



Tous créateurs ? (fr/fr/les-forums/270-forum-tous-createur)

Dossier



(fr/fr/les-forums/270-forum-tous-createur)



(fr/fr/les-forums/779-tous-createur)



(fr/fr/les-forums/rencontres/270-forum-tous-createur)



(fr/fr/les-forums/actus/270-forum-tous-createur)



(fr/fr/les-forums/commentaires/270-forum-tous-createur)



(fr/fr/les-forums/auteurs/270-forum-tous-createur)

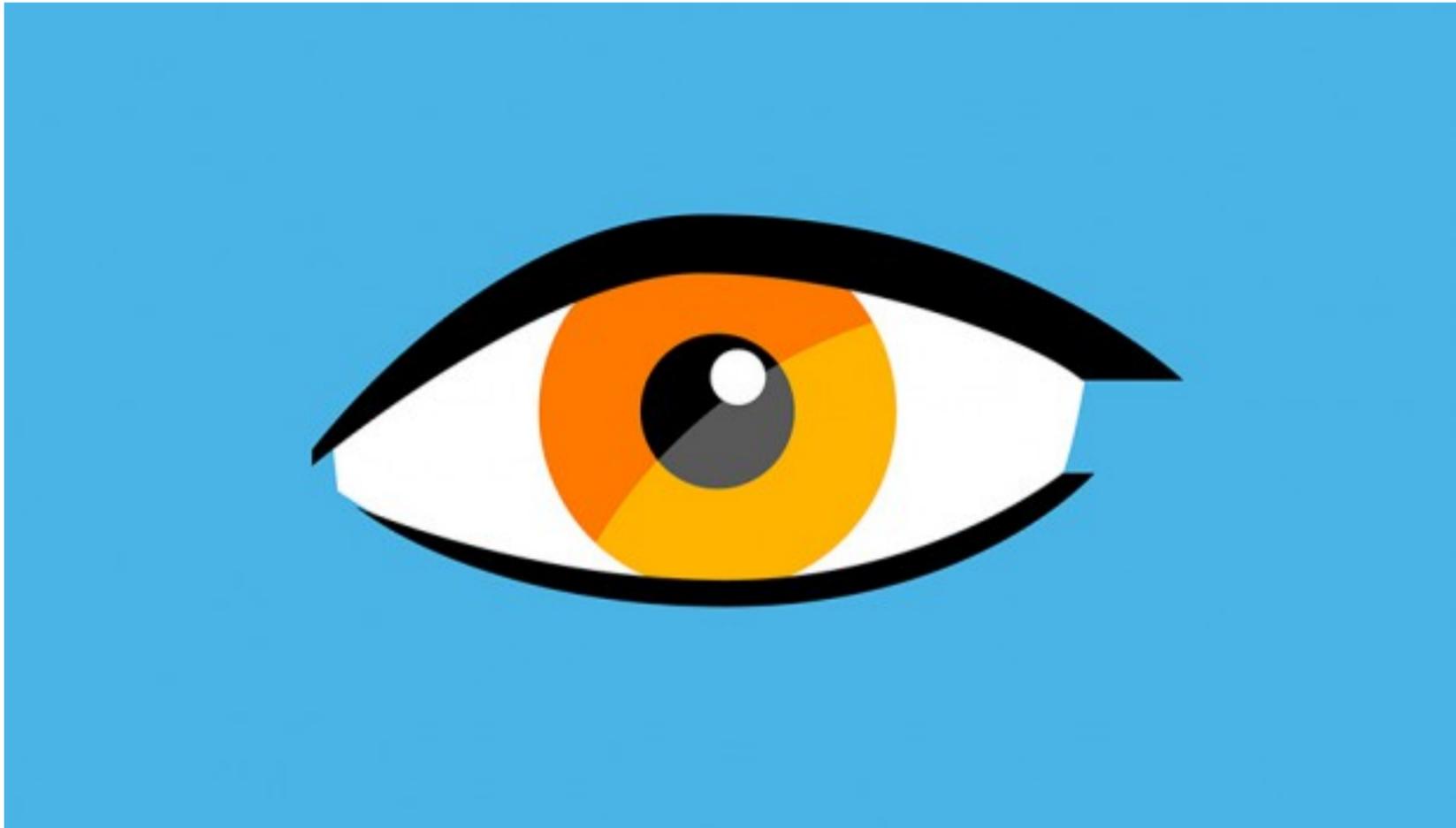


(fr/fr/les-forums/videos/270-forum-tous-createur)



(fr/fr/les-forums/sources/270-forum-tous-createur)

La société des audiences actives



Quelle est la société que construisent sous nos yeux ces amateurs qui donnent leur avis, partagent des photos, créent ou détournent des images qui circulent sur les réseaux sociaux ? Analyse de trois hypothèses : une société de création ; une société de consommateurs avertis ; ou une société où serait mieux partagés la posture et le statut d'auteur.

Février 2016. Apple lance en France et ailleurs sur la planète le deuxième volet de sa campagne mondiale « *Photographié avec l'iPhone 6S* » : selon les termes de cet Empereur de notre devenir digital, il s'agit de 56 photos de portraits ou autoportraits, venant de 46 photographes dans 26 pays, « *trouvées sur les réseaux sociaux et sites de partage* ». Des images impeccables, aux limites du cliché des créatifs de la pub et de la communication... Des images issues de médias sociaux, mises en scène sur les affiches pour mieux susciter chez le quidam le sentiment que lui aussi pourrait facilement réaliser des images d'une telle qualité (professionnelle ?) avec un simple smartphone ou plutôt grâce à son must : l'iPhone 6S comme de bien entendu. Au delà de son marketing malin, cette campagne d'Apple nous raconte-t-elle que nous avons tous les moyens de devenir des créateurs ? Voire que nous le sommes d'ores et déjà à l'insu de notre plein gré et que se construit désormais par les voies du numérique une vraie « société de création » ?

Dans une interview qu'il a accordée en mai 2016 à Culture Mobile, l'historien des images André Gunther

☞ (<http://www.culturemobile.net/visions/andre-gunthert-image-sociale>) détaille ce qu'il décrit comme une petite révolution : l'analyse des images et leur mise sur orbite médiatique deviennent grâce aux réseaux sociaux une « *compétence largement partagée* », alors qu'ils étaient jusque tout récemment des privilèges réservés à une élite d'experts patentés, de journalistes et autres membres de jury photo. Autrement dit : « *Voir et faire soi-même des images, les discuter, les faire circuler, les mettre en débat produit depuis le début des années 2010 une nouvelle compétence visuelle.* » Hier cantonnés aux rôles de consommateurs d'images, de potiches à l'écoute de la bonne parole, ces individus lambda de la campagne d'Apple, mais aussi et surtout de Twitter, de Facebook ou de Flickr agissent collectivement comme de véritables agences de presse sur les photos qu'ils commentent, qu'ils choisissent et parfois qu'ils créent. Illustration de ce phénomène : le 15 avril dernier, dans son carnet de recherche en ligne, *L'image sociale*, André Gunthert parle d'une photo de violence policière, réalisée par un professionnel, mais au départ ignorée par les grands médias. Grâce à sa justesse allégorique, cet « *instantané* » (<http://imagesociale.fr/3074>) *saisi au vol par le photographe Jan Schmidt-Whitley (CIRIC), le jeudi 14 avril 2016 à 16h32, au croisement de la rue Jean Jaurès et de la rue Bouret* » a été sélectionné par les internautes. Puis il est devenu un *mème* (<http://digital-society-forum.orange.com/fr/les-actus/832-comment-l39image-devenant-un-34meme34-cree-des-conversations-via-les-reseaux-sociaux>), soit une image détournée par une multitude de quidams pour alimenter leurs conversations « par l'image » sur Twitter...

L'hypothèse d'une société de création

La mutation décrite par Gunthert concerne les internautes à des degrés divers, avec des implications variables selon le degré de passion pour la photo et l'intérêt pour les sujets de ces multiples « *conversations par l'image* ». Elle n'en souligne pas moins une évolution en cours, ou du moins en potentiel : le passage d'une société de consommation à une société de l'accès, et d'une société de l'accès à une société d'interprètes et de créateurs. Une société de création en somme. Il y a là une dimension d'ordre anthropologique, que la plupart des décideurs ont souvent du mal à percevoir : la nécessité pour tous, et en particulier pour les jeunes, de s'approprier leur environnement numérique urbain, magma de sons et d'images fixes ou audiovisuelles qui construisent un *storytelling* inédit. L'enjeu de ces jeunes et moins jeunes, conscient ou inconscient, est de s'emparer de ce monde – le leur qu'ils le veulent ou non – par des partages, des commentaires, des débats et prises de photos, au travers de détournements de textes, de sons, d'images ou de vidéos *mainstream*. Histoire d'agir plutôt que de subir leur époque, et ainsi construire leur singularité.

L'hypothèse d'une société de création renoue avec les origines de la photo et sa pratique – dite à tort « amateur » comme si seul le professionnel était compétent – qui a représenté selon l'historien André Gunthert « *une étape cruciale, de l'ordre de la démocratisation d'une compétence : celle de pouvoir réaliser ses propres images.* » Cette hypothèse d'une société de création trace également un pont entre les grandes avant-gardes du siècle dernier, le mouvement Dada ou même l'Internationale situationniste, et notre nouvel âge du numérique. Ce qui d'une certaine façon, semble logique, puisque les outils et les arts, les méthodes de collages et de détournements qui étaient si pointus en février 1916, quand est né Dada au Cabaret Voltaire à Zurich, n'ont jamais été aussi démocratisés qu'aujourd'hui d'un bout à l'autre

de la planète...

La position radicale, selon laquelle le numérique orchestrerait un mouvement de fusion de l'art et de la vie, est-elle néanmoins tenable ? Si l'art c'est la vie de l'artiste, et la bonne vie celle qui crée, il nous faudrait aspirer à tous devenir artistes – ou du moins artisans. Le numérique nous en donne les moyens. Mais croire que la société puisse, un jour, n'avoir besoin que de « créateurs », et qu'elle puisse en assumer les conséquences, n'est-il pas utopique ? Ce d'autant qu'une société où tous seraient créateurs supposerait de supprimer l'autorité de l'auteur, ainsi que dudit expert. Et donc revoir tout notre édifice de propriété intellectuelle. Ce qui rejoint l'opinion des partisans du Copyleft [↗](http://artlibre.org/) (<http://artlibre.org/>) et de la licence Art libre, ainsi que celle des adeptes des licences Creative Commons [↗](http://creativecommons.fr/) (<http://creativecommons.fr/>), beaucoup plus souples, puisqu'elles permettent ou non la transformation ou l'exploitation commerciale des œuvres créées à partir d'autres. Sauf que cette perspective des « communs [↗](http://www.culturemobile.net/questions-ethique/dessine-moi-un-commun) (<http://www.culturemobile.net/questions-ethique/dessine-moi-un-commun>) » et des « biens communs informationnels », qu'induit le « tous créateurs », inquiète les industries culturelles, pour lesquelles il ne suffit pas de s'improviser « créateur » pour être un « vrai » artiste et en mériter le statut...

L'hypothèse d'une société de consommateurs avertis

D'où la tentation d'examiner une hypothèse à l'exact inverse de la première, récusant la transformation de l'amateur en créateur. Ou pour être plus radical : niant toute mutation du consommateur en artiste. Sous ce regard, le numérique ne chamboule pas la société, dont les ordres, qualités et statuts restent en leur essence les mêmes qu'hier ; les pouvoirs, qu'ils soient culturels, médiatiques ou économiques, ne changent pas. La question, dès lors, devient celle de l'interprétation d'un constat indéniable : si elle n'annonce pas une société de créateurs, que signifie l'explosion des avis et des créations improvisés des amateurs sur la toile ? Dessine-t-elle l'ébauche d'une société de consommateurs plus actifs ? C'est-à-dire d'amateurs restant certes à leur place de spectateurs, mais mieux formés, plus avertis, plus lucides ? Pour bien des commentateurs de la vie culturelle ainsi que des acteurs du monde des arts, l'artiste aurait les moyens de devenir grâce au numérique un artiste plus complet et autonome ; tout comme le médiateur, un médiateur encore plus performant ; ou le simple spectateur, un spectateur plus clairvoyant et impliqué. Selon l'idéal de ce modèle classique, mais ouvert aux pratiques, avis et recommandations émanant des blogs et des réseaux sociaux, le numérique ne suscite aucun transfert d'autorité, mais il a le potentiel d'améliorer les compétences de tous, chacun sur son territoire. Ce qui est déjà pas mal.

Ce modèle, dans sa dimension la plus ouverte, est-il progressiste ? Ou est-il conservateur ? Ne minimise-t-il pas la nouvelle activité des audiences ? Ne la réduit-elle pas à servir des stars ou *blockbusters* selon la logique des fans et à ne jamais remettre en cause le caractère intouchable des monuments de l'art institué ?

Selon le philosophe Jacques Rancière, l'utopie opposée à la dissolution totale de l'art dans le quotidien – qui correspond peu ou prou à notre hypothèse « Tous créateurs » – est l'utopie de l'art pour l'art ; elle ferait en théorie disparaître le spectre de la création comme simple marchandise dans l'exigence puriste d'artistes d'exception refusant systématiquement toute inféodation au marché, voire toute considération

des avis de leurs publics... Or nous sommes aujourd'hui fort éloignés de cet idéal type. Les oukases de rentabilité semblent en effet envahir plus que jamais les territoires des arts et de la culture. Et c'est à l'inverse dans les créations les moins autorisées ou admises comme telles, du *street art* aux *machinimas* [☞ \(http://digital-society-forum.orange.com/fr/les-actus/818-les-machinimas-des-detournements-de-jeux-video-ludiques-ou-politiques-\)](http://digital-society-forum.orange.com/fr/les-actus/818-les-machinimas-des-detournements-de-jeux-video-ludiques-ou-politiques-) en passant par les *mashups* [☞ \(http://www.culturemobile.net/point-expert/mashup\)](http://www.culturemobile.net/point-expert/mashup) et la multiplication des mèmes, [☞ \(http://digital-society-forum.orange.com/fr/les-actus/832-comment-l39image-devenant-un-34meme34-cree-des-conversations-via-les-reseaux-sociaux\)](http://digital-society-forum.orange.com/fr/les-actus/832-comment-l39image-devenant-un-34meme34-cree-des-conversations-via-les-reseaux-sociaux) que l'on retrouve les motivations et les expressions les plus détachées de toute ambition commerciale.

L'hypothèse d'un nouveau partage du statut d'auteur

D'où, finalement, une troisième hypothèse : que ce soit contre ou au bénéfice des marchés et industries des arts et de la culture, l'appropriation des œuvres et du rapport aux œuvres via la critique, mais aussi la multiplication des créations par les amateurs seraient le signe d'un élargissement de l'expérience esthétique, où tout le monde deviendrait « un peu plus auteur » sans changer à court terme la donne de la société en la matière. Pour résumé : un déplacement du curseur non pas dans le sens de l'artiste romantique tout puissant mais dans celui d'une posture d'auteur plus partagée, plus collective. Et donc une transformation de l'expérience esthétique par l'activité des audiences, rendant moins monumentale qu'auparavant la position d'auteur. Autrement dit : les formes d'appropriations et de conversations numériques autour des œuvres reconfigureraient, élargiraient l'expérience esthétique, quitte à déposséder en partie l'artiste ou l'institution du contrôle de l'œuvre et plus encore de sa réception.

Mais à l'instar du mème de la photo de violence policière à Nuit Debout en avril dernier, la démocratisation de l'acte de création ne pourrait-il prendre une dimension citoyenne, pourquoi pas sociale et *in fine* politique ? Autrement dit : jusqu'où pourrait ou devrait aller demain ce partage de la posture ou du statut d'auteur ? Au contraire d'une majorité d'institutions, aussi progressistes soient-elles, Bernard Stiegler, philosophe et directeur du Centre de recherche et d'innovation du Centre Pompidou, répondrait vraisemblablement : ce partage de la posture d'auteur devrait aller jusqu'à la construction d'une société de la contribution, constituée d'individus singuliers s'enrichissant mutuellement de leur « travail », tous capables d'interprétation, de transmissions de leurs savoirs et d'inspirations créatrices, créateurs de leur propre devenir à défaut d'être tous des artistes.



[Ariel Kyrou \(fr/fr/auteur/374-kyrou_ariel\)](http://fr/fr/auteur/374-kyrou_ariel)

Les commentaires

Pour réagir à cet article, je me connecte

Je m'inscris (fr/fr/inscription/)



Yolande Quirion (fr/fr/profil/5330-quirion-yolande)

21/03/2017 13:33:55

J'adore Ariel !

Les sources de cet article

André Gunthert, l'image sociale, une nouvelle culture de l'interprétation, de la conversation et du détournement des images (<http://www.culturemobile.net/visions/andre-gunthert-image-sociale>)

par Ariel Kyrou (fr/fr/auteur/374-kyrou_ariel)

Le chercheur André Gunthert montre à quel point l'image vit désormais de mille feux digitaux, jusqu'à faire l'objet d'une nouvelle compétence des internautes et signifier une prise de parole alternative dans l'espace public. Soit une nouvelle culture de l'interprétation, de la conversation et du détournement des images. (<http://www.culturemobile.net/visions/andre-gunthert-image-sociale>)

26.06.2016 / CULTURE MOBILE [↗](#)

Le mashup, la prochaine révolution cinématographique ? (<http://www.culturemobile.net/point-expert/mashup>)

Interview de Julien Lahmi, créateur de mashupcinema.com, la première encyclopédie du mashup, sur cette pratique populaire de « faire du neuf avec quelque chose de vieux », et sur sa portée politique et artistique. (<http://www.culturemobile.net/point-expert/mashup>)

URL | CULTURE MOBILE 27.04.2016 [↗](#)

Plaidoyer pour une société de création (<http://www.culturemobile.net/cultures-numerique/eloge-bandits-numerique>)

par Ariel Kyrou (fr/fr/auteur/374-kyrou_ariel)

Analyse des mécanismes d'appropriation de la création amateur publiée initialement dans le numéro 1 de la revue Nectart. (<http://www.culturemobile.net/cultures-numerique/eloge-bandits-numerique>)

URL | CULTURE MOBILE 2015 [↗](#)

Les machinimas Des détournements de jeux vidéo ludiques... ou politiques ! (<http://www.culturemobile.net/point-expert/machinimas>)

Une grande interview d'Isabelle Arvers, à la fois spécialiste des machinimas, ces films créés à partir de moteurs de jeu vidéo, et elle-même créatrice de productions du genre, comme par exemple le machinima "Heroic Makers vs Heroic Land", monde virtuel qui se concrétise en deux machinimas réalisés dans et sur la jungle de Calais. (<http://www.culturemobile.net/point-expert/machinimas>)

20.05.2016 / CULTURE MOBILE [↗](#)

Juil. 18
(fr/fr/les-
rencontres/78-
tous-
createurs-)

Atelier | Avignon

Festival d'Avignon - Atelier collaboratif : "Tous créateurs ? Tous spectateurs ?"

📅 18/07/2017 16:30 - 18:45

📍 Cloître Saint-Louis, 20 rue du Portail Boquier 84000 Avignon

S'INSCRIRE (fr/fr/les-rencontres/78-tous-createurs-)

La création amateur dans tous ses états

(fr/fr/les-forums/779-tous-createur)

L'explosion de la création amateur (fr/fr/#sstheme273)

L'amateur de l'ère numérique (fr/fr/les-forums/807-lamateur-de-lere-numerique)

Des créateurs numériques plus collectifs (fr/fr/les-forums/810-des-createurs-numeriques-plus-collectifs)

Professionnel... ou amateur ? (fr/fr/les-forums/813-professionnel-ou-amateur)

Une nouvelle forme de culture (fr/fr/#sstheme274)

Des fanfictions aux machinimas, panorama de la création amateur sur le web (fr/fr/les-forums/808-des-fanfictions-aux-machinimas-panorama-de-la-creation-amateur-sur-le-web)

Le copier-détourner : culture subversive ou décadente ? (fr/fr/les-forums/811-le-copier-detourner-culture-subversive-ou-decadente)

La création amateur : un avatar culturel du Digital labor ? (fr/fr/les-forums/814-la-creation-amateur-un-avatar-culturel-du-digital-labor)

Artistes et institutions face aux audiences actives (fr/fr/#sstheme275)

Quand les artistes font participer leur public (fr/fr/les-forums/809-quand-les-artistes-font-participer-leur-public)

Les musées à l'ère du "tous créateurs" (fr/fr/les-forums/812-les-musees-a-lere-du-tous-createurs)

La société des audiences actives (fr/fr/les-forums/815-la-societe-des-audiences-actives)

Revue du net

07/07/2017

Art numérique & public connecté (fr/fr/les-actus/997-art-numerique-public-connecte)

Focus

01/07/2016

Comment l'image devient un "mème", créant ainsi des conversations via les réseaux sociaux (fr/fr/les-actus/832-comment-l39image-devenant-un-34meme34-cree-des-conversations-via-les-reseaux-sociaux)

Revue du net

01/07/2016

La création numérique sans frontières (fr/fr/les-actus/828-la-creation-numerique-sans-frontieres)

Entretien

27/06/2016

L'empowerment créatif selon Nils Aziosmanoff (fr/fr/les-actus/827-lempowerment-creatif-selon-nils-aziosmanoff)

Focus

26/06/2016

De la réalité augmentée de L'Atelier du Peintre au Bestiaire 3D du Louvre-Lens (fr/fr/les-actus/826-de-la-realite-augmentee-de-l39atelier-du-peintre-de-courbet-au-bestiaire-3d-du-louvre-lens)

Tous les articles du mag sur ce thème (fr/fr/les-forums/actus/270-forum-tous-createur)

Vidéos



(http://www.dailymotion.com/video/x43azlu_avantages-et-limites-de-l-usage-des-donnees-dans-la-culture-dominique-cardon_tech)

Avantages et limites de l'usage des données dans la culture - Dominique Cardon

(http://www.dailymotion.com/video/x43azlu_avantages-et-limites-de-l-usage-des-donnees-dans-la-culture-dominique-cardon_tech)

🕒 04:21



(http://www.dailymotion.com/video/x43aza5_les-donnees-transforment-le-design-constance-rubini_tech)

Les données transforment le design - Constance Rubini (http://www.dailymotion.com/video/x43aza5_les-donnees-transforment-le-design-constance-rubini_tech)

🕒 03:25



(http://www.dailymotion.com/video/x43atjs_le-design-des-donnees-pour-faciltier-leur-representation-catherine-ramus_tech)

Le design des données pour faciliter leur représentation - Catherine Ramus

(http://www.dailymotion.com/video/x43atjs_le-design-des-donnees-pour-faciltier-leur-representation-catherine-ramus_tech)

🕒 04:08

Toutes les vidéos sur ce thème (<http://www.dailymotion.com/playlist/x4fo7d>)

Participer

Inscrivez vous sur le Digital Society Forum pour commenter et réagir sur les articles et être informé des événements à venir.

S'inscrire et participer ([fr/fr/inscription/](http://www.dailymotion.com/fr/fr/inscription/))

Les auteurs de référence



([fr/fr/auteur/4725-arvers-isabelle](http://www.dailymotion.com/fr/fr/auteur/4725-arvers-isabelle)) ([fr/fr/auteur/4690-bourdaa-melanie](http://www.dailymotion.com/fr/fr/auteur/4690-bourdaa-melanie)) ([fr/fr/auteur/64-casilli_antonio](http://www.dailymotion.com/fr/fr/auteur/64-casilli_antonio))



([fr/fr/auteur/4718-crepel-maxime](http://www.dailymotion.com/fr/fr/auteur/4718-crepel-maxime)) ([fr/fr/auteur/4753-dupuy-salle-manuel](http://www.dailymotion.com/fr/fr/auteur/4753-dupuy-salle-manuel)) ([fr/fr/auteur/4703-fourmentraux-jean-paul](http://www.dailymotion.com/fr/fr/auteur/4703-fourmentraux-jean-paul))



([fr/fr/auteur/4736-hamilton-caroline](http://www.dailymotion.com/fr/fr/auteur/4736-hamilton-caroline)) ([fr/fr/auteur/4730-margo-sebastien](http://www.dailymotion.com/fr/fr/auteur/4730-margo-sebastien)) ([fr/fr/auteur/4682-reisdorf-bianca-c](http://www.dailymotion.com/fr/fr/auteur/4682-reisdorf-bianca-c))



([fr/fr/auteur/4739-salle-caroline](http://www.dailymotion.com/fr/fr/auteur/4739-salle-caroline)) ([fr/fr/auteur/4131-scholz-trebor](http://www.dailymotion.com/fr/fr/auteur/4131-scholz-trebor)) ([fr/fr/auteur/4688-wiggins-bradley-e](http://www.dailymotion.com/fr/fr/auteur/4688-wiggins-bradley-e))

Tous les auteurs de référence sur ce thème ([fr/fr/les-forums/ateurs/270-forum-tous-createur](http://www.dailymotion.com/fr/fr/les-forums/ateurs/270-forum-tous-createur))

Les sciences humaines et sociales d'Orange Labs

Découvrez les travaux de recherche des chercheurs en SHS d'Orange Labs.

Les SHS d'Orange Labs (<http://digital-humanities.orange.com>)

Les forums

Voir tous les forums (fr/fr/les-forums/)



Santé et numérique

(fr/fr/les-forums/292-forum-sante)



Nouvelles citoyennetés à l'heure numérique

(fr/fr/les-forums/97-forum-internet_et_citoyennete)



Tous créateurs ?

(fr/fr/les-forums/270-forum-tous-createur)



Numérique et emploi

(fr/fr/les-forums/260-forum-numerique_et_emploi)



Attention et abondance informationnelle

(fr/fr/les-forums/220-forum-attention_et_abondance_informationnelle)



Vie privée et données personnelles

(fr/fr/les-forums/100-forum-vie_privée_et_données_personnelles)



Consommation collaborative

(fr/fr/les-forums/99-forum-consommation_collaborative)



Travail et numérique

(fr/fr/les-forums/98-forum-travail_et_numerique)

S'inscrire et participer (fr/fr/inscription/)

Inscrivez vous sur le Digital Society Forum pour commenter et réagir sur les articles et être informé des événements à venir



Suivez-nous

f (<https://www.facebook.com/digitalsocietyforum>)

t (<https://twitter.com/ODSForum>)

▶ (<http://www.dailymotion.com/digitalsocietyforum>)

🎧 (<https://soundcloud.com/digital-society-forum>)

●● (<https://www.flickr.com/photos/132735205@N05/albums>)

it! (<http://www.scoop.it/u/digitalsocietyforum>)

S (<https://storify.com/DSF2013>)

Le projet (fr/fr/le-projet/7-1._a_propos_de_digital_society_forum)

A propos de Digital Society Forum (fr/fr/le-projet/7-1._a_propos_de_digital_society_forum)

En quelques mots (fr/fr/le-projet/740-en-quelques-mots)

La charte Digital Society Forum (fr/fr/le-projet/9-3._la_charte_digital_society_forum)

Conditions générales d'utilisation (fr/fr/le-projet/31-4._conditions_generales_dutilisation)

Mentions légales (fr/fr/le-projet/8-5._mentions_legales)

Contact (fr/fr/le-projet/54-6._contact)

Les forums (fr/fr/les-forums/)

Santé et numérique (fr/fr/les-forums/292-forum-sante)

Nouvelles citoyennetés à l'heure numérique (fr/fr/les-forums/97-forum-internet_et_citoyennete)

Tous créateurs ? (fr/fr/les-forums/270-forum-tous-createur)

Numérique et emploi (fr/fr/les-forums/260-forum-numerique_et_emploi)

Attention et abondance informationnelle (fr/fr/les-forums/220-forum-attention_et_abondance_informationnelle)

Big Data (fr/fr/les-forums/101-forum-big_data)

Vie privée et données personnelles (fr/fr/les-forums/100-forum-vie_privée_et_donnees_personnelles)

Consommation collaborative (fr/fr/les-forums/99-forum-consommation_collaborative)

Travail et numérique (fr/fr/les-forums/98-forum-travail_et_numerique)

Les rencontres (fr/fr/les-rencontres/)

Festival d'Avignon - Atelier collaboratif : "Tous créateurs ? Tous spectateurs ?" (fr/fr/les-rencontres/78-tous-createurs-)

Partenaires (fr/fr/le-projet/27-2._psychologies_magazine)

Psychologies Magazine (fr/fr/le-projet/27-2._psychologies_magazine)

La Fing (fr/fr/le-projet/28-3._la_fing)

Chaire Edgar Morin de la Complexité (fr/fr/le-projet/353-chaire_edgar_morin_de_la_complexite)

Orange Labs (fr/fr/le-projet/183-orange_labs)

Le travail aux robots... la vie aux humains! #ChangerdEre (fr/fr/les-actus/990-le-travail-aux-robots-la-vie-aux-humains-)

Digital Society Forum est un projet initié par Orange, en partenariat avec Psychologies Magazine et la FING (Fondation Internet Nouvelle Génération)

PSYCHOLOGIES (<http://www.psychologies.com/>)



(<http://www.fing.org/>)

