

# Les entretiens du nouveau monde industriel

Rencontres prospectives  
sur les enjeux de design à l'heure  
des technologies numériques

Centre Pompidou - 27-28 novembre 2007  
[www.digitallyours.fr](http://www.digitallyours.fr)

Introduction

Informations pratiques

## 1<sup>ère</sup> partie : Qui sommes-nous ?

Cap digital, le pôle des contenus numériques - Ensci,  
l'École Nationale Supérieure de création industrielle  
IRI, l'Institut de recherche et d'innovation du Centre Pompidou

## 2<sup>e</sup> partie : Vers un nouveau monde industriel

Présentation - Programme

## 3<sup>e</sup> partie : Repères

[Cette rubrique réunit, par session, les éléments de références  
tour à tour éclairant ou illustrant les propos qui seront  
tenus pendant les Entretiens du nouveau monde industriel]

## 4<sup>e</sup> partie : Biographie des intervenants



en collaboration avec



Pour la première fois cap digital, le pôle de compétitivité du numérique, l'IRI (Institut de recherche et Innovation du Centre Pompidou) et l'Ensci (École Nationale Supérieure de Création industrielle) organisent une manifestation commune, les Entretiens du nouveau monde industriel.

Cette manifestation positionne Paris comme l'une des références internationales du numérique. Elle réunit des personnalités incontournables -philosophes, économistes, sociologues, juristes, industriels, artistes, professeurs, ou bien encore designer. Parce que le numérique n'est pas seulement un marché, mais une façon de percevoir et de vivre.

Cette année, nous avons l'honneur d'accueillir **John Maeda**. Considéré par beaucoup, dans le domaine du numérique, comme le plus grand designer, professeur et artiste actuel, il fait référence pour de prestigieux journaux, qui lui consacrent articles et entretiens (The New York Times, The Economist, Art Forum, The Observer, The Washington Post, Le Monde, BBC, etc.). A la fois étudiant et professeur au prestigieux MIT Media Lab (Massachusetts Institute of Technology), il s'attache à réconcilier l'être humain avec l'ordinateur, imaginant une ère dans laquelle la création numérique pourra s'intégrer humainement dans nos vies et notre culture. Lauréat de certains des plus prestigieux prix de design, Maeda a plus récemment reçu le National Design Award et le Mainichi Design Prize au Japon.

Son dernier livre, « The laws of simplicity » (traduit en français sous le titre « De la simplicité ») est un manifeste qui inspire aujourd'hui nos réflexions : **« compliquer les choses sous couvert de les améliorer, c'est la tendance actuellement... nous voulons que les objets soient simples et faciles à utiliser, et qu'ils accomplissent les tâches les plus complexes.. Pourtant, il n'est pas difficile de faire simple »**. Il nous livre 10 lois qui vont bouleverser votre vision du monde et renouveler la relation entre savoir et industrie afin d'esquisser les contours de nouvelles industries culturelles numériques.

#### Informations pratiques

##### Quand ?

Mardi 27 (10h-22h) et mercredi 28 novembre 2007 (9h-17h30)

##### Où ?

Centre Pompidou, salle cinéma 1 (au 1<sup>er</sup> étage)

Place Georges Pompidou 75004 Paris,

Métro : Rambuteau, Hôtel de Ville, Châtelet

RER : Châtelet /Les Halles

Autobus : 21 / 29 / 38 / 47 / 58 / 69 / 70 / 72 / 74 / 75 / 76 / 81 / 85 / 96

Parking : Entrées rue Beaubourg et souterrain des Halles

#### Inscriptions

##### Inscription obligatoire sur [www.digitallyours.fr](http://www.digitallyours.fr)

Entrée libre dans la limite des places disponibles. Se présenter au Centre Pompidou muni de sa pièce d'identité. En cas d'oubli l'entrée pourra vous être refusée.

#### Contact presse

cap digital, Gaëlle Zovi, Développement et Communication, pôle cap digital  
gaelle.zovi@capdigital.com - 01 40 41 11 62

Le pôle de compétitivité cap digital est une structure de veille économique, technologique, et concurrentielle, qui doit permettre à ses adhérents de voir loin et d'anticiper les évolutions de l'univers en expansion des contenus numériques.

L'économie de l'immatériel s'impose au fil des années comme un moteur déterminant de la croissance des économies. C'est en effet notre capacité à innover, à créer, à produire de nouvelles formes et de nouvelles idées qui est un avantage compétitif essentiel.

Le numérique est une des formes majeures de la matérialisation de ces talents immatériels. La digitalisation des supports déplace les frontières, bouscule les métiers traditionnels, recompose les synergies et les compétences. De nouveaux métiers apparaissent, et d'anciens savoir-faire redeviennent primordiaux.

La numérisation génère de nouveaux outils, sans cesse plus élaborés et plus complexes, et la réussite industrielle passe par la capacité des créateurs à multiplier les formes et les modes d'emploi. Le talent sait faire appel à l'intuition. C'est tout l'objet du nouveau design industriel.

Jean-Pierre Cottet  
Président cap digital paris region

# 1/ Qui sommes-nous ?

Cap digital, le pôle des contenus numériques

Ensci, l'École Nationale Supérieure de création industrielle

IRI, l'Institut de recherche et d'innovation du Centre Pompidou

**Cap digital, le pôle de compétitivité francilien des contenus numériques : création, connaissance, communication**



Parce que pour nous le numérique n'est pas seulement un marché, mais une façon de percevoir et de vivre, cette manifestation s'adresse à tous ceux qui s'intéressent aux implications sociétales, individuelles et philosophiques des technologies numériques.

Ces Rencontres aborderont les enjeux de design à l'heure des technologies numériques avec un double objectif pour le pôle cap digital :

## Renouveler nos stratégies industrielles

En tant que structure de veille cap digital se doit d'amener ses adhérents au contact des idées les plus stratégiques de notre secteur, en l'occurrence ici à réfléchir ensemble aux enjeux de la relation qui est train de se tisser entre la conception industrielle telle que nous la connaissons jusqu'à présent, et les pratiques quotidiennes qui sont en cours de définition

## Positionner Paris comme l'une des références internationales du numérique

Réunir à Paris les personnalités incontournables du numérique : philosophes, économistes, sociologues, juristes, industriels, artistes, professeurs, ou bien encore designer, pour renouveler la relation entre savoir et industrie, et esquisser, ainsi, les contours de nouvelles industries culturelles numériques.

[www.capdigital.com](http://www.capdigital.com)

**L'Institut de recherche et d'innovation du Centre Pompidou**



L'Institut de recherche et d'innovation (IRI) du Centre Pompidou travaille au sein du Département du développement culturel sur la question de « l'adresse au public », et plus précisément sur les technologies culturelles et éducatives favorisant la rencontre entre une œuvre de l'esprit et un public. L'IRI, réalise des maquettes et des prototypes, en partenariat avec des laboratoires publics ou privés et avec des entreprises industrielles. Le thème de recherche de l'IRI dépasse le seul contexte des technologies de la médiation culturelle en les reconsidérant dans la perspective de favoriser la création de « cercles d'amateurs » par opposition à la figure consommériste de l'utilisateur.

L'approche est triple :

- explorer des hypothèses quant au potentiel des technologies les plus récentes des réseaux et des objets communicants (activités de l'Atelier),
- relancer les questions les plus traditionnelles de disciplines telles que l'esthétique, l'histoire de l'art ou les rapports de la vie de l'esprit avec les techniques notamment à travers des séminaires (activités du Collège),
- mettre en scène les résultats de ses travaux, dans les espaces critiques où ils forment des cercles d'amateurs (espaces coopératifs pour les chercheurs et leurs publics).

## Les développements et applications

Le logiciel *Lignes de temps* : Ce logiciel permet l'analyse de films par synchronisation des commentaires au défilement du film, montage de parcours à travers un ou plusieurs films et croisement des « Regards signés » ainsi produits. Ce logiciel, développé avec les technologies internet, sera mis à disposition gratuitement dans le cadre de l'activité du site Web l'Amateur.

La revue et le site Web l'Amateur (ouverture prévue au 1<sup>er</sup> semestre 2008). Ce site web d'écriture et d'annotation collaborative offrira la possibilité de consulter des contenus critiques proposés par une équipe éditoriale et des personnalités associés, mais également par tous les membres inscrits sur le site (les amateurs). Ces « Regards signés » seront réalisés avec les outils d'annotation mis à disposition. Le site se veut collaboratif en offrant la possibilité de « signatures » multiples, critique en étant organisé par fils de discussion où les membres pourront réagir et débattre autour des commentaires publiés.

L'exposition Víctor Erice - Abbas Kiarostami : Correspondances (Centre Pompidou, 19 septembre 2007 - 7 janvier 2008) Correspondances entre les films des deux cinéastes et avec la photographie, la peinture et les installations, cette exposition propose un « espace critique » constitué de postes d'accès aux lignes de temps, aux Regards signés et à certaines œuvres des réalisateurs.

Le projet Cine Lab Cine Lab est un projet de recherche RIAM, financé par l'Agence Nationale de la Recherche jusqu'à fin 2008. Il vise l'annotation de films et le partage d'annotation sur postes de travail, sites Web et dispositifs mobiles en partenariat avec le Forum des Images, le laboratoire LIRIS (CNRS-Lyon I) et la société Antenna Audio. Cine Lab prolonge les champs explorés avec Lignes de temps vers les pratiques éducatives, la consultation de fonds d'archives et l'utilisation des technologies mobiles.

**L'École nationale supérieure de création industrielle**



Créée en 1982, L'Ensci est la seule école nationale supérieure consacrée en France à la création et au design industriels, avec une vision particulièrement contemporaine de « l'industrie ». Elle est sous la double tutelle des ministères en charge de la culture et des entreprises. Le « diplôme de créateur industriel » de l'Ensci est reconnu au niveau I par l'Etat, c'est-à-dire au niveau le plus élevé dans la gradation des diplômés à caractère professionnel.

L'Ensci propose également deux autres formations : l'une est sanctionnée par le diplôme de designer textile de l'Atelier national d'art textile (Anat) et l'autre par le Mastère spécialisé « Création en nouveaux médias ». L'Ensci, spécialisée dans le design de produit, a élargi ses domaines d'intervention à d'autres champs du design : numérique, textile, espace, communication, services. Elle est ainsi présente dans la plupart des domaines d'activités de l'ère post - industrielle caractéristique de ce début de 21<sup>e</sup> siècle.

Toutes les formations de l'Ensci s'appuient sur une approche par projets, conjuguée à des cours théoriques et pratiques. Les élèves y acquièrent la maîtrise des outils, des plus traditionnels aux plus contemporains et les savoirs requis pour appréhender les contextes culturels, économiques et sociaux de leurs futurs métiers. L'enseignement s'appuie tout autant sur l'apprentissage des nouvelles technologies du numérique et de l'image que sur le travail dans des ateliers bois, métal, plastique, textile. En plus des enseignants réguliers, l'établissement fait appel à des personnalités extérieures (designers, artistes, industriels, architectes, scénographes, ingénieurs, philosophes, sociologues, historiens de l'art et des sciences, économistes...) pour des conférences, des séminaires ou des « workshops ». Tous les élèves effectuent un stage professionnel d'un semestre avant la préparation de leur diplôme et la majorité d'entre eux se rend à l'étranger à cette occasion ou dans le cadre d'un échange universitaire. L'Ensci noue également des partenariats avec le monde économique et institutionnel ; dans ces contextes l'élève apprend à répondre précisément à une demande ; cela constitue de fait une mise en situation professionnelle. Pour une entreprise, travailler avec les élèves de l'Ensci c'est profiter d'un vivier de tendances, c'est aussi l'opportunité d'élargir sa vision. Parmi les partenaires les plus récents : CEA et EDF, Centre Pompidou, France Télécom, Hennessy, Hermès, Kenwood - Design (Japon), Legrand, Leroy Merlin, RATP, Renault, SNCF, TAG Heuer, VIA, etc.

L'école forme chaque année 230 à 250 étudiants de toutes nationalités ; elle a diplômé 530 créateurs industriels et 200 designers textiles (Anat) et a délivré 130 Mastères spécialisés « Création en nouveaux médias ». L'Ensci a mis en place l'harmonisation européenne des cursus et des diplômes pour faciliter la mobilité de ses élèves dans l'espace européen de l'enseignement supérieur.

Alain CADIX Directeur de l'Ensci - Les Ateliers  
directeur@ensci.com - [www.ensci.com](http://www.ensci.com)

## 2/Vers un nouveau monde industriel

Cette première édition des entretiens du nouveau monde industriel a pour objectif d'ouvrir un espace de réflexion sur les enjeux du design et de la conception industrielle à l'époque où les technologies numériques se généralisent (comme les technologies cognitives et technologies culturelles) et où émergent les technologies transformationnelles (comme les biotechnologies et nanotechnologies).

Les mutations qui en résultent, et les contradictions qu'elles génèrent, imposent de repenser les pratiques du design et de la recherche & développement, et leurs implications du point de vue social et économique. Le modèle industriel forgé au XIX<sup>e</sup> siècle, qui a conduit après la seconde guerre mondiale à la planétarisation de la société de consommation, semble de nos jours à la fois rencontrer ses limites et ouvrir de nouvelles possibilités - en renversant l'opposition producteur/consommateur (en particulier dans le domaine du numérique), et en conférant à la matière aussi bien qu'au vivant une plasticité jusqu'alors inconcevable.

À travers un processus non linéaire où la séquence recherche / développement / design / marketing / distribution semble devenir caduque et requérir de nouvelles formes d'organisation de la société, comme le déploiement d'Internet et les médias participatifs le rendent chaque jour plus manifeste, et où les possibilités de manipulation de la matière, du vivant et de l'information paraissent devenir illimitées, le design entendu en un sens élargi devient une activité de « sculpture » du social qui lui ouvre et lui assigne des perspectives et des responsabilités sans précédent - aussi exaltantes qu'écrasantes.

Une nouvelle relation entre conception industrielle et pratiques quotidiennes de l'existence est en cours de définition. Veiller sur cette nouveauté et tenter d'en prendre collectivement soin seront les thématiques consacrées à ces entretiens qui ambitionnent de renouveler la relation entre savoir et industrie en particulier pour esquisser les contours de nouvelles industries culturelles numériques.

**27 novembre 2007**

10h | Allocution d'ouverture  
Alain Seban, Président du Centre Pompidou

10h15-13h | Session 1 : Contours du nouveau monde industriel

Au XX<sup>e</sup> siècle, la vie quotidienne a été fondamentalement marquée par la place que le design a prise dans la production industrielle : l'art, devenu avec la modernité une exploration systématique de tous les possibles, donnant « des coups de boutoir dans tous les sens », a contribué en nouant une relation fonctionnelle avec l'industrie à ce qui allait aboutir à un processus de transformation planétaire aussi bien technologique que culturel.

Ce devenir, qui conférerait à la vie esthétique une vocation économique, se concrétisa au moment où les public relations, qui devinrent bientôt le marketing, inventèrent aux Etats-Unis la figure du consommateur.

Désormais, tandis que le capitalisme est lui-même qualifié de culturel, c'est la conception au sens le plus large (comme recherche scientifique, comme nouveaux modèles économiques et politiques de socialisation, comme design et comme création artistique) qui vient au cœur du processus industriel - ce que l'on appelle aussi l'industrie de la connaissance, les sociétés de savoir ou le capitalisme cognitif. Les possibilités de la technologie paraissent illimitées, les destinataires des produits et des services semblent de moins en moins se satisfaire du rôle passif de clients ou d'utilisateurs, et vouloir devenir de plus en plus des contributeurs et des praticiens - c'est-à-dire, aussi, redevenir des citoyens. C'est dans ce contexte qu'est remis en cause le circuit recherche/développement/ design/marketing/distribution.

### Intervenants

Alain Cadix, Ensci - Francis Jutand, GET - Yann Moullier-Boutand, économiste  
Bernard Stiegler, IRI

14h-16h15 | Session 2 : Amateurs, lien social et spécialisation

Le premier secteur économique où se concrétisent ces transformations est celui des nouveaux médias. Il résulte de la convergence des technologies culturelles et des technologies cognitives intégrées par la numérisation. Social engineering et technologies de l'individuation se développent sur le Web qui devient ainsi un milieu participatif où échangent des amateurs - pour le meilleur et pour le pire : l'amateur peut devenir ce que l'on appelle au Japon un otaku, le user profiling au service de l'hyper-segmentation aggravant ainsi la désindividuation ; le syndrome de saturation cognitive empoisonne les systèmes d'information et le déficit attentionnel semble se généraliser. Dans le même temps, les technologies d'autoproduction et de diffusion qui deviennent de plus en plus largement accessibles font apparaître une nouvelle forme d'attention appareillée, une attention active parce que participative (Katherine Hayles, professeur à Los Angeles, parle d' « hyper attention »).

### Intervenants

Florence Devouard, Wikipedia - Alain Giffard - Jacques-François Marchandise, FING

16h30-19h | Session 3 : Nouvelles méthodologies de design

Dans ce milieu technologique de plus en plus participatif, le consommateur devenu praticien ne peut plus être appréhendé comme un simple « utilisateur final » (end user). La recherche technologique et le design doivent coopérer pour l'intégrer très en amont en mettant en œuvre de nouvelles méthodologies, comme celles qu'expérimente le design de process - la place et la responsabilité du designer dans le processus de conception ne cessant de s'étendre -. Dans ce contexte, les technologies cognitives font appel à de nouveaux modèles théoriques et méthodologiques, qui vont de ce que l'équipe COSTECH (UTC) a appelé la « phénoménologie expérimentale », jusqu'à ce qui se présente aujourd'hui comme une cognition de l'attention. C'est ainsi que se dessine une méthodologie de design ouverte à des pratiques actives et instrumentées par opposition à des usages proches de la simple consommation.

### Intervenants

Saadi Lahlou, EDF R&D et CNRS-EHESS - John Maeda, MIT  
Jean-Marie Massaud, designer industriel

# soirée

19h30-22h | **Rencontres Digitales (posters, vidéos, bloggers live)**

**Cocktail Design Sonore** Roland Cahen (sous réserve)

**Lieu** : Ensci, 48 rue St Sabin 75011 Paris

**Inscription sur** [www.digitallyours.fr](http://www.digitallyours.fr)

## 28 novembre 2007

9h-10h45 | **Session 4 : Enjeux des micro et nanotechnologies**

L'extrême miniaturisation et les nouvelles liaisons sans fil transforment insensiblement mais radicalement le rapport entre les corps humains (et leurs cerveaux), devenus porteurs de fonctions technologiques toujours plus sophistiquées, et le milieu industriellement appareillé, où ils baignent presque en permanence. Cette mutation du milieu technosocial est évidemment aussi ce qui induit une mutation des conditions de la socialisation des individus. Dans le même temps, après le « génie des matériaux » qui fut une méthode de direction de la recherche en physique appliquée, et après ces immatériaux que furent les matériels et dispositifs informationnels médités et mis en scène par Lyotard au Centre Pompidou dès 1985, la nanoplasticité bouleverse la distinction traditionnelle entre la forme et la matière. Nanoplasticité par où apparaissent des hypermatériaux dits nanostructurés, aux propriétés très éloignées de ce qui se trouve dans la nature, et élargit à des dimensions aussi bien cosmiques qu'éthiques les questions du design qui paraît devenir total.

### Intervenants

Xavier Guchet, Université Paris 1 - Etienne Klein, CEA - Jean- Pierre Dupuy, Philosophe

11h-13h | **Session 5 : Nouvelles interfaces, multi-modalité et la question du corps**

Depuis le début du processus d'homínisation, les organes de perception n'ont cessé de se trouver agencés avec des dispositifs techniques (techniques du corps, outils mnémotechniques) puis technologiques (machines, appareils, puces, prothèses sous-cutanées) par où les relations entre les sens ont formé des circuits engendrant des symboles, des pensées, des objets, des produits, des services, des organisations sociales, etc. Dans ce devenir, les nouvelles interfaces multimodales (ou multi-sensorielles), actuellement développées dans les laboratoires, préfigurent certaines situations qui seront amplifiées et généralisées par l'avènement des micro et nanotechnologies, et replacent le corps au centre du monde numérique. Après le développement des espaces et des temps numériquement virtuels (mais tout espace, qui n'est pas le « là où je suis », et tout temps qui n'est pas le « maintenant présent », sont virtuels) qui semblaient conduire à une véritable désincarnation des corps, ceux-ci reprennent une place prépondérante, tandis que la transformation des milieux vitaux vectorisés par les technologies transformationnelles ouvre la question d'une écologie numérique, micro-technologique, biotechnologique et nanotechnologique, où la virtualité devient une hyper-réalité.

### Intervenants

Jean-Louis Fréchin, NODESIGN / Ensci - Charles Lenay, UTC - François Pachet, Sony CSL

14h-15h30 | **Session 6 : Objets communicants, Web participatif et Web pervasif**

La mobilité et les objets communicants sont les technologies les plus largement socialisées de ce qui semble conduire à une véritable incarnation des artefacts industriels par

les individus psychiques et tout se passe comme si le sens de ce que Leroi-Gourhan appelait un « processus d'extériorisation technique de l'humain » - comme délégation de ses fonctions vitales vers la technique - commençait à s'inverser. La convergence des technologies transformationnelles et des milieux pervasifs paraissent engager un processus d'intériorisation de la technique qui rompt avec les deux millions d'années au cours desquels se déroula l'homínisation comme extériorisation, et l'on peut en ce sens s'interroger en termes de « rupture anthropologique » - et se demander jusqu'à quel point ce renversement préserve non seulement l'intégrité individuelle, mais la sociabilité des organisations collectives. Des fonctions essentielles à la constitution de tout collectif humain, comme les dispositifs cardinaux et calendaires d'orientation dans le temps et dans l'espace, s'intègrent en services d'assistance à l'existence où l'on peut aussi bien projeter les technologies de contrôle les plus sophistiquées. Il se joue là une immense transformation organologique (des organes du corps, des organes artificiels et des organisations sociales où ils s'agencent) où la question essentielle est sa capacité à produire un lien social - plutôt que des individus sous contrôle.

### Intervenants

Miguel Aubouy, CEA/Minatéc - Franck Beau, auteur de Cultures d'univers (sous réserve)

Annie Gentes & Isabelle Garron, ENST - Rafi Haladjan, Violet

15h30-17h | **Session 7 : Nouveaux modèles économiques, questions juridiques, éthiques et sociétales**

Ces mutations s'opèrent tandis que les industries culturelles et les industries de programmes qui auront été les bras séculiers de la société consumériste apparue au XX<sup>e</sup> siècle sont totalement bouleversées, et très gravement menacées, depuis l'industrie du disque jusqu'aux canaux de télévision en passant par la presse écrite qui fut la base de la république des lettres - comme le soulignait récemment Al Gore. La société des réseaux numériques engendre le passage des audiences de masse aux publics hypersegmentés - avec les problèmes déjà évoqués de nouvelles formes de désindividuation qui peuvent s'y produire. En outre, une indexation généralisée de tout objet matériel ou intellectuel semble devenir possible, de la puce RFID à la généralisation de la norme IPV6, nouveau standard du protocole Internet, dont la puissance combinatoire permettrait en théorie d'encoder chaque atome de l'univers. On voit ainsi l'ingénierie des métadonnées entrer en relation directe avec les structures élémentaires de la matière qui semble ainsi déployer sous nos yeux sa définition quantique par l'énergie et l'information - où l'opposition forme/matière n'a plus cours. Mais ce sont aussi des possibilités technologiques de duplication de toutes choses qui se généralisent ainsi en remettant radicalement en cause le principe juridique qui supposait le droit de la propriété comme base de l'investissement. En tenant compte du bouleversement induit par les méthodologies de développement basées sur le logiciel libre et sur la diffusion de contenu sous licence Creative Commons, la session finale de ces Entretiens du nouveau monde industriel abordera quelques exemples de nouveaux modèles économiques en insistant sur les questions juridiques, éthiques et sociétales qu'ils soulèvent. En d'autres termes, le cas de la communauté du logiciel libre sera examiné sous l'angle de son design, c'est-à-dire tel que cette communauté sait ou ne sait pas aujourd'hui traiter les questions de pratiques des non-développeurs.

### Intervenants

Frank Cormerais, Université De Nantes - Roberto Di Cosmo, Univ. Paris 7

Mario Tascon, Prisa

---

### Séance de conclusion

Philippe Lemoine, Laser Group

# 3/Repères

Cette rubrique réunit, par session, les éléments de références tour à tour éclairant ou illustrant les propos qui seront tenus pendant les Entretiens du nouveau monde industriel.

Les éléments de publication ci-dessous sont en ligne sur le site [www.digitallyours.fr](http://www.digitallyours.fr) -> **rubrique Références.**

## Session 1 : Contours du nouveau monde industriel

### Publications

> Yann Moulier-Boutang  
Bibliographie

*Ce que nous révèle la financiarisation de l'économie*

*Les nouvelles clôtures, technologies de l'information et de la communication ou la révolution rampante des droits de propriété*

## Session 2 : Amateurs, lien social et spécialisation

- La figure de l'amateur se distingue de celle du producteur non-professionnel (ou prosumer) actuellement privilégié par les stratèges de l'ingénierie sociale. L'amateur privilégie les échanges communautaires, les outils d'analyse. Il est principalement producteur de métadonnées (du simple tag ou folksonomies à l'article de fond sur Wikipedia). Selon Bradley Horowitz (Vice président de Yahoo !) sur 100 utilisateurs de Flickr, 90 consomment, 9 agrègent et 1 seul fait acte de création. Sa position marketing et idéologique est de pronostiquer pour les cinq prochaines années, 100% de « synthétiseurs » (tous créateurs, consommateurs et agrégateurs à la fois) ; d'où le rachat de Jumpcut par Yahoo (remix video).

- 80% des photos de Flickr sont indexées (tags) par les utilisateurs du site.

- Selon des chercheurs de l'Université de Northwestern, plus de la moitié des thèmes abordés sur les blogs concernent le « blogging » (!).

## Session 3 : Nouvelles méthodologies de design

- La société Miratech utilise une technologie de détection du regard (eye tracking) pour accompagner le travail de webdesign (<http://www.miratech.fr>).

### Publications

> Saadi Lahlou, *Difficile d'innover sans jouer à l'apprenti sorcier*

> Alain Giffard, bibliographie.

## Session 4 : Enjeux des micro et nanotechnologies

- Le séminaire « Enjeux anthropologiques, culturels et philosophiques des nanosciences et nanotechnologies », engagé en 2007 par l'IRI sous la direction de Xavier Guchet et Sacha Loeve, privilégiera en 2008 une réflexion sur la manière dont les nano objets, dont différents niveaux de représentation ont été examinés (imaginaire, imagerie, conceptions de la matière, représentations technologiques etc.), engagent une ontologie et une philosophie de la nature.

(<http://www.iri.centrepompidou.fr/seminaires/nanotechnologies.php>)

### Publications

> Etienne Klein, Alexei Grinbaum, Vincent Bontems,

*Le debat sur les nanosciences : enjeux pour le cea*, Juin 2007

## Session 5 : Nouvelles interfaces, multi-modalité et la question du corps

- Surfaces multipoints et tables réactives (Microsoft, Philips), iPhone (Apple), Wii (Nintendo), prototypes de papier numérique (Les Echos, Nemoptique), interfaces haptiques ou à retour d'effort (Phantom), imprimantes 3D... l'actualité déborde d'exemples d'interfaces mettant en jeu de nouvelles modalités sensorielles et notamment le geste. Développées depuis de nombreuses années dans les centres de recherche (MIT, XeroxParc, Acroe) ces interfaces interrogent la place (et la liberté) du corps dans le monde numérique comme en témoignent plusieurs expériences artistiques.

- Conférences relatives au sujet : IHM 2007 (<http://ihm07.ircam.fr/>) et Enactive (<http://acroe.imag.fr/enactive07/>).

## Session 6 : Objets communicants, Web participatif et Web pervasif

- Ivan Poupyrev de Sony CSL Tokyo expérimente un outil de dessin à base de simples carrés blancs mais favorisant à la fois la réception et la production sur un même instrument (principe à la base du développement de communautés de lecteurs/écrivains ou écrivains).

- En France, en 2007, 50% des 12-24 ans se connectent au moins une fois par mois à un jeu en ligne (source : Mediametrie NetRatings), 1/3 de ces jeunes ont déjà créé un blog.

- En janvier 2006, Tecnorati suit 27,2 millions de blogs et estime qu'il s'en crée un par seconde dont la moitié seulement sont encore actifs 3 mois après leur ouverture.

- Avec l'avènement des réseaux Wifi ou du standard WiMax, on est passé d'une connexion à la demande à une demande de déconnexion (D. Kaplan, séminaire Culture 2.0, octobre 2006).

- En 2006, on comptait sur Second Life 2 millions d'utilisateurs gratuits occasionnels par mois et seulement 50 000 utilisateurs payants (source : séminaire Culture 2.0).

### Publications

> Rafi Haladjan, *Inéluçtabilité du réseau pervasif*

> Franck Beau, *Culture d'Univers* (communiqué de presse)

<http://www.ecrans.fr/Neutron-Les-mondes-virtuels,1831.html>

## Session 7 : Nouveaux modèles économiques, questions juridiques, éthiques et sociétales

- Avec son projet d'ordinateur autonome à moins de 100\$, la One laptop per child Foundation met en œuvre en collaboration avec le MIT une démarche de design total prenant en compte la dimension politique, sociale et économique dans une perspective de développement durable (<http://laptop.org/>).

- Windows QnA, Google Answers, Lycos IQ, Yahoo Answers, Ketady, autant de services de « Social search » qui cherchent à trouver un modèle économique fondé sur la rémunération de celui qui apporte la réponse à une question posée sur Internet (<http://fr.answers.yahoo.com/>).

- Le modèle économique de Wat.tv (site de partage de vidéo de TF1 dont certaines sont diffusées sur la chaîne) reste basé sur les ressources publicitaires (Le Monde du 26/09/07).

- Les modèles économiques de la musique en ligne sont décrits dans une étude du DEPS du Ministère de la culture et de la communication (<http://www2.culture.gouv.fr/deps/fr/catalogue-recherche.htm>).

### Publications

> Franck Cormerais, *Rareté sociétale & Innovation sociétale* »

> Roberto Di Cosmo, opinions et analyses sur : <http://www.dicosmo.org/MyOpinions>

## Séance de conclusion,

Philippe Lemoine, Bibliographie

# 4/Biographie des intervenants

**Michel Alberganti, Modérateur des Entretiens du nouveau monde industriel**



Modérateur des Entretiens du nouveau monde industriel, M. Alberganti est journaliste au quotidien Le Monde

## Presse écrite

Le Monde (Depuis février 1995) - Journaliste au service Futurs du Monde, responsable de la page Agenda High Tech du Monde 2, rédacteur en chef du supplément High Tech du Monde. - adjoint du chef du service Sciences, Médecine, Environnement et Techniques. - chef du service Sciences et Techniques.

- adjoint au chef du service Sciences et Techniques. - en charge des nouvelles technologies L'Usine Nouvelle (septembre 1994 - janvier 1995) - Chef de la rubrique Industrie Le Revenu Français Hebdo (septembre 1993 - septembre 1994) - Chef de la rubrique Entreprises Les Echos (juillet 1992 - juillet 1993) - Journaliste dans le supplément hebdomadaire Industrie Industries et Techniques (juin 1993 - juin 1992) - Rédacteur en chef adjoint

## Radio

Depuis septembre 2006 - Producteur de l'émission hebdomadaire Science Publique (60') Décembre 2005 - Producteur de l'émission Radio Libre (120') consacrée aux énigmes de la physique. / Août 2004 - Producteur de l'émission hebdomadaire (5 x 40') Transmission : rencontre entre le prix Nobel de médecine François Jacob et le biologiste Pierre Sonigo. / Janvier 2003 - juillet 2006 - Producteur de l'émission hebdomadaire Science-Frictions (30') sur France Culture en partenariat avec le journal Le Monde

## Publications:

Mars 2007 - Sous l'œil des puces, la RFID et la démocratie Actes Sud / Septembre 2000 - A l'école des robots? L'informatique, l'école et vos enfants. Editions Calmann-Lévy Janvier 1997 - Le multimédia. La révolution au bout des doigts. Le Monde-Éditions Marabout

**Miguel Aubouy, responsable des activités créativité**



Une première vie de physicien théoricien (ancien normalien, docteur en physique théorique, 10 ans de recherche fondamentale en matière condensée). Une seconde vie consacrée aux problématiques de l'innovation technologique (responsable de l'activité créativité : 3 ans au MINATEC IDEAs Laboratory®, puis 1 an au Laboratoire ID du Commissariat à l'énergie Atomique). Une troisième vie, qui les englobe toutes, d'écrivain (roman, aux éditions Autrement), théâtre, (aux éditions Parole d'Aube). Une compétence primordiale : la créativité. Une attraction récurrente : les situations de frontière.

Au Laboratoire ID, nous faisons de la recherche fondamentale et appliquée sur les problématiques de l'innovation en général, et de l'innovation de rupture en particulier. Pour cela, nous rassemblons trois espèces animales qui ne vivent pas normalement dans le même écosystème : des ingénieurs, des sociologues et des créatifs.

Au cours de mon intervention, je discuterai du lien entre créativité et sociologie. J'argumenterai que l'on peut innover à partir d'une analyse de la société. Je proposerai deux réflexions que nous tentons de formaliser en méthodologies. La première propose de dégager des étapes dans l'évolution des communautés dans leur rapport à la technique. La seconde développe le concept d'imaginaire collectif délocalisé. Mots clefs : innovation, créativité, sociologie.

**Frank Beau, chercheur, consultant et journaliste indépendant.**



Spécialiste de la mutation des médias à l'heure du numérique et en particulier des jeux en ligne. Il a coordonné plusieurs ouvrages et numéros spéciaux sur ces sujets, dont le dernier en date : «Culture d'univers, jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique» (Fypéditions, Fing/GET, 2007), regroupe plus de trente experts internationaux sur les enjeux actuels et à venir des univers persistants. Il est aussi l'auteur avec l'Idate et l'Affjv en 2007 de l'étude : «La R&D et l'innovation dans l'industrie française des jeux vidéo» pour le Ministère de l'Industrie de l'Économie et des Finances. Il travaille actuellement avec la Prospective de la Ratp sur le Métro du 21e siècle. Irvin Bearcat (photo) est l'avatar de Frank Beau dans Second Life.

## Propos

Derrière le virtuel, un nouvel âge de la représentation ? Les univers virtuels sont présentés et souvent imaginés, comme de nouveaux dispositifs techniques de clonage et de simulation de l'identité ou de la réalité. Le simple fait de se fonder, sans plus de précaution, sur les concepts de «monde» et de «virtuel» conduit à réinterroger des catégories aussi «métaphysiques» et inaccessibles que celle du réel par exemple, sans pour autant aider à mieux les redéfinir. La première idée que nous nous faisons de ces phénomènes ne permet donc pas de voir comment ces formes médiatiques s'inscrivent en premier lieu dans la suite logique de l'histoire des dispositifs de représentation. Ils seraient donc, avant toute chose, de nouveaux moyens de se représenter soi-même, et de se représenter une partie du «monde», et des mythes qui le constituent. C'est alors que l'interrogation des frontières, voire des fossés, qui se sont établis entre la perception qu'en ont leurs acteurs ou usagers, et de témoins contemporains, non acteurs de ces formes, constitue un premier axe clé de mise en questionnement, autant qu'un véritable abîme propice à de sérieux malentendus. Il sera alors utile de se demander en quoi ces nouvelles machines de vision, prothèses de l'imaginaire, dispositifs de connaissance complexes ou non, tendent à construire une technologie de mise en récit du monde, sur les bases des nouvelles industries de la communication et de l'échange en réseau. Citons parmi ces bases : l'extraterritorialité, la spatialisation des signes et du sens, par le moyen de la 3D, et l'usage dynamique ou ludique de logiciels sociaux fondés sur des mécanismes de construction et de déconstruction de la représentation identitaire, plus que de l'identité elle-même. Par ailleurs, la convergence des univers persistants avec le phénomène de la numérisation globale et inéliminable de chaque centimètre carré du territoire physique, semble ouvrir un nouveau chapitre dans l'histoire de la géo-graphie, et des technologies de la représentation mentale de l'environnement, mais encore à terme, de l'histoire. En montrant quelques images évocatrices, et en rappelant quelles sont les contingences actuelles, notamment industrielles de production et de gouvernance de ces mondes virtuels, nous nous demanderons si ces derniers s'apparentent à des machines de vision produisant leur propre systémique de la représentation, ou s'ils sont en puissance les nouvelles grilles de mise à distance, de révélation, voire de réduction de la complexité cognitive, informationnelle et imaginaire, caractérisant quelque chose de l'âge numérique.

**Alain Cadix, Ensci**

Alain Cadix, cinquante-huit ans, ingénieur et docteur en sciences de gestion, a été, au sein de la CCIP, professeur à l'ESCP-EAP puis au CRC à Jouy-en-Josas. Il rejoint en 1989 Dassault Aviation où il exercera les fonctions de directeur des ressources humaines puis de directeur de la communication. Il réintègre la CCIP en 1995 pour créer et diriger l'Institut supérieur de technologie et management (ISTM) et conjointement diriger l'école d'ingénieurs en électronique et informatique de la Chambre l'ESIEE à Marne la Vallée. Il est président la Conférence des grandes écoles de 2001 à 2003. Il est nommé en 2003 directeur général adjoint à la CCIP, chargé des études et de l'information. De mars 2006 à mars 2007 il est détaché de la CCIP pour mettre en place l'Agence économique de Bretagne à Rennes. Alain Cadix a été nommé, par décret du Président de la République

du 3 mai 2007, directeur de l'École nationale supérieure de création industrielle (Ensci - Les Ateliers). Alain Cadix est membre du bureau du Conseil Supérieur de la Recherche et de la Technologie (dont il préside la commission « Industrie et technologie »). Il est l'auteur d'articles et d'ouvrages dont : « Le management à l'épreuve des changements technologiques ; impacts sur la société et les organisations » (direction et co-rédaction de l'ouvrage, Editions d'organisation, 2003).

CCIP = *Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris*

#### Frank Cormerais, Univ. Nantes

Directeur de département Information Communication de l'Université de Nantes. Doctorat en philosophie et Doctorat en Sciences de l'Information. Programme de recherche lié aux usages des technologies de l'information sur les territoires, à l'innovation sociétale et à la prospective (IRUTIC Rennes 2).

#### Propos

De l'innovation à la valeur sociétale de la production. Nous nous interrogerons sur l'élargissement nécessaire d'une approche de l'innovation. A partir d'une transition qui nous mène de la R&D à la R&I, nous évoquerons la néo-industrialisation comme une « création collective » (F. Perroux) de valeur dans une perspective sociétale.

#### Florence Devouard, Présidente Wikimedia Foundation



Ingénieur agronome, Florence Devouard est depuis octobre 2006 présidente de la Wikimedia Foundation (Floride). Cet organisme à but non lucratif a pour objet principal de gérer Wikipedia, une encyclopédie mondiale en ligne sous license libre. Plantée sur le Net en 2001, l'encyclopédie en ligne écrite par les internautes a étendu ses branches virtuelles au monde entier, et se décline aujourd'hui en 250 langues. Avec plus de 200 millions de lecteurs par mois, elle tutoie les grandes réussites de l'Internet. L'encyclopédie mondiale en ligne est devenue en 6 ans l'un des 10 sites web les plus visités au monde. Modèle de réussite du Web 2.0, qu'on définit aussi de participatif, enrichis par les utilisateurs, Wikipédia compte aujourd'hui plus de 8 millions d'articles.

#### Propos

Cette présentation aura pour objet de présenter Wikipédia, sa mission et ses principes fondateurs, les motivations des participants bénévoles du projet, les bouleversements induits par ce projet participatif, ainsi que le modèle économique de la Foundation.

#### Roberto Di Cosmo, Univ. Paris 7



Ancien élève de la Scuola Normale Superiore de Pise, Roberto Di Cosmo a été Maître de Conférence à l'ENS Ulm de 1993 à 1999, ensuite professeur à l'Université Paris Diderot, et aussi chercheur associé à l'Inria. Ses intérêts de recherche vont de la programmation massivement parallèle, à la logique, aux langages de programmation, et à la vérification du logiciel et aux méthodes formelles en générale, avec une attention particulière aux logiciels libres. Il mène depuis 1998 une action régulière de vulgarisation auprès du grand public autour des enjeux fondamentaux de l'Informatique dans notre société.

Parmi les ouvrages les plus connus, « Piège dans le Cyberspace » (<http://www.dicosmo.org/Piege/PiegeFR.html>), traduit en sept langues, et le best seller « Le Hold-up planétaire », avec Dominique Nora (<http://www.dicosmo.org/HoldUp>). On peut trouver sur son blog (<http://www.dicosmo.org/MyOpinions>) des analyses récentes sur ces sujets.

#### Jean-Pierre Dupuy,

Professor of Social and Political Philosophy, École Polytechnique, Paris. Full Professor (1/3rd time), Stanford University [French and Political Science]. C. S. L. I. (Center for the Study of Language and Information) Researcher, Stanford University. Science-Technology-Society Program Affiliate, Stanford University. Fellow of the Symbolic Systems Forum, Stanford University. Member of Académie Française des Technologies.

#### Latest books

The Mechanization of the Mind - On the Origins of Cognitive Science, Princeton, Princeton University Press, 2000. / Self-Deception and Paradoxes of Rationality, C.S.L.I. Publications, Stanford University, 1998.

#### In French

La Panique, Paris, Les empêcheurs de penser en rond, 2003. / Pour un catastrophisme éclairé, Paris, Seuil, 2002. / Avions-nous oublié le mal? Penser la politique après le 11 septembre, Paris, Bayard, 2002. / Petite métaphysique des tsunamis, Paris, Seuil, 2005. / Retour de Tchernobyl, Paris, Seuil, 2006.

#### Current research program

The paradoxes of rationality, or the classical philosophical problem of the antinomies of Reason at the age of rational choice theory, analytic philosophy, and cognitive science. The ethics of nuclear deterrence and preemptive war. The philosophy of risk and uncertainty. The philosophical underpinnings and the future societal and ethical impacts of the convergence of nanotechnology, biotechnology, information technology, and cognitive science.

#### Jean-Louis Fréchin, Fondateur de NoDesign, agence de design numérique.



L'agence est spécialisée dans la création, et les réflexions stratégiques dans les domaines des technologies de l'information et des interactions. Jean-Louis Fréchin est aujourd'hui un pionnier reconnu du design numérique et des nouveaux enjeux et territoires du design: innovations non technologiques, connaissance, stratégie d'innovation, conception de services, interface et expérience utilisateur. Un travail sous-tendu par une question de sens et de valeurs, de simplicité d'action. Designer de designer, Jean Louis Fréchin est enseignant et chercheur depuis 12 ans. Il est fondateur et directeur de projet Atelier de Design Numérique de l'Ensci les Ateliers de Paris. <http://www.designnumerique.net>

#### Isabelle Garron

Maître de conférences au Département Sciences Économiques et Sociales de l'École Nationale Supérieure des Télécommunications. Sémiologue de formation, docteur de l'université Paris 7 en sciences des textes et documents, elle est également chercheuse associée du Gripic, Groupe de Recherches Interdisciplinaires sur les Processus d'Information et de Communication (Université Paris-Sorbonne EA 1498). Ses thèmes de recherche et d'enseignement étudient l'analyse des pratiques, des usages et la représentation des corpus de textes et d'images dans l'économie des médiations. Son activité de critique d'art et de recension d'expositions sur le plateau de Peinture Fraîche sur France Culture l'amène aujourd'hui à s'interroger sur la notion de « parcours informationnel » et de circulation des publics comme réponse interactive adaptée à la création d'événements dans l'espace du musée.

#### Propos de Annie Gentes & Isabelle Garron

Parcours de musées et réseaux mobiles adhoc : une tension irréconciliable ? Nous proposons une réflexion prospective sur l'usage des appareils mobiles en réseau dans le musée. Smart phone, PDA, tablette internet, introduisent un nouveau média à l'intérieur

du musée, qui, contrairement aux « terminaux » de type audioguide ou même pocket PC « clos » peuvent remettre en cause l'organisation pensée de la visite muséale. Nous questionnons le potentiel proprement disruptif de réseaux autres que ceux, hiérarchiques, imposés par l'institution. Un PDA en réseau adhoc n'est pas un simple player, ni un simple récepteur. C'est un émetteur et un outil d'écriture voire un outil d'acquisition. Il est intime mais pas exclusif : on peut communiquer avec les autres visiteurs sans passer par un serveur central. On peut bien sûr limiter le réseau et l'appareil pour lui assigner les fonctionnalités d'un simple récepteur-player, mais l'enjeu pour les designers et les chercheurs sur les médias est de contribuer à la définition de ces technologies naissantes dans leur contexte. Nous présenterons ainsi des pistes de réflexion autour des outils de création de récits personnels et de récits communs et d'outils de création de collectifs spontanés en interaction avec les musées.

#### Annie Gentes



Maître de conférence en sciences de l'information et de la communication à l'École Nationale Supérieure des Télécommunications. Elle est chercheure associée au Centre d'histoire de l'art contemporain Pierre Francastel de l'université Paris X - Nanterre.

Sa recherche porte sur le design des services dans le domaine des technologies de l'information et de la communication et sur l'art et les nouveaux médias. Il s'agit de comprendre les formes d'innovation et de création à partir d'une réflexion sur les TIC qui inclut les dimensions d'ingénierie, de pratiques sociales et communicationnelles. L'analyse porte sur l'esthétique des nouveaux médias mise en perspective par une histoire de l'art et des médias.

Ces travaux ont notamment porté sur le design de service pour les nouvelles infrastructures de réseau dans le cadre de projets RNRT et de projets européens (SAFARI, Transhumance, Popeye) et sur l'internet 3D dans le cadre d'un projet crédits incitatifs GET- Fondation Louis Leprince Ringuet (VIDI) et d'un projet ANR (Mylife3D). Elle est responsable du cycle de formation sur l'analyse et la conception de service à Télécom Paris et enseigne les cours de création multimédia et de design stratégique (en partenariat avec le M2 design et environnement de Paris 1 et l'atelier de design numérique de l'Ensci).

#### Alain Giffard, Président d'Alphabetville, spécialiste des technologies de l'écrit.



Alain Giffard a été notamment directeur informatique de la « TGB » et concepteur de la bibliothèque numérique de la Bibliothèque nationale de France, conseiller de la Ministre de la Culture et de la Communication pour la société de l'information, président de la Mission interministérielle pour l'accès public à l'internet. Il vient de remettre une étude au ministère de la Culture et de la Communication sur la lecture numérique et les « lectures industrielles ». Il mène une recherche sur Hugues de Saint Victor, philosophe et maître de lecture du XII<sup>e</sup> siècle. Il a publié

des articles et des essais sur l'hypertexte, les bibliothèques et la lecture numériques, les pratiques culturelles de l'internet (cf. Rubrique Références)

#### Xavier Guchet

Maître de conférences à l'université de Paris I panthéon Sorbonne. Il consacre ses recherches à la philosophie des techniques.

#### Propos

Son intervention portera sur la notion de « Matériau-machine » et s'appuiera notamment sur quelques exemples de nanomachines fabriquées et étudiées en laboratoire, afin de montrer que le matériau doit être considéré comme une partie fonctionnelle de la machine.

#### Rafi Haladjan, Violet



Après avoir créé plus d'une dizaine d'entreprises dans le domaine des services télématiques dès l'époque des premiers balbutiements du Minitel en 1983, Rafi Haladjian a créé en juin 1994, FranceNet, tout premier opérateur Internet en France. Son intuition d'alors était que l'Internet, réseau encore confidentiel à l'époque, allait « dans le sens de l'histoire ». FranceNet devint Fluxus en 2000 et fut cédé à BT (British Telecom) en 2001. Rafi Haladjian a quitté l'entreprise en avril 2003. Quelques semaines plus tard, en juin de la même année, Rafi Haladjian crée Ozone et Violet, étape suivante de la grande aventure de la connectivité qu'il poursuit depuis vingt ans. Ozone, premier opérateur du Réseau Pervasif déploie notamment à Paris et dans d'autres villes d'Europe un réseau basé sur la technologie WiFi. OzoneParis propose un accès à l'Internet sans fil aux particuliers comme aux entreprises. Cet accès utilisable de façon fixe comme en situation de mobilité permet d'exploiter l'ensemble des ressources de l'Internet. Ozone a été vendu à Neuf Cegetel en juin 2007, afin que Rafi Haladjian puisse se consacrer pleinement au développement à l'international de Violet.

#### Violet

Sa vocation est de développer des technologies produits et services qui permettent de rendre « intelligents » et communicants des objets aujourd'hui inertes. Les objets Violet sont d'un genre nouveau. Ils répondent aux besoins de facilité d'accès tout en s'adaptant aux attentes de chacun. Violet a créé Nabaztag, le premier lapin connecté à l'Internet en WiFi. Un objet intelligent, communicant qui annonce une nouvelle ère, celle de l'Internet des Objets. Violet est né d'un constat : il existe aujourd'hui un fossé de plus en plus profond entre le monde virtuel, cet univers qui s'étend au-delà de nos écrans d'ordinateurs et le monde physique dans lequel nous vivons. La miniaturisation, le coût dérisoire des composants électroniques, la disponibilité de technologies de communication comme le Wi-Fi, bluetooth ou le RFID permettent aujourd'hui de rendre communicant n'importe quel objet. En novembre 2007, Violet lance le premier livre connecté à l'Internet, un véritable livre en papier équipé d'une puce RFID. C'est le premier usage vraiment grand public de la technologie RFID. Dans les années qui viennent, ordinateurs, téléphones et consoles de jeux ne seront plus les seuls appareils de notre environnement dignes d'être intelligents et connectés. Petit à petit, imperceptiblement, notre environnement va se peupler de nouveaux types d'objets, tandis que nos objets familiers deviendront de plus en plus ouverts et communicants. C'est à cette révolution que Nabaztag initie les utilisateurs : laisser entrevoir un univers où le PC ou le téléphone ne sont pas les seuls centres de gravité, les seuls portails de l'information et du divertissement ; un appareil qui peut fonctionner sans écran et sans clavier ; des objets qui se fondent dans l'environnement de l'utilisateur ; des objets qui ne sacrifient pas l'émotionnel au fonctionnel. Mais surtout, parce que pour devenir réalité l'Internet des Objets, comme l'Internet, sera façonné par ses utilisateurs. Ses usages nouveaux et inédits seront créés par la communauté et non pas par des industriels prescrivant la manière dont ils envisagent notre vie avec des objets. Nabaztag invite l'utilisateur à contribuer à la création de cet univers de l'après PC dans lequel il vivra.

#### Francis Jutand, directeur scientifique du GET

Formé à l'École Normale Supérieure de Cachan (agrégation en physique appliquée en 1974 et DEA d'optique en 1975), Francis Jutand débute sa carrière à Télécom Paris en 1975 où il fonde, en 1985, le département Électronique. Il rejoint l'ENST Bretagne en 1992 pour en prendre la direction jusqu'en 1996. Il devient ensuite directeur scientifique de France Télécom R&D et contribue à la création de réseaux de recherche sur les technologies clefs (multimédia, technologies de l'intelligence et de la connaissance, réseaux, logiciels, sécurité, mobiles, terminaux...).

En 1997, il fait partie des membres fondateurs du Réseau National de la Recherche en Télécommunications (RNRT). En 2000, il crée le département STIC (Sciences et technologies de l'information et de la communication) au sein du CNRS. A partir de 2004, il travaille

au développement de plusieurs pôles de compétitivité dont particulièrement le pôle Image, Multimédia et Vie Numérique/Cap Digital. En 2005, il rejoint, en tant que directeur scientifique adjoint, la direction scientifique du GET (Groupe des Écoles des Télécommunications, dont font partie Télécom Paris, l'ENST Bretagne et l'INT). Il devient, le 3 avril 2006, directeur scientifique du Groupe, qui est aujourd'hui partenaire de premier rang dans quatre pôles STIC mondiaux et fait partie, depuis mars 2006, des 20 premiers groupements de laboratoires de recherche publique labellisés Carnot. Francis Jutand est également coordinateur scientifique et vice-président du pôle Cap Digital.

#### Etienne Klein



Né en 1958, Etienne Klein est physicien et docteur en philosophie des sciences. Il est le Directeur du Laboratoire de Recherche sur les Sciences de la Matière du CEA, qui vient de publier récemment une étude sur les enjeux du débat sur les nanosciences. Il est par ailleurs professeur de physique et de philosophie des sciences à l'École Centrale de Paris. Etienne Klein est également membre du conseil d'Analyse de la Société présidé par Luc Ferry, du Conseil Scientifique de la Cité des Sciences, et du Comité de rédaction de la revue « L'agenda de la pensée contemporaine » dirigée par le philosophe François Jullien.

#### Publications

L'unité de la physique, PUF, 2000 / Les Tactiques de Chronos, Flammarion, 2003. / Petit Voyage dans le monde des quanta, Flammarion, 2004. / Il était sept fois la révolution, Albert Einstein et les autres, Flammarion, 2005. / Le facteur temps ne sonne jamais deux fois, Flammarion, 2007.

#### Saadi Lahlou

Chef du Laboratoire de Design Cognitif à EDF R&D Directeur de recherche associé CNRS-EHESS/IIAC/Centre d'Études Transdisciplinaires ENSAE. Docteur en Psychologie Sociale, avec une formation complémentaire en biologie humaine, ethologie, écologie humaine, je travaille dans le domaine des sciences cognitives et plus particulièrement sur la relation entre représentations et comportements. J'ai développé divers instruments d'ethnographie numérique, en particulier la subcam, une caméra miniaturisée portée sur des lunettes qui permet d'étudier l'activité du point de vue du sujet. Après avoir dirigé le département de Prospective de la Consommation au Crédoc, je suis entré à EDF R&D où j'ai dirigé un groupe de recherche en sociologie des organisations, et où je suis maintenant responsable d'un laboratoire qui étudie les usages dans les environnements numérisés. On y pratique un développement participatif «en réalité expérimentale», en faisant de la conception avec des utilisateurs en situation réelle, volontaires, dans un bâtiment du futur conçu comme une grande enceinte expérimentale observée en continu.

#### Propos

Dans les dispositifs numériques, la valeur est plus qu'ailleurs co-construite par les utilisateurs; les usages, souvent émergents ou reposant sur des effets de réseau, sont difficiles à prévoir précisément au moment initial de la conception. Notre processus de design en continu (et non par cycles), où les concepteurs, les cognitiens et les utilisateurs travaillent ensemble apporte certaines réponses aux problèmes spécifiques de développement des dispositifs numériques. Ce processus où les concepteurs, les cognitiens et les utilisateurs travaillent ensemble permet d'arriver plus rapidement à des résultats opérationnels, et surtout de prendre en compte de manière globale au moment de la conception l'impact des dispositifs sur l'ensemble du système socio-technique dont ils font partie.

#### Philippe Lemoine, Président - Directeur Général de LaSer



Philippe Lemoine dirige le leader européen des « services d'intermédiation et de relation clients ». Parallèlement, il poursuit une démarche d'études et de réflexions prospectives sur les transformations économiques et sociales liées aux technologies d'information. Il s'attache à développer de nouvelles formes d'innovation et d'action, adaptées aux enjeux de la nouvelle économie.

Dans le cadre de LaSer, cette ouverture sur les enjeux du futur a amené Philippe Lemoine à créer l'Echangeur, lieu de partage et d'innovation, berceau de la « pensée Internet » pour de nombreux responsables d'entreprises qui lors de rencontres ont pu appréhender les enjeux des nouvelles technologies dans la transformation de leurs métiers. S'appuyant sur le succès du site parisien reconnu comme un « incubateur à stratégies professionnelles et un aiguillon pour le débat public », l'Echangeur a favorisé l'émergence d'un réseau de centres labellisés « Echangeur », présent actuellement dans huit régions françaises. Corrélativement à sa responsabilité de Président - Directeur Général, il conduit une démarche de réflexion et de participation au débat public. Le cycle de débats « Modernité On-Off » au Théâtre du Rond-Point s'inscrit dans le cadre de l'initiative « Modernités », engagée depuis près de 4 ans avec l'objectif de propulser la France dans une vision renouvelée et désirable de futur. S'appuyant sur des recherches, des débats, des rencontres, l'objectif premier est de sortir de l'atonie du débat d'idées et de susciter des interrogations vivantes sur les transformations profondes de l'idée même de modernité au XXI siècle. Au delà, l'ambition est d'interpeller et de mobiliser tous les acteurs de l'avenir. LaSer se veut être une entreprise en résonance avec cette vision de la modernité et pas seulement une entreprise dont la modernité se bornerait à utiliser intelligemment les nouvelles technologies. Le groupe entend contribuer à dégager un « retour pour la société », un apport tangible à la société en marche. A travers le Forum d'Action Modernités qu'il préside, Philippe Lemoine souhaite interpeller des entreprises, des associations, des syndicats, des ONG, des politiques... sur ces questions.

Dans le prolongement de cette initiative, Philippe Lemoine dirige également, une collection de publications, les Cahiers LaSer, dont la vocation est d'alimenter et de contribuer à structurer les débats sur les enjeux qui émergent à l'interaction entre technologie, commerce et société. Avant d'entrer dans le secteur privé, Philippe Lemoine avait mené un travail du même type dans le secteur public, jetant un pont entre réflexion et action.

Diplômé de l'Institut d'Études Politiques de Paris (service public), licencié en Droit et lauréat du concours général de Droit civil, diplômé d'études supérieures d'économie, il a commencé sa carrière comme chercheur. Ingénieur à l'Institut National de Recherche Informatique et en Automatique (INRIA), il poursuit parallèlement des travaux de sociologie dans le cadre de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales.

En 1976, il est appelé au Ministère de l'Industrie (Mission à l'Informatique) pour prendre la responsabilité du dossier « Informatisation de la société ». A ce titre, il participe à la rédaction du rapport NORA-MINC. Il rejoint ensuite le cabinet de M. Norbert Segard puis, après son décès, celui de M. Pierre Aigrin (rapport « Technologie et Société »). Il fut également chef de la délégation française au Comité ICCP de l'OCDE en 1976 et 1980. En 1981, Philippe Lemoine est nommé Commissaire du Gouvernement auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL). En 1982, il prend la responsabilité du programme mobilisateur « Technologie, Emploi, Travail » dont il deviendra vice-président du Comité National auprès du Ministre de la Recherche, M. Laurent Fabius. En 1983, il avait été chargé d'un rapport sur les technologies d'information par le Premier Ministre, M. Pierre Mauroy. Il avait également été un des rapporteurs de l'opération « Prospective 2005 » du Commissariat au Plan.

Fin 1984, Philippe Lemoine rejoint le groupe Galeries Lafayette. Il a contribué à la croissance de ce groupe et à sa structuration autour de quatre branches principales d'activités : Galeries Lafayette, Monoprix, BHV, LaSer. En 1998, il a été nommé co-Président du Directoire du Groupe, poste qu'il quitte en mai 2005.

En janvier 2000, il a été nommé sur proposition du Premier Ministre membre de la CNIL, au titre des personnalités qualifiées.

## Principales fonctions et mandats actuels :

Président - Directeur Général de LaSer / Président du Conseil d'Administration de LaSer Cofinoga et de SYGMA BANQUE / Membre du Comité de Surveillance du BAZAR DE L'HOTEL DE VILLE (BHV) / Administrateur de Cetelem, Gaz de France, Monoprix SA, LaSer Loyalty, Unincofra, La Poste, Maison des Sciences de l'Homme, ANVIE / Président du Comité d'Audit La Poste / Président de GRANDS MAGASINS GALERIES LAFAYETTE (GMGL) / Représentant permanent de LaSer Cofinoga aux Conseils d'Administration de FIDECOM et de MEDIATIS / Administrateur unique du GIE RECHERCHE HAUSSMANN / Co-Gérant de GS1 France / Président de l'association Réseau ECHANGEUR / Président de la FING (Fondation Internet Nouvelle Génération) / Membre de la C.N.I.L (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés) / Président du Comité Economie Numérique du MEDEF. / Membre du Conseil Stratégique des Technologies de l'Information / Membre du CODEV / Président du Forum d'Action Modernités

*\* LaSer est le leader européen des « services d'intermédiation et de relation clients », en associant dans une vision large de la relation clients, toutes les techniques des cartes et du crédit à la consommation (LaSer Cofinoga) à celles de la fidélisation et de l'animation de la relation clients (LaSer Loyalty). LaSer est détenu à parité par le groupe Galeries Lafayette et Cetelem (groupe BNP Paribas). LaSer est le n°1 de la carte privative en Europe avec 10 millions de clients et également le n°1 de la fidélisation en France à travers notamment son rôle dans l'alliance S'Miles®. Implanté dans 9 pays d'Europe, LaSer emploie plus de 7.400 personnes et a réalisé en 2006 un chiffre d'affaires supérieur à 1,5 milliard d'euros. [www.lasergroup.eu](http://www.lasergroup.eu)*

## Charles Lenay, Directeur de l'unité COSTECH.

Co-responsable du mineur de sciences et technologies cognitives : PHITECO (Philosophie, Technologie Cognition). Au cours d'un parcours assez libre dans les cursus universitaires (licence de biologie, de philosophie et de logique, maîtrise de biochimie, doctorat de philosophie et histoire des sciences, habilitation à diriger les recherches en philosophie et en histoire des sciences), je me suis intéressé plus particulièrement aux technologies cognitives : comment les outils participent à l'activité cognitive au sens large : raisonnement, mémorisation, perception, interaction, ... Après avoir été vice-président de l'Association Française pour la Recherche Cognitive (ARCO), et avoir animé diverses équipes d'enseignement et de recherche (Atelier Cognition de l'ignorance ; Division Philosophie, Technologie, Cognition (PHITECO) ; Séminaire de sciences Cognitives ; Epistémologie et modélisation des Systèmes Multi-Agents), j'ai créé le Groupe Suppléance Perceptive (1995) de l'Unité de recherche COSTECH dont je suis maintenant directeur.

## Propos

L'articulation entre recherche fondamentale et recherche/développement (intervention industrielle ou dans la société civile) est une question centrale pour l'équipe interdisciplinaire de sciences humaines et sociales que je dirige. En effet, l'équipe COSTECH (Connaissances, Organisations et Systèmes Techniques) a pour vocation de comprendre les liens constitutifs qui se tissent entre homme et technique ; entre d'une part, histoire, culture, économie, organisations humaines, et d'autre part, les outils et systèmes techniques dont disposent les hommes, qu'ils reçoivent et qu'ils produisent. Ainsi, notre façon originale de résoudre la tension entre problématique scientifique et intervention technique, est de considérer le fait technique comme objet même de la recherche fondamentale en sciences humaines (psychologie, sociologie, sciences de l'info com et économie) : comment, depuis le processus d'humanisation, les différenciations ethnologiques, l'histoire des sciences et des techniques, la dynamique des organisations, l'économie de l'innovation et des connaissances, toute activité humaine est indissociable de ses supports techniques (suivant Bernard Stiegler, nous parlons souvent de « la technologie comme anthropologiquement constitutive »). A partir de l'exemple de dispositifs concrets, des systèmes de suppléance perceptive destinés aux personnes aveugles, je montrerai comment la question de la perception prothétisée peut être à la fois, objet de recherche fondamentale et déboucher sur une dynamique d'innovation d'usages et de technologies : le téléphone tactile que nous développons avec France Telecom.

## John Maeda



John Maeda is a world-renowned graphic designer, visual artist, and computer scientist at the MIT Media Lab, and is a founding voice for "simplicity" in the digital age. Named by Esquire magazine as one of the 21 most important people for the twenty-first century, Maeda first made his mark by redefining the use of electronic media as a tool for expression for people of all ages and skills. He is the recipient of the highest career honors for design in the United States, Japan, and Germany and serves on the board of trustees for the Smithsonian's Cooper-Hewitt National Design Museum. A faculty member at the Media Lab since 1996, Maeda holds the E. Rudge and Nancy Allen Professorship of Media Arts and Sciences, and co-directs the Lab's design-oriented Physical Language Workshop and its SIMPLICITY consortium. He has had major exhibits of his work in Paris, London, New York, and Tokyo, and has written several books on his philosophy of "humanizing technology" through his perspective on the digital arts. Maeda received both his BS and MS degrees from MIT, and earned his PhD in design from Tsukuba University Institute of Art and Design in Japan. In May 2003, he received an honorary doctorate of fine arts from the Maryland Institute College of Art, and completed his MBA in May of 2006. Maeda is a sought-after lecturer on "simplicity" at major universities and boardrooms throughout the world. He lives with his wife, Kris, and their five daughters, Saaya, Naoko, Reina, Rie, and Mika, in Lexington, Massachusetts.

## Major Career Awards

2005 Germany's Raymond Loewy Foundation Prize / 2002 Japan's Mainichi Design Prize / 2001 United States' Smithsonian Institution's National Design Award / 2000 DaimlerChrysler Design Prize / 2001 Design Management Institute Muriel Cooper Prize

## Solo Exhibitions

2005 'John Maeda: N A T U R E + Eye'm Hungry' Fondation Cartier, Paris / 2003 'John Maeda: FOOD,' Cristinerose Gallery, New York / 2001 'John Maeda: Towards Post Digital,' NTT Inter-Communication Center, Tokyo / 2000 'Post-Digital,' Cristinerose Gallery, New York / 2000 'maeda@media,' California Institute of Arts and Crafts, San Francisco / 2000 'maeda@media,' Institute of Contemporary Art, London / 1999 'one-line.com,' Ginza Graphic Gallery, Tokyo / 1996 'John Maeda: Paper and Computer,' Ginza Graphic Gallery, Tokyo and Dai Nippon Duo Dojima Gallery, Osaka / 1995 'Deconstructing Cyberspace,' Axis Gallery Annex, Tokyo / 1995 'Design Machines,' Axis Gallery, Tokyo

## Group Exhibitions

2001 'Workspheres,' Museum of Modern Art, New York / 2001 '010101: Art in Technological Times,' San Francisco MoMA / 2000 'Design Triennale,' Cooper-Hewitt National Design Museum / 1999 'Organic Computation,' New York Art Director's Club / 1996 'NHK Heart Exhibition,' Bunkamura Gallery, Tokyo

## Design Honors

2004 Fast Company Magazine 20 Masters of Design / 2001 Köln Designer of the Year / 2001 ResFest Magazine 10 To Watch / 2000 American Association of Publishers, Best Book in Computer Science / 1999 Esquire Magazine 21 Geniuses / 1999 Yahoo 15 Master Graphic Designers / 1998 New York Art Director's Club, Gold Prize / 1998 ID Magazine, Gold Prize / 1998 Japan Ministry of Culture, Interactive Prize / 1998 Tokyo Type Director's Club, Interactive Prize / 1996 Tokyo Type Director's Club, Gold Prize / 1995 Multimedia Association of Japan Grand Prix, Interactive Prize

## Publications

2004 'Creative Code,' Thames and Hudson / 2000 'maeda@media,' Thames and Hudson / Rizzoli Bangert Verlag / 1999 'Design By Numbers,' MIT Press / 1998 'Tap, Type, Write,' Digitalogue Co. / 1997 '12 o'clocks,' Digitalogue Co. / 1996 'Flying Letters,' Digitalogue Co. / 1995 'Reactive Square,' Digitalogue Co.

## Lectures

John Maeda has lectured on the topic of his work and philosophy at numerous academic, cultural, and industrial institutions including: Sony Design Center, Tokyo Type Direc-

tor's Club, Tokyo Design Center, Harvard University, Cooper-Union, Yerba Buena Center for the Arts, Princeton University, Basel University, American Institute of Graphic Arts Las Vegas Biennale, Intel Corporation, Comune di Milano, Rensselaer Polytechnic Institute, University of Köln, Benetton Fabbrica, Centre Pompidou, Carnegie Mellon University, Art Center College of Design, Walker Art Center, Rhode Island School of Design, University of California at Los Angeles, Vanguard Conferences, Ivrea Interaction Design Institute, University of Michigan, Royal College of Art, University of Minnesota, Japan Association of Graphic Designers, University of Illinois at Chicago, University of Toronto, Musashino University of Arts, Columbia University, San Francisco Museum of Modern Art, University of Cincinnati, New York Art Director's Club, Samsung Design Center, University of Ohio, Virginia Tech, University of Pennsylvania.

#### Press

Interviews with John Maeda and/or reviews have appeared in media that include: The New York Times, The Economist, Art Forum, The Observer, Fast Company, The San Francisco Gate, Eye, ID, The Boston Globe, Blueprint, Creative Review, Libération, The Washington Post, Le Monde, BBC, InterCommunication, Wired, Casabella, Brutus, Axis, Mainichi Shimbun, Brain, Interni, Design Week, POL Oxygen, Esquire, Shift, Interiors, Design Management Journal, Form, Better Homes and Gardens, Metropolis, Blackbook.

**Website** [www.maedastudio.com](http://www.maedastudio.com)

#### Propos

Dr. Maeda is «To Digital or Not to Digital» : John Maeda paints a picture of the contemporary digital art and design world in the context of his own work and his recent insights on humor, happiness, and humanity. In a lecture of over 250 slides and several hundred ideas, whether «to digital or not to digital» may become self-evident to all that attend. Or maybe not.

**Jacques-François Marchandise, directeur du développement de la Fing et enseignant à l'Ensci.**



Philosophe de formation, il a une expérience de vingt-cinq ans dans les TIC (innovation technologique et de services, conseil en stratégie, prospective). Après avoir co-fondé plusieurs entreprises innovantes (ACI, Telemarket,...) , il est devenu l'un des experts français de la société de l'information.

Créateur et gérant du cabinet Proposition (fondé en 1997), il est notamment à l'origine du portail « service-public.fr ». Il contribue aux stratégies numériques d'acteurs publics nationaux et territoriaux. Depuis 2000, il est l'un des animateurs de la Fing (Fondation Internet Nouvelle Génération) où il anime notamment l'échange avec les acteurs territoriaux et la recherche SHS. Chercheur associé à Telecom Paris, il enseigne dans plusieurs écoles et universités (ENST, Université de Toulouse le Mirail, Université de Rennes 2,...). →

La Fing : <http://www.fing.org> - <http://www.internetaactu.net>

#### Propos

L'implication des usagers, active ou subie ? marginale ou émergente ? L'internet et les évolutions numériques sont devenus un contexte politique et social autant que technologique et nous confrontent à des signaux apparemment contradictoires : une complexité croissante et une implication des «amateurs» dans l'innovation», un engouement social et un désarroi des usagers, de nouvelles formes collectives et une individualisation des consommateurs, une participation active d'un petit nombre et une exploitation industrielle des contributions du plus grand nombre. Ces contradictions sont-elles appelées à coexister ou à se dénouer rapidement ? L'innovation technologique peut-elle, par une meilleure prise en compte de la société, faire les preuves de sa fertilité ?

**Jean-Marie Massaud**



«Homme de projets», son activité va du design à l'architecture en passant par la scénographie et la stratégie de marque. Jean-Marie Massaud est né à Toulouse en 1966 et diplômé de l'Ensci (Les Ateliers) en 1990. Très tôt, son inventivité et son enthousiasme lui permettent de passer les frontières et d'intervenir sur différents aspects du design : du mobilier aux produits industriels et à l'équipement. De grandes références industrielles comme AXOR, les plus grands noms du mobiliers (CASSINA, CAPPELLINI, ARPER , POLTRONA FRAU, etc) et de l'industrie du luxe (DAUM, BACCARAT, ARMANI) sollicitent sa créativité et son esprit d'alternative. En 2000, il crée le Studio MASSAUD en s'associant à Daniel POUZET et étend son activité à l'architecture par volonté de créer des « scénarios de vie ». Saluées par de nombreux prix et récompenses, il a été élu « Créateur de l'Année » au Salon du Meuble de Paris 2007. Certaines de ses créations comptent parmi les collections des grands musées d'art et design du monde (Amsterdam, Chicago, Lisbonne, Londres, Paris et Zurich).

**Yann Moullier-Boutand, Économiste**



Ancien élève de l'École Normale supérieure (1970-1976), philosophe de formation est passé aux sciences humaines (sociologie, démographie économique puis sciences économiques). Il a enseigné longtemps à l'École Normale Supérieure, puis à l'Institut d'Études Politiques de Paris, puis à l'Université de Bretagne Sud et depuis 2004 à l'Université de Technologie de Compiègne où il est Directeur adjoint du Costech Connaissance, organisation, systèmes techniques EA 22 23). Il enseigne également dans le département d'économie de la State University of New York à Binghamton et au Centre Fernand Braudel et depuis cet automne à l'École des Arts et du Design de Saint-Etienne. Ses recherches portent sur les migrations internationales dans leur continuité historique avec l'esclavage et depuis 1995 sur les transformations actuelles du capitalisme historique qu'il caractérise comme le passage à une troisième espèce de capitalisme (voir son livre Le capitalisme cognitif, Amsterdam, 2007). Il achève le deuxième volume de sa biographie de Louis Althusser (Grasset). Il est directeur de la Rédaction de la revue Multitudes. <http://multitudes.samizdat.net>

#### Propos

Du design capitalism au capitalisme cognitif : art et industrie, nouveaux liens, nouvelles tensions Le paradigme artistique (et académique) prend une importance croissante dans la production de biens, de services et de connaissance. Pourquoi ? S'agit-il d'un recours à l'art décoratif comme aux beaux-jours du III<sup>e</sup> Empire ? S'agit-il d'une variété d'industrialisation d'un domaine de la culture qui avait échappé jusqu'à présent à la marchandisation grâce aux technologies du numérique ? A notre sens la relation est beaucoup plus radicale et profonde. Elle traduit une nouvelle grande transformation. Du design capitalism qui implique le prosumer dans l'individualisation de l'objet à la créativité requise, la «Cité par projet» reformate toutes les catégories ( le travail, la valeur, la division du travail, l'organisation).

**François Pachet**



Ingénieur des Ponts et Chaussées et docteur en intelligence artificielle de l'université Paris VI. Le problème récurrent auquel il s'intéresse est de savoir comment et dans quelle mesure une machine peut être le siège d'interactions « intéressantes », excitantes ou stimulantes, en particulier via la production de «doubles numériques» de soi. Après avoir été maître de conférences à l'université Paris VI, il dirige maintenant une équipe de recherche au laboratoire de recherche fondamentale Sony CSL à Paris dans les domaines de l'interaction musicale, des nouveaux instruments électroniques aux systèmes d'accès aux catalogues de musique en ligne.

<http://www.csl.sony.fr/~pachet>



Philosophe et docteur de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales. Il a été directeur de recherche au Collège international de philosophie, professeur à l'UTC (Université de Compiègne), directeur de l'unité de recherche Connaissances, Organisations et Systèmes Techniques, qu'il y a fondé en 1993, puis directeur général adjoint de l'Institut National de l'Audiovisuel et jusqu'à une date récente (31 décembre 2005), directeur de l'IRCAM (Institut de Recherche et de Coordination Acoustique/Musique).

**Publications:**

La Technique et le Temps, ouvrage en cinq volumes dont trois sont parus aux éditions Galilée, 1994 - 2001 / Passer à l'acte, Editions Galilée, juin 2003 / Aimer, s'aimer, nous aimer. Du 11 septembre au 21 avril, Editions Galilée, octobre 2003 / De la misère symbolique 1. L'époque hyperindustrielle, Editions Galilée, mars 2004 / Philosopher par accident Entretiens avec Elie During, Editions Galilée, avril 2004 / Mécréance et discrédit 1. La décadence des démocraties industrielle, Editions Galilée, novembre 2004 / De la misère symbolique 2. La catastrophe du sensible, Editions Galilée, avril 2005 / Constituer l'Europe 1. Dans un monde sans vergogne, 2. Le motif européen, Editions Galilée, septembre 2005 / Mécréance et discrédit 2. Les sociétés incontrôlables d'individus désaffectés, 3. L'esprit perdu du capitalisme, Editions Galilée, mars 2006 / Des pieds et des mains Editions Bayard, mars 2006 / Réenchanter le monde Editions Flammarion, 2006 / La télécratie conte la démocratie, Editions Flammarion, octobre 2006. Il a publié une centaine d'articles et participé à de nombreux ouvrages collectifs.

**Mario Tascon, Prisa**



Mario Tascón (Ponferrada, 1962) est journaliste. Il fut l'un des fondateurs du quotidien espagnol «El Mundo» et est professeur associé de l'Université de Navarre. Il a également été professeur du CEU SAN PABLO de Madrid. Depuis juin 2000 il est directeur général des Contenus de Prisacom, la société qui gère les activités numériques du Groupe Prisa. Il travaille également comme expert auprès du Ministère espagnol de Sciences et Technologies pour l'élaboration du Programme National des Technologies de l'Information et de la Communication.