



SOS-21

Se mobiliser ^{pour} ~~est~~ l'essentiel

SOS 21 est en 1er lieu un outil pédagogique pour la diffusion du développement durable.

Il prend racine dans les territoires, avec des contenus expertisés.

Un outil idéal de mise en pratique des engagements, pour les **salariés** ou les **citoyens**

La passerelle de l'intention aux actes.



01 SOS-21

Serious –game **gratuit** pour le développement durable

A la frontière de l'informatique et des sciences humaines

Doté d'une utilisation vidéo ludique dans des contextes d'apprentissages ciblés, ce jeu sérieux vise à sensibiliser les usagers aux enjeux et concepts de vie liés du développement durable.

Le joueur, par la représentation de son vrai lieu de vie, peut ainsi être confronté à tous ces "nouveaux" défis et s'adapter à des changements de comportement dans la réalité, au travers de différentes scènes de sa vie quotidienne (travail, école, logement, cinéma...). Il y réalise des actions qui l'amènent à s'informer, à prendre conscience des enjeux environnementaux, et à se familiariser puis adopter une attitude responsable en faveur du développement durable



PARIS

Le Grand Palais dans SOS-21, lieu de l'exposition universelle virtuelle sur le développement durable

Un outil synchronisé avec des partenaires engagés

Il assure une visibilité et une mise en cohérence optimales des démarches engagées, tant du côté salariés des entreprises, que des parties prenantes institutionnelles ou, plus largement, du grand public lorsque celui-ci est visé.

La richesse des partenariats établis et des contenus pédagogiques fournis se conjugue à l'apport de chaque contributeur, faisant de cet outil une véritable "bible interactive en temps réel" du développement durable et de ses mises en œuvre, que l'on soit professionnel ou citoyen des collectivités.

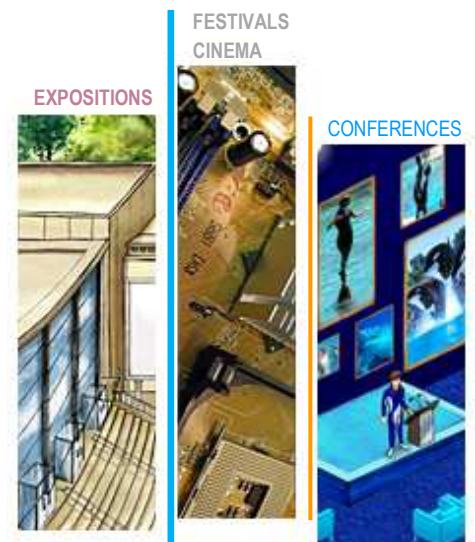
Gratuit pour ses usagers

Proposé en version internet uniquement, SOS-21 est accessible depuis n'importe quel poste de travail simplement connecté à internet. Aucun système additionnel autre que celui du navigateur internet n'est indispensable.

Acquérir des savoirs et intégrer des réflexes

SOS-21 amplifie en permanence ses actualités et ses contenus grâce à l'aide de ses nombreux partenaires :

- > **CONFERENCES** en temps réel
- > **FESTIVALS DE CINEMA** thématiques
- > **EVENEMENTS & EXPOSITIONS** en relais et prolongement
- > **EXPOSES DIDACTIQUES** (équipements) & **VISITES PEDAGOGIQUES**
- > **FORMATION, TESTS & ACCOMPAGNEMENT** de SALARIES



Support d'un modèle économique et performant

- Impliquer des milliers d'utilisateurs dans un jeu de type "serious game" gratuit - Thème central : le développement durable dans ses applications quotidiennes - Permettre à des collectivités d'être le support vitrine d'actions citoyennes sur leur territoire - Accueillir des espaces de communication d'entreprise uniquement dans leurs démarches de responsabilité - Etre la tribune d'institutions gouvernementales (ADEME par exemple) ou non gouvernementales pour l'action concrète en matière de développement durable.



L'attractivité des serious game gratuits...

Figure de proue des jeux vidéo



Un *serious game* est une application informatique, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects sérieux (Serious) de "manière non exhaustive et non exclusive", tels que, par exemple, l'enseignement, l'apprentissage, la communication ou, encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game).
Un *serious game* résulte ainsi de l'intégration d'un scénario pédagogique associé à jeu vidéo.

En termes de visibilité et de volumes il est intéressant de savoir que "Food-Force", l'un des 1^{ers} serious games gratuits et grand public, développé par le Programme Alimentaire Mondial, a totalisé 75 millions d'utilisateurs en seulement 6 semaines sur la seule thématique de l'aide alimentaire, et ce, sans aucune actualisation ou mise à jour.

De même, la plupart des jeux multi-joueurs un peu similaires (c'est-à-dire connectés en temps réel, mondes virtuels avec avatars) totalisent des chiffres identiques voire supérieurs à l'échelle du monde et il n'est pas rare de dépasser les 50 millions d'utilisateurs uniques sur de tels outils (Habbo Hotel ou autres).

C'est ce qui amène de plus en plus les médias et les acteurs majeurs du marketing à s'y intéresser, en tant que nouveau canal de diffusion et relais de campagnes.

Partant de ce constat et du thème porteur que recouvre **SOS-21**, il est facile d'escompter des scores considérables de visiteurs sur les univers virtuels des collectivités et des entreprises ...

Performant sur le volet de la sensibilisation

- Permet aux responsables des parties prenantes de **montrer l'impact des décisions** mises en œuvre, que ce soit en matière de RSE(*), d'environnement ou autres sujets connexes,
- **Facilite l'éveil** au développement durable au sein des structures,
- Met à disposition des parties prenantes et des cibles visées un **large référentiel de connaissances** et de comportements sur le développement durable et **immédiatement applicables**, au cœur des univers de vie exposés,
- **Met en scène les conditions réelles** de modélisation, plaçant les usagers dans des situations qu'ils reconnaissent bien et pour lesquelles ils peuvent facilement acquérir les bons réflexes comportementaux,
- Participe à une meilleure **adhésion des partenaires** quant à la valorisation de la marque ou de la collectivité, en interne comme en externe, auprès des clients et futurs clients,
- Apporte un **éclairage aux dirigeants lors de l'embauche** de salariés sur le volet du développement durable... "Quels sont les réactions des arrivants sur telle ou telle question liée à l'environnement ?"
- **Favorise la créativité et l'émergence de bonnes pratiques**, le suivi dans l'évolution des comportements .../...



Opérationnel dans l'accompagnement à la conduite du changement

- **Apporte des réponses** importantes et simples aux parties prenantes pour leur faire assimiler la stratégie globale d'une entreprise ou d'une collectivité sur le volet développement durable,
- Donne les clés pour **mieux comprendre la charte éthique** et faciliter son **appropriation**,
- Rend possible et **facilite la mise en œuvre d'actions de formation continue** sur le volet développement durable... SOS-21 étant avant tout conçu par un expert international des stratégies e-learning (le *scoring des usagers est aux normes requises pour être éligible "Formation Continue"*).

Essentiel dans le renforcement des enjeux éthiques

- **Accompagne avec méthode et rigueur** le respect et la compréhension de règles comportementales,
- **Met en évidence le résultat de la simulation vécue par les apprenants** ou les utilisateurs en offrant la possibilité aux experts métiers ou aux responsables formation d'ajuster et de structurer leurs objectifs prioritaires.

(* RSE : Responsabilité Sociétale de l'Entreprise



...pour **orienter** l'information vers

l'éveil et **l'économie** de la **connaissance**



03 Des injonctions gouvernementales



Pour **fabriquer le futur**, relayé par le Grenelle de l'environnement...

Les chefs d'entreprises et les responsables de collectivités auxquels s'adresse **SOS-21**, organisent et conçoivent aujourd'hui le monde de demain.

Ils comprennent de mieux en mieux la notion de "risque d'image", tant interne qu'externe et doivent, dès maintenant, **rapprocher la performance économique de la préservation de leur environnement**.

Les dispositifs nationaux (issus du Grenelle de l'Environnement), européens et internationaux, vont très vite se renforcer et imposer des **normes et des règles** auxquelles chacun, de gré ou de force, **devra se soumettre**. Il convient donc d'opérer sur la formation, la sensibilisation, et surtout l'implication au quotidien des personnels et des citoyens. Pour le business comme pour l'image.

Un Comité Ethique & Scientifique : **garant du contenu & des valeurs**



> La fonction d'un comité consultatif d'éthique au sein d'une organisation est de **veiller à garantir l'honnêteté, la rigueur, et la qualité** des informations et des démarches menées.

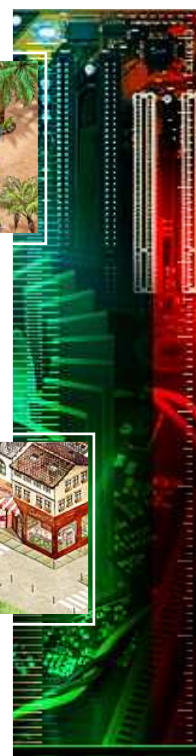
SOS-21 a pris le parti de mettre en place un comité interne d'éthique dont les membres sont constitués par la plupart de ses partenaires contributeurs.

Il a pour rôle de contrôler et garantir les démarches engagées, mais il a aussi le pouvoir de bannir des actions qui ne seraient pas ou plus en accord avec la notion de développement durable (*éviter le "greenwashing"*).

Les bonnes pratiques et les informations que SOS-21 fait apparaître dans ses contenus sont donc systématiquement validées, garanties & soumises à une vérification didactique et pédagogique, sous couvert de ce comité éthique d'experts issus du monde de la science, de l'environnement, des activités ludo-pédagogiques et des médias; il se réunit 3 fois / an à Paris chez l'un des partenaires de l'opération.

Celui-ci est également mis en place sur chaque secteur géographique (à différentes échelles) et permet une gouvernance globale de l'opération sur le territoire qu'il recouvre.

Par l'acquisition de SOS-21 les collectivités, comme les entreprises, peuvent coopérer avec ces experts dans un cadre de pédagogie et d'expertise. Ce comité consultatif d'éthique constitue pour les participants une qualité d'engagement et de communication.



LES PARTENAIRES – FOURNISSEURS DU CONTENU

SOS-21 repose sur un processus d'acquisition de partenaires

Le modèle éditorial passe par des partenaires fournisseurs de contenus par territoires; qu'ils soient "Entreprises", "Collectivités", ou institutions, ils font le mode du jeu et du développement SOS-21.

3 types d'organisations se sont rassemblés autour de SOS-21 :

- > Ceux qui **fournissent du contenu** en finançant leur visibilité
- > Ceux qui **appuient stratégiquement** le projet
- > Ceux qui **s'inscrivent dans la démarche de pédagogie** et de diffusion



Les partenaires peuvent se positionner sur plusieurs stratégies à la fois

Actualités / Événements

L'agence de presse (Naja Presse) fourni **9 articles d'actualité / jour** sur **SOS-21**, soit plus de **6 000 publications presse** en 2 ans. Ces contenus viennent se placer sur le web corporate et dans le jeu en temps réel. Des festivals culturels et (arts graphique, musicaux...) apportent également leurs concours par des contenus.

Exemple : Le Festival International de l'Image Environnementale et des arts vidéo (en Arles) fourni à SOS-21 plus de 1200 photos d'artistes contemporains...).

Supports pédagogiques

Le monde académique et / ou associatif contribue en fournissant à **SOS-21 des contenus pédagogiques** sur des thématiques liées, de près ou de loin, au développement durable. Ces divers contenus sont ensuite injectés dans le jeu en tant que support pédagogique et peuvent être téléchargés et conservés par les usagers sur leur poste de travail...

Exemples : Ecobase 21 fourni à SOS-21 plus de 1200 vidéos, l'Association Aide et Action fourni également de nombreux supports pédagogiques et didactiques

Compétences

Des entreprises viennent alimenter les contenus du Jeu SOS-21 par la mise en scène de leurs supports qui, du point de vue didactique, constituent une réelle valeur pédagogique. D'autres entreprises mettent à disposition de SOS-21 des compétences sur divers domaines.

Exemple : L'organisme de formation Médiabox a signé un accord pour **former à l'année les collaborateurs SOS-21** aux méthodes les plus performantes en matière de technologies flash.

Y contribuent également :

- > le **Collège des Hautes Etudes Environnement et Développement Durable** (présentation SOS-21 aux grands comptes et création de l'"Ecole Virtuelle du Développement Durable des Territoires" au cœur de SOS-21,
- > l'**Université de Technologie de Troyes** (Labo Tech Cico) dans le cadre d'un projet de web sémantique,
- > La **CCI de Nice** (Direction des Ports) – Co-production / participation à un appel à projet, Cabinet Altern Consult, Association R3D3, Réseau Villages Mythiques Méditerranée .../ ...

05 DES CIBLES MULTIPLES et CONTRIBUTIVES Citoyens, salariés, étudiants, consommateurs, familles...

Un outil à double détente pour le grand public :
Ludique & pédagogique

SOS 21 est en 1er lieu un outil pédagogique pour la bonne diffusion du développement durable, qui **prend racine dans les territoires** de manière très concrète, avec des **contenus expertisés** par les contributeurs, producteurs d'informations et d'outils pédagogiques dans le monde. Il constitue un outil idéal de mise en pratique des engagements pour les salariés ou les citoyens en **facilitant le passage de l'intention aux actes**.

C'est grâce au travail de son créateur (Phil LG) et des multiples interventions publiques auxquelles il s'est prêté depuis 2006 (France et monde...), que SOS-21 bénéficie d'une exposition médiatique bénéfique.



S'employer à sauver la planète, c'est rentable pour...

> La collectivité

SOS-21 constitue un espace de démonstration de l'**efficacité** de la notion de service public. Que ce soit dans le cadre d'une démarche embryonnaire (consultation publique) ou pour expliquer de manière didactique la **cohérence des engagements** pris.

> Le monde académique

Un support et un **véritable gisement de savoirs**, de projets, de tests vidéo ludiques, de contenus... pour les étudiants comme pour les scolaires (offres de stages, offres d'emploi, les projets étudiants des grandes écoles, les actions "durables" engagées, les programmes radio / TV sur le DD, les agendas 21 .../

> L'Entreprise

Permet de **montrer à son public** que l'enseigne investit sur des actions éthiques, durables et servant de manière concrète des causes importantes et sensibles. Permet aussi de **former** et de tester du personnel face à un comportemental éthique.

> Institutions et associations

C'est un moyen complémentaire de **diffusion des outils pédagogiques** qui reste le seul sur ce marché à fédérer en un seul lieu tous ces médias.

> Le grand public

Pour **trouver des informations** utiles et mieux comprendre ce qu'il est possible de **faire concrètement**, près de chez soi, dans ses actes quotidiens, en participant à l'action collective et à la société dite "contributive", en **"jouant" pleinement sa citoyenneté**.

> Les projets européens

SOS-21 est membre du **European Living Lab for Innovation** (french Fabrique du Futur)

La tranche d'âge ciblée se situe majoritairement sur les **15-45 ans**



Le monde virtuel se renouvelle très fréquemment grâce à :

- > ses mises à jour (articles de presse et médias en ligne)
- > son événementiel récurrent (festivals, dotations diverses)
- > ses univers additionnels qui arrivent chaque mois
- > ses outils de "chat" et de conversation



Projeter de vrais territoires réels dans le virtuel, pour en accroître leur lisibilité

> Le modèle géographique de SOS-21 vise à modéliser de vrais territoires et de vrais lieux dans le jeu, pour y ajouter, dans le virtuel, des informations complémentaires utiles aux usagers. De nombreux sites sont ainsi transposables dans le virtuel :

- Villes
- Villages
- Ecoles
- Campagne
- Parcs et forêts
- Bords de mer
- Musées
- Sites historiques
- Sites patrimoniaux
- Festivals culturels
- Systèmes de transports
- Collecte de déchets
- Remontées d'opinion
- Collecte de suggestions / thèmes...
- Projets d'agenda 21 expliqués, etc...



Centre AGORA EINSTEIN
Sophia Antipolis



Dans une synchronisation de temps et de l'espace

Toutes les scènes sont reliées entre elles en temps réel, ce qui permet d'élargir la visibilité de chacun sur de larges zones

Donner de vraies perspectives aux changements de vie nécessaires

SOS-21 propose des scénarii permettant de positionner les actes de la vie quotidienne dans des situations concrètes, et face à des enjeux de maîtrise raisonnée des prélèvements et de la consommation :

- > **ACHATS EN MAGASINS**
- > **ACTIVITES PROFESSIONNELLES** ou de **LOISIRS**
- > **GESTION DE LA MOBILITE ET DES TRANSPORTS**
- > **PARTICIPATION A DES ACTIVITES CONTRIBUTIVES**
- > **REFORMULATION d'EVENEMENTIEL**
- > **GESTION DE SON QUOTIDIEN à la MAISON...**



Pour créer et prolonger des événements "où yà que là qu'y a" ...



Ville de St-Tropez – Événementiel en direct

> Chaque année en décembre la ville organise des conférences de haut niveau depuis une salle grand public. En 2009 St-Tropez (France - Dép. du Var) a porté son choix sur SOS-21 pour modéliser son port de renommée mondiale et la salle où se sont passées les conférences retransmises en direct sur le net (vidéo streaming).



Jéromine Pasteur agit en forêt amazonienne

> On la connaît pour son engagement auprès d'un clan d'Indiens Aschaninkas, qui a donné naissance à de nombreux récits aux éditions Arthaud – Flammarion (plusieurs fois best-seller). Mais elle est avant tout marin et navigue depuis plus de 20 ans d'un océan à l'autre. Elle utilise SOS-21 pour expliquer la démarche d'éducation qu'elle mène en Amazonie. Partenariat avec Institut Indibio



Ville de Arles - Festival International de l'Image Environnementale

> Ce festival artistique international rassemble chaque année des dizaines d'artistes (photographes, vidéastes...) à qui il a été donné carte blanche pour donner, au travers de leur art, leur vision de l'environnement. Ainsi, les éditions 2008, 2009 et 2010 rassemblent plus de **4000 photographies** d'exception, ainsi que des **vidéos** et des **installations**, toutes proposées à l'année dans SOS-21 aux visiteurs. Une manière originale de prolonger une exposition temporaire qui ne dure que 4 jours / an !! Expo permanente Grand



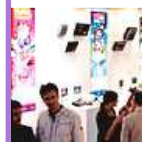
Partenariat avec La
Fabrique du Futur



Expo Universelle Virtuelle des Innovations

Durables – Grand Palais & Itinérante, France

> Inaugurée (en réalité) par le Prince Albert II de Monaco en 2010. SOS-21 fait une 1^{ère} en créant cette exposition universelle virtuelle... Y sont accueillies les innovations dites "de rupture" pour leur donner un rayonnement international ... écolo !! **Prix européen Innovation et Création** décerné par le ministre Français de l'éducation (déc. 2009)



Ville Européenne des Sciences - France

> En partenariat avec l'Université de Technologie de Troyes (UTT – Labo Tech Cico) SOS-21 s'inscrit dans une démarche doctorale portant sur le thème de l'intelligence artificielle. Ce fruit est né d'une toute première collaboration en 2008 quand l'UTT a retenu SOS-21 pour présenter son innovation lors de la Ville Européenne de la Science, sous la Nef du Grand Palais à Paris...

Salon "Entreprise Durable" - Paris

> Ce grand salon parisien organisé par MLG Consulting a choisi l'univers virtuel écolo SOS-21 pour prolonger ses animations et la visibilité des entreprises participantes. En adjonction SOS-21 y anime son Comité Ethique national et "augmente" l'événement d'une salle de vidéo conférence... virtuelle !!

SOS-21 a été couronné par divers prix

- > **Prix Intraverse 2010** à Monaco (lors du forum international Imagina) pour la catégorie Education (février 2010)
- > **Lauréat 2009 du concours de la Créativité et de l'Innovation Européenne** (décembre 2009) (prix décerné par Le Ministre Français de l'Education)
- > **1^{er} prix Intr@verse 2008** organisé par la CCIP de Paris et l'Association Nationale des Docteurs en Sciences de Gestion et de Management (avec Google France)
- > **1^{er} prix Intr@verse Awards 2009** à Imagina Monaco pour la production du parc virtuel Marineland
- > **Prix "Serious Game 2008"** pour HSBC France
- > **Prix du meilleur projet mondes virtuels...** face à des concurrents comme L'Oréal ou Michelin,
- > **Prix 2007 des Nouvelles Technologies liées au Développement Durable** (Bretagne /Pays de Loire)
- > **Représentant de la France à un concours mondial UNESCO** d'outil TIC pour l'éducation
- > **1^{er} prix TIC 21 de l'Innovation Durable 2007** à Valenciennes lors du Forum International des TIC pour le développement Durable
- > **Lauréat Projet Innovant Région Bretagne 2006**
- > **Lauréat Projet Innovant Région Pays de Loire (2006)**
- > **Prix Nouvelles Technologies et Développement Durable 2008** (Association des Cadres Bretons)

Du GREEN dans les développements et l'organisation

- > Toute l'infrastructure de SOS-21 a été pensée dans le respect de technologies propres.
- > Le choix de la 3D isométrique (100 % flash) respecte des normes de développements facilement actualisables par les partenaires.
- > De même cette 3D isométrique ne sollicite que peu les processeurs machine et les bandes passantes, (côtés serveur et côté client), évitant lenteurs et renouvellements toujours plus gourmands des ressources.
- > Une simple connexion et un navigateur suffisent pour utiliser SOS-21.
- > L'équipe de travail est organisée autour d'un noyau de développeurs. Elle travaille à distance depuis Marseille, Paris, la Bretagne ou les Pays de la Loire. Les outils de vidéo conférence (mode IP) sont toujours privilégiés au lieu de déplacements.
- > Les productions papiers se font rares et les PDF sont privilégiés.
- > Les productions font l'objet de vérifications techniques sur le mode Open Source avant tout développement.
- > Les producteurs de SOS-21 favorisent l'utilisation de CMS pour optimiser les temps de travail sur les actions de publication en ligne. Ils publient ensuite leurs contributions (Typolight).
- > L'éclairage des postes de travail est fournis par des lampes à basse consommation.
- > Les mails ne sont jamais imprimés pour 99 % d'entre eux, s'ils le sont, c'est en PDF et sans papier physique.
- > Les acteurs SOS-21 sont tous impliqués dans des actions humanitaires, sociales, d'éducation, des AMAP...
- > Les ordinateurs sont tous adressés au recyclage informatique du coin
- > De nombreuses participations à des conférences et forums sont gracieusement offertes aux associations
- > Les transports en commun sont toujours privilégiés à chaque déplacement
- > L'ensemble des productions de "SOS-21 Univers virtuel" font l'objet d'une publication sur Open GL (opensource) en partenariat avec un laboratoire universitaire (UTT Labo TechCico) afin de pouvoir partager les développements avec d'autres pays, particulièrement ceux qui accusent un déficit technologique
- > ... / ...

C'est très facile à intégrer sur un site internet

- SOS-21 s'incruste dans 'importe quel site internet d'entreprise ou de collectivité (même sur intranet)
- Produit pour d'autres sites et / ou reçoit des informations en temps réel en provenance de l'extérieur
- Entretien des liens directs et permanents avec des chercheurs du CNRS (partenaires)
- S'interconnecte avec de nombreux outils de formation en ligne
- Est en cours de déploiement sur des pays partenaires (Suède, Islande, Canada...)



08 EQUIPES – EQUIPEMENT - DEMARCHE



Les acteurs de SOS-21 collaborent dans un réel esprit d'aventure humaine avec pour principale préoccupation la qualité du rendu et l'efficacité pédagogique des outils.

Les profils sont polymorphes : un illustrateur spécialiste des films d'animation, une coloriste spécialisée bandes dessinées, un chef de projet spécialiste des nouvelles technologies et du e-learning avec de nombreuses références en France et à l'international, des développeurs crédités d'une très grande expertise dans leur matière, du personnel encadrant de haute valeur (l'un d'entre eux a été pendant 7 ans directeur du WWF et est aussi expert de l'UICN – Union Mondiale pour la Nature), d'autres sont enseignants dans les grandes écoles ou formateurs spécialisés multimédia... mais l'équipe est une et indivisible, rassemblée autour de l'orchestration générale lancée par Phil LG.

Philippe Le Gonnidec – Directeur fondateur SOS-21

Il est très souvent sollicité pour participer à des conférences ou des événements médiatiques. Il intervient aussi pour le monde académique (Université de Troyes sur un master en Sciences Cognitives, Collège des Hautes Etudes Environnement Durable Méditerranée)... A encadré de nombreux projets e-learning et multimédia auprès de la commission européenne, et développé des prestations à l'international sur le multimédia (ambassade de France en Biélorussie, Ministère des Affaires Etrangères, France Télécom, RATP, etc...)

Les serveurs d'hébergement sont **basse consommation** et les technologies les moins polluantes ou les moins énergivores sont recherchées à chaque trimestre dans le cadre d'une veille permanente.



"Il faut toujours viser la Lune car même en cas d'échec on atterrit au milieu des étoiles"

La campagne de communication



L'ambition de SOS-21 est de montrer que chacun, a capacité à devenir un héros de son époque et de son futur.

SOS-21 propose de montrer que le développement durable ce n'est pas seulement l'environnement mais aussi le social, l'économique, et qu'il va de toute manière s'inscrire lui aussi dans la nouvelle histoire du monde...

Duverture 2010 - Paris - France Opening 2010 - Paris - France



Tu me dis, j'oublie
tu m'enseignes, je me souviens
Tu m'impliques, j'apprends
Benjamin Franklin



Les 3 applicatifs SOS-21

Web corporate : www.sos-21.com

Le serious game : <http://lejeu.sos-21.com>

Web du futur : www.lemondedapres.fr



5, rue des Immeubles Industriels – 75011 Paris – France
Tel. +33.6.23.22.26.99 – www.sos-21.com

Contacts : Philippe Le Gonnidec – plg@sos-21.com – Axelle Desaint – ade@sos-21.com
Edité par la SARL Quark and Plua-Ins – SIRET 483 740 650 00013