

# **RAPPORT & CONCLUSIONS DU PRÉSIDENT C2.0 DE 2010 à 2014**

- 1) Définir l'entité Civilisation 2.0
  - a) Homéostasie du système C2.0
  - b) Comprendre son aliénation
  - c) Définition Civilisation 2.0
  - d) Se conformer au Bloc Constitutionnel
  - e) Pour l'intérêt général
- 2) Plusieurs voies, une seule route
  - a) Trouver la voie politique du milieu
  - b) Nouvel objet généralisant conforme
  - c) Sectorisation contre projection
- 3) Agencement interne
  - a) Organisation de la structure C2.0
  - b) L'exigence de la structure TVP
  - c) L'action puis le réseautage
- 4) Organisations associées
- 5) Vie financière de l'association
  - a) Question sur les cotisations
  - b) La donation manuelle - principale source
  - c) Les donations et legs
  - d) La vente de produits et dérivés
  - e) Les événements et la caisse
- 6) Conclusion

# **1) Définir l'entité Civilisation 2.0**

## **a) Homéostasie du système C2.0**

Après les multiples bonds connus par le blog personnel C2.0, Civilisation 2.0, puis Civilisation 2.0 Corp, et enfin les débuts de l'association Civilisation 2.0, c'est le calme plat.

Alors que le monde bouge à une vitesse toujours plus impressionnante, C2.0 n'a connu aucune évolution en un an, ni de ses membres, peu de ses followers, aucun de son bureau, ni de sa stratégie et de son approche.

Pourtant, le nombre de désirs d'activités de la part du public ne cesse de croître, avec, toutefois, aucune réponse objective claire de la part de l'association.

Il apparaît que C2.0 possède de nombreux défauts qui n'ont pas été décelés. Le travail de son bureau a été malheureusement trop engagé jusqu'à l'aveuglement provoquant une impossibilité de statuer et de s'arrêter sur les données à long terme. Pour la défense à cela, le recul d'une année s'est avéré cependant nécessaire afin de pouvoir effectuer des projections tangibles.

## **b) Comprendre son aliénation**

Il y a énormément de points à aborder sur les limites de sa faillite.

L'usage des réseaux sociaux a été l'un des premiers problèmes découvert. Toutefois, le temps a manqué pour prendre du recul afin d'en comprendre la raison. Aujourd'hui nous savons que cela n'est pas une faute d'utiliser les réseaux sociaux, mais plutôt leur mésusage. Par exemple, l'information a pris 100% le pas sur tous les réseaux sociaux, alors qu'il n'aurait pas fallu diffuser tout C2.0Actus (qui est dédié à l'information ndlr). Pour les réseaux sociaux dits populaires, seulement une petite quantité est à distribuer. Si l'on prends Facebook avec un C2.0A ayant cinq articles semaine, un seul par semaine ou toutes les deux semaines, devrait être diffusé. Les articles doivent être tous diffusés mais sur des médias particuliers tels que : Scoop.it, KnowTex, ou encore Paper.li. Si les articles ont des images personnalisées, ils peuvent être diffusés sur Tumblr. Si l'on désirait être présent sur des médias à courte édition comme SnapChat, Instagram ou encore Vine, cela demande une utilisation permanente et itinérante que nous n'avons pas. Twitter est parfait par exemple pour relayer un Live. En bref, avec nos publications nous avons un grand nombre de personnes mais dont l'intérêt social est très faible avec un niveau extrêmement bas d'investissement (activité sur les réseaux transformés en action réelle ou relais opérationnel massif).

Les Statuts, également, tout comme le Règlement Intérieur, sont des outils que nous avons sans nul doute conçu comme trop performant... pour une très grande structure. En l'état actuel, ils occasionnent un poids de gestion trop colossal pour pouvoir être maîtrisés par le nombre ou le type d'individus composant l'association.

De même, notre ajustement de la qualité des membres n'est pas justifié. L'essai nous montre que l'expérience est limitative et nous devons prendre un autre chemin.

La sectorisation des projets a créé des montages de sous-structures complexes et fantaisistes. Bâtir des projets avec ce type de fonctions limite notre champ d'action tant dans le soutien aux membres, dans le soutien à l'association ainsi que dans le soutien au TVP. Nous devons revenir à des choses plus simples et plus cohérentes.

Le nombre d'outils est également ensevelissant. Quatre sites internet, une application mobile, plusieurs bases de données décentralisées d'outils, et une absence de synchronisation de tout cela fait que l'emploi se multiplie, étouffant plus encore les actifs et repoussant ceux qui oseraient s'y glisser.

Aucune vision sensible à moyen terme pour le grand public. Cela ne permet donc pas un investissement ponctuel ou durable dynamique mais plus un retranchement vers des organisations connexes.

### **c) Définition de Civilisation 2.0**

Civilisation 2.0 a donc besoin de se redéfinir et de se reconstruire une image plus dynamique.

D'expérience, nous pouvons également souligner que pour attirer de nouvelles personnes proches des institutions, nos Statuts doivent être plus large encore avec une annexe réglementaire plus stricte cependant.

Il est spécifié que l'association ne doit en aucun cas divulguer son activité principale attachée à TVP dans ses Statuts afin que ceux-ci demeurent aussi flexibles que possible, autant pour des soucis locaux que pour des intérêts légaux.

Civilisation 2.0 aurait donc pour mission d'assister ses membres à la réalisation de leurs projets, ET d'aider à développer la société toute entière en phase avec des concepts constitutionnels, ET permettre de travailler avec ses organisations sœurs historiques se composant de TVP, The Pangea, Designing The Future et Futuragora. Chacune de ses trois missions est liée par une conjonction de coordination en ayant connaissance que l'une ne peut travailler et fonctionner sans les deux autres. Cela constituerait donc l'introduction initiale et inaliénable de Civilisation 2.0.

## **d) Se conformer au Bloc Constitutionnel**

Le Bloc Constitutionnel Français (BCF), pays hôte de l'association ONG C2.0, représente notre point de départ, alourdit de la Convention Internationale des Droits de l'Enfance (qui ne fait pas parti du BCF contrairement à la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen).

La prise en compte du droit Constitutionnel permet d'amener la confiance étatique à notre organisation. Nous ne cherchons pas à faire une révolution, ni à conspirer, pas plus que nous ne cherchons à organiser un Culte, une secte ou un groupe secret. Ainsi, nous devons déclarer notre soumission à l'ensemble des textes Constitutionnels, y compris la Charte de l'Environnement de 2004.

L'appel à un acte délictueux avec le nom de Civilisation 2.0 constituerait un motif suffisant à un bannissement de l'association. Nous voulons travailler à construire quelque chose de nouveau avec les humains qui existent, et non détruire l'existant.

## **e) Pour l'intérêt général**

Il serait nécessaire à l'association Civilisation 2.0 d'être mise en avant comme une structure d'intérêt public en vertu de ses activités et Statuts.

Toutefois, la France a des normes bien spécifique et pour concourir à obtenir ce statut, il est nécessaire grossièrement d'avoir une trésorerie supérieure à 46.000€, trois ans d'ancienneté, un avis positif du Conseil d'État, un nombre d'adhérents supérieur à 200,...

C'est donc un objectif administratif de l'association C2.0 non-statutaire.

## **2) Plusieurs voies, une seule route**

### **a) Trouver la voie politique du milieu**

Il est évidemment question de gestion des affaires associatives, ou comment gérer au mieux l'association, sa politique et son organisation interne (cf. chap.3).

Si nous rapportons grossièrement les enjeux de C2.0 depuis son avènement, ils seraient de trois types :

- La diffusion d'informations cohérentes à ses Statuts ;

- Le soutien officiel non-statutaire et affiché à The Venus Project ;
- L'engagement à une autonomie des membres lié à une implantation d'un centre de recherche.

Alors que les deux premiers ont été réalisés avec succès depuis le départ, mais avec des méthodes et des résultats mitigés, le troisième impose un affect et une impossibilité de vision cohérente sur le long terme détachés de l'individualisme.

Ainsi, il est nécessaire et vital de supprimer cet objectif.

Dans la mission vue plus haut de Civilisation 2.0, la gestion affective est aliénée par l'organisation. Ainsi, si dans la prise de décision, il arrive que les membres - quelque soit leur situation - pose un affect naturel, les règles de la mission s'applique dans n'importe quel ordre.

Aucune des règles n'en chasse une autre, chacune complète l'autre et peut en tout point détruire la proposition initiale, la transformer ou en faire publicité.

Si nous désirons acter une organisation, nous devons construire un objet généraliste qui prendra en compte n'importe quel comportement présent et futur de l'association. Nos missions et valeurs sous-tendront les principes organisationnels internes et seront en relation directe avec l'objet pour en préciser la nature. Nos actions seront en corrélation avec nos Statuts, nos missions et l'ascenseur entre nous et le TVP.

Donc nous ne prendrons plus de décisions, nous chercherons à arriver à des décisions.

## **b) Nouvel objet généralisant conforme**

Il est complexe de bien savoir définir sa forme en tant qu'objet (point définissant l'association dans les Statuts) car l'objet nécessite d'être assez généraliste pour pouvoir travailler sur de nombreuses choses au sein d'une association, mais également d'être assez précis pour ne pas perdre sa voie originelle. Il ne doit pas non plus faire mention de notre investissement au sein du TVP si par malchance nous viendrions à agir d'une manière non-conforme, si le TVP lui-même venait à subir des outrages conséquents, ou encore si les États où nous agissons restreignaient les libertés associatives.

De même, nous devons évoquer des mots-clés - ou leur synonyme ou idées similaires - fondateurs et régularisateurs de nos activités comme : science, technologie, soutenabilité, raison, humanisme séculier, projets.

Voici donc ce que l'on proposerait : promouvoir et structurer une vision moderne de la société, élever les connaissances dans les domaines de la science, de la technologie, de la soutenabilité et de l'ingénierie, modulées autour d'intérêts communs sur la rationalisation de concepts et la mise en œuvre de projets.

### **c) Sectorisation contre projection**

Nous savons aujourd'hui, par expérience, que cloisonner les activités par domaine demande plus de ressources que la réalisation ponctuelle ou régulière de projets non-encapsulés. Si nous désirons faire des publications ou des traductions, nous devons concevoir un projet en lien avec cela, puis fonder une équipe et enfin exécuter notre projection.

Il n'est actuellement pas possible de scinder nos projets en domaine car les domaines demandent des ressources pour distribuer des ressources à des ressources, ce qui paraît être non-pertinent.

Donc nous devons envisager plutôt la mise en forme de nos projets suivant un cartouche spécifique, ce que recommande par ailleurs le TVP ([ici](#)).

## **3) Agencement interne**

### **a) Organisation de la structure C2.0**

La structure de C2.0 pourrait se composer de trois ordres :

- Les followers ou supporters ou adhérents ou bénévoles
- Les membres
- Le Bureau ou Conseil d'Administration

Les followers ou supporters ou adhérents ou bénévoles : ces individus suivent de près ou de loin les activités de l'association. Ils peuvent ponctuellement participer à des levées de fonds en effectuant une donation manuelle, ou bien en relayant des informations, des activités, aider pour des événements ou tout autre manière, suggérer des activités et des projets, et soutenir de toutes les manières possibles l'association.

Les membres se conforment aux Statuts et au Règlement Intérieur de l'association. Ils favorisent la réalisation de l'objet, des missions, des valeurs et des principaux buts & objectifs de l'association. Ils contribuent à leur admission et participent aux frais d'adhésion, Ils participent aux Assemblées générales en exprimant leurs points de vues & opinions, y compris si ces derniers divergent des dispositions et des décisions qui ont déjà été

approuvées. Ils mettent en œuvre les décisions de l'Assemblée générale (qui devient l'organe dirigeant) et du Bureau. Ils s'engagent à avertir l'association de leur retrait. Ils ont le droit d'être membres d'autres organisations civiques, de partis politiques, dont les buts et les activités ne sont pas contraires aux orientations statutaires de l'Organisation. Ils contribuent aux frais d'admission et d'adhésion sur une base volontaire sans seuil & limite définis. Ils participent à l'Assemblée Générale (Ordinaire et Extraordinaire). Ils peuvent être élu au Bureau. Ils ont la possibilité de participer aux discussions et mises en œuvres des programmes, et obtenir toute information nécessaire sur l'organisation et ses organes directeurs. Ils ne peuvent pas dissimulés leur adhésion à Civilisation 2.0.

Le Bureau ou Conseil d'Administration forme un organe statutaire faisant la liaison permanente avec les Assemblées générales. Le Bureau est composé du Président et des membres du Conseil. Il a au minimum un Trésorier et un Président - comme définit par la Loi. La taille du Conseil peut être déterminée à l'Assemblée générale si le nombre de membre le permet. Le Conseil d'administration est convoqué par le Président autant que nécessaire, mais au moins deux fois par an. La réunion du Conseil d'administration est possible avec seulement la présence d'au moins 2/3 des membres du Conseil. Les décisions sont prises à la majorité simple des voix des membres présents du Conseil par un vote, sauf disposition contraire aux présents Statuts. Le Conseil d'administration est compétent pour décider d'une adhésion ou d'une radiation de ses membres, d'adopter ou de rejeter tout symbole représentant ou lié à l'association, convoquer et informer d'une Assemblée générale ordinaire et extraordinaire des membres, faire exécuter les décisions de l'Assemblée générale de l'Organisation.

L'exception du Président (dont une majorité est une obligation légale) : Il peut à sa convenance convoquer des réunions du Conseil d'administration, et mettre en œuvre et organiser la gestion globale, et exécuter les objectifs des statuts. Il représente l'association pour les autorités publiques. Il peut conclure des contrats pour l'organisation, et agencer des comptes bancaires. Il exécute les ordres de l'Assemblée Générale et du Bureau, et il signe des documents au nom de l'association.

## **b) L'exigence de la structure TVP**

Tout d'abord et historiquement, Civilisation 2.0 est l'association TVP-friendly qui a toujours le plus fonctionné en autonomie par rapport aux autres, permettant un marketing de fond très important. Cette particularité tient du fait que le marketing et la stratégie de communication ne sont pas des objets sensibles lorsque le sujet est bien connu.

Maintenant, nous souhaitons passer à des vitesses supérieures.

Dans le TVP, il y a cinq organisations bien définie et ayant pour avantage d'être mouvantes :

1. L'entreprise The Venus Project et l'association Future By Design ;
2. Les fameuses Supportive Organizations ;
3. Les projets et leurs responsables ;
4. Les systèmes d'apprentissage stratifiés (supporters-bénévoles-mentor) ;
5. Les acteurs locaux et leurs Points de Contact (TVPActivism).

Avec C2.0, nous souhaitons nous positionner dans les trois centrales (2-3-4). Tout d'abord, dans l'organisation Partenaire par le maintien du relais effectif et permanent des matériels TVP. Ensuite, nous souhaitons intégrer l'organisation Porteuse ou tout du moins apporter les ressources nécessaires et/ou réaliser les nécessités, fondamentaux et objectifs du TVP. Puis l'instruction où nous pouvons demeurer autonome quant à la production de matériels.

### **c) L'action puis le réseautage**

Au départ de Civilisation 2.0, de fortes ressources ont été déposées dans les réseaux sociaux afin de rendre plus dense le réseau de C2.0A, puis significativement tout C2.0. Nous nous sommes aperçus que si le réseautage fonctionne très bien en-dehors d'internet, cela est un échec dans la vie virtuelle.

Ainsi, toutes les connaissances faites par les réseaux personnels transforment immédiatement une action en de nouvelles actions avec des diffusions investies. Or, dans le monde virtuel, les impacts peuvent être difficilement engageants, voire peuvent devenir négatifs (expérience du direct).

Les luttes entre les groupes et les communautés, puis entre chaque usager de réseau social et le mésusage des réseaux sociaux font que l'impact post-réseautage est presque toujours négatif. C'est-à-dire que chaque effort de construire un réseau, puis de diffuser une action, se résolvent 100% du temps par un échec.

Au contraire, chaque action faite puis le tissage d'un réseau non-virtuel entraîne une puissante adhésion à l'idée et à la structure émettrice de l'idée, y compris si elle n'est pas citée.

Finalement, le réseautage social est à supprimer (dans nos points focus). Il est de fait que nous devons relayer nos actions sur les réseaux sociaux appropriés seulement si ces informations en valent la peine et demandent un accroissement de l'investissement à l'action de départ. Le cas échéant, les activités de réseaux sociaux peuvent être complètement arrêtées si nous n'avons pas les ressources pour les alimenter.

De même que le site internet ne doit pas voir ses prospects motivés en permanence au risque de voir diminuer sa liste de contacts très rapidement. Certains grands blogueurs



français tirent de très importants revenus en ne publiant qu'un article à la semaine comme [la référence en la matière](#)... mais en rencontrant les gens.

La finalité tient dans l'action. Toute tentative de communication ou de réseautage avant une action peut être considérée comme un échec. De même la surproduction de matériels par rapport à la densité d'une association est négative car cela sera compris comme de la mauvaise qualité et les followers s'appuieront sans émancipation sur les mêmes bénévoles actifs.

Le réseau social doit être un outil largement non-prioritaire, **c'est un outil de consommation non-participatif**.

Récapitulatif pour le réseautage :

1. Lever une équipe de son entourage, de collaborateurs connus
2. Première action réelle
3. Amplification par les contacts gravitant autour de l'action
4. Activation de son tissu social non-virtuel/le
5. Prise de contacts non-virtuelle/s
6. Publication d'un appel sur réseau social
7. Clôture du projet et publication
8. Diffusion sur site internet

## **4) Organisations associées**

Dans une période indéfinie interviendra une nouvelle forme d'organisation visant à soutenir, promouvoir et former les organisations locales à émerger.

Ainsi, il se peut qu'il y ait la création d'un consortium dont le TVP serait dirigeant avec différentes Supportive Organizations qui siègeraient.

Nous échangerions les expériences afin d'optimiser la mondialisation de notre communication pour construire un poids important dans les organisations internationales telles que l'Union Européenne, l'ONU, et bien d'autres.

Le TVP armé de l'association Ukrainienne, deux grandes puissances d'actions travaillant ensemble, feraient entrer toutes les organisations dans une nouvelle ère à laquelle C2.0 doit aussi être prête.

## **5) Vie financière de l'association**

### **a) Question sur les cotisations**

Les cotisations ont toujours été des outils pour faire (sur)vivre les associations. Certaines prennent des cotisations, d'autres non.

Je propose que les cotisations soient libres. Que les membres de C2.0 se doivent de donner quelque chose, mais sans limite à partir d'un euro par an.

Cela nous permettra de ne pas courir derrière les cotisations des uns et des autres, tout en permettant de conserver une flexibilité de tenue avec des entrées permanentes et pourquoi pas mensuelles, trimestrielles ou annuelles.

Tout est possible.

### **b) La donation manuelle - principale source**

La [donation manuelle](#) ou don, communément appelée à tort donation, pour une association est ce qu'il y a de plus important. La donation manuelle à laquelle la collecte publique est assimilée, permet d'obtenir des finances sans être inquiété par la taxation seulement si la comptabilité est propre et bien tenue.

### **c) Les donations et legs**

Civilisation 2.0 ne peut pas recevoir [de donation ni de legs](#), ou don gratuit. Pour cela, il lui faut trois ans d'ancienneté et se doter des conditions annotées très strictes.

### **d) La vente de produits et dérivés**

Il y aurait deux ventes principales : le matériel TVP et le matériel de support.

Le matériel TVP concerne les médiathèques des informations sur le TVP.

Le matériel de support est composé de différents accessoires aux "couleurs" du TVP.

C'est-à-dire des vêtements ou autre de qualité, se démarquant des standards et permettant d'afficher clairement l'affiliation locale (C2.0) comme The Venus Project by civilisation 2.0.

### **e) Les évènements et la caisse**

Étant donné la particularité de nos ambitions, il serait inopportun aujourd'hui de décrire cela. Il faut que ce soit l'expérience qui en rédige les règles.

## **6) Conclusion**

Voici donc mon rapport, mes idées et le chemin que je vous propose de rencontrer, que je mets immédiatement aux suggestions. En espérant que cela trouvera écho chez vous.

**Sébastien BAGES**  
**Président de Civilisation 2.0**