aujourd'hui les reconstitutions historiques ou historiottes fantaisistes de certains parcs

thématiques semblent dépassées. La Réalité, dit-on, dépasse la Fiction! Et c'est la grande fascination. Qu'est-ce que la Réalité?

L'apprentissage par le jeu

J'ai parlé de deux parcs, «Project Sunrise» et «Futuroscope», liés à des technopoles. On peut aussi imaginer de nouveaux parcs thématiques en pleine nature, générant de nouvelles activités économiques, tourisme d'aventure, recherches et développements alternatifs en foresterie, etc. Exemple: un parc où des Amérindiens nous enseigneraient l'écologie de la terre et de l'esprit, en nous impliquant dans diverses façons de reboiser la forêt. Le travail social obligatoire est toujours refusé parce qu'imposé; le même travail, présenté sous l'angle d'un apprentissage, devient intéressant! À quoi jouent les «Rainbow Warriors»? La différence entre un centre d'interprétation et un parc thématique réellement d'aujourd'hui est qu'on y apprend par le jeu.

Les technologies de pointe nous fournissent de magnifiques outils et une nouvelle compréhension de la réalité. Mais tout cela doit être repensé dans des scénarios tenant compte des 4 grandes catégories traditionnelles de jeux et de leurs multi-croisements, hasard, habilité, vertige, et simulateur⁽¹⁾, sans oublier évidemment ceux des «centres de ressourcements» ou «groupes de croissance Nouvel Age», en vogue dans les technopoles, jeux coopératifs, psy-jeux, rituels, méditations actives, psychodrame, théâtre archétypal, etc. 

Notes

- (1) Alvin Toffler, vidéo de T.V. Ontario, *La troisième vague*.
- (2) Anita Rudman, «Des cerveaux au soleil», *Le Monde*, Paris, 21 février 1987.
- (3) Thierry Gaudin et associés, *2100, récit du prochain siècle*, Payot, Paris, 1990, pp. 415-420.
- (4) Caroline Brun, *L'irrationnel dans l'entreprise*, Balland, Paris, 1989.
- (5) Claire Narbonne, «Matière grise et pins parasols...», *revue L'Expansion*, Paris, no 257, 8 mars 1985, pp. 92-97.
- (6) Jean-Pierre Garnier, *Le capitalisme high tech*, Spartacus, Paris, 1988.
- (7) Corine MacLaughlin et Gordon Davidson, *Les bâtisseurs de l'Aube: des communautés dans*

un monde en transformation, Le Souffle d'Or, Paris, 1985.

- (8) «À propos du Futuroscope: entretien avec René Monory», *revue Art Press*, Paris, no 12, 1991, pp. 115-118.
- (9) Idem.
- (10) Idem.
- (11) Idem.
- (12) Nathalie Faure et Anne Michel, «Des ingénieurs pédagogiques», in *La Vie quotidienne en 2015*, numéro hors série 172 de la revue *Science et Vie*, Paris, septembre 1990, pp. 109-113.
- (13) Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958.