**NUMERIQUE**

Ce qu'on appelle le numérique c'est la transformation de l'objet informatique en un objet quotidien, qui se décline absolument partout aujourd'hui. Le numérique c'est une transformation totale de la vie des gens et de toutes les formes de savoirs : les savoir-vivre, les savoir-faire et les savoir-conceptualiser. Le numérique est une énorme transformation, extraordinaire, qui ouvre des possibilités fabuleuses, mais qui constitue des dangers énormes

**CONTRIBUTEURS**

Les contributeurs sont des travailleurs-amateurs qui agissent librement, suivant leurs motivations personnelles, leurs habiletés et leurs préférences pour produire du commun. La contribution est à la fois formatrice et bénéfique pour ceux qui la fournissent, stimulant chez eux l’acquisition de compétences. Cette capacité de contribution augmente avec le numérique de manière considérable.

Mais elle permet aussi le glissement souterrain (au sens conceptuel) de nombreuses fonctions d’entreprises vers leurs clients. Le décalage entre : «valeur et monétisation » pour les entreprises et « travail et rémunération » pour le citoyen est de plus en plus important et fréquent. Comment le gérer ?

**POLINISATION**

La pollinisation est une forme d’action dans un milieu interactif qui contribue à générer des formes durables d’existence. Certaines formes d’actions ont un impact prédateur car elles consomment sans reproduire. D’autres ont un impact pollinisateur car elles produisent des ressources non marchandes utiles à la communauté. Le numérique conserve les traces de l’activité collective de pollinisation. La captation, même partielle, et la gestion de la valeur de cette pollinisation est un enjeu important.

**ENTREPRENEURIAT CONTRIBUTIF.**

C’est un nouveau modèle d’entreprise qui se constitue autour d’écosystèmes qui intègrent en toute clarté les compétences de l’utilisateur. Donc, les valeurs créées se monétisent au sein de ces écosystèmes globaux et non individuellement au niveau de chaque fonctionnalité ou offre.

**FRAGMENT**

Le fragment est un élément considéré comme unique, non comme partie d’un tout. Il est donc « disponible » pour rejoindre n’importe quel ensemble, et se composer avec d’autre fragment. Le tout est alors le résultat de l’assemblage des fragments.

**RHIZOME**

Le rhizome est un mode de développement, une figure composée de points tous connectés, sans hiérarchie. C’est un réseau de points non fixes, dont les connexions se font par hasard, sans souci de racines, d’origine. Coupé en morceaux, il se reconstitue. Les points s’organisent sur des lignes de fuite. C’est un mouvement, un processus autonome.

**ESPACE MOUVEMENT**

L’espace mouvement est directement lié à ses acteurs : il impose l’idée d’action, de participation. Dans la conception d’espace mouvement, les habitants ne sont pas spectateurs dans un décor figé, ils sont acteurs, participants, co-auteurs.

**EPHEMERE**

La notion englobe une réalité large. C’est l’état de ce qui ne fait que passer.]Mais cet état est relati**f** à l’échelle temporelle choisie. L’éphémère change d’envergure si on le rapporte à l’heure qui vient de s’écouler, à la journée, à la semaine, au mois, à l’année ou encore à la décennie et au siècle. Une chose, une action, un dispositif, caractérisé comme tel peut se produire une seule fois ou se reproduire cycliquement.

**ERRANCE.**

C’est une promenade virtuelle ou matérielle sans but. Dans les villes elle nous expose à l’altérité. Devant l’ordinateur, même en ville avec écouteurs et iPad, ou avec les yeux rivés sur Google Maps l’errance virtuelle ne nous expose pas aux mêmes types de rencontres et d’altérité que l’errance matérielle. Il est surement très intéressant et prometteur de créer et d’étudier sur les territoires, à différentes échelles, des rapports (esthétiques, ludiques, philosophiques etc.) entre ces deux types d’errance (virtuelle et matérielle),

**LABYRINTHE URBAIN**

Le labyrinthe est un système de cheminement non planifié, spontané, improvisé, inattendue, plein de coins et recoins qui échappent à la notion de «surveillance». Il est fondamentalement différent du système hiérarchique tracé par les planificateurs, les architectes : rues, avenue, angle droit, place, répétition …ou l’ensemble impose la règle aux objets (hauteur, alignement, aspect, rythme etc..).

Dans le «système urbain labyrinthe», il n’y pas de hiérarchies des espaces, le mouvement l’emporte sur le statique, tout est transition, dedans dehors. La limite privé-public n’est pas fixe et n’est pas identifiable. Dans ce type d’organisation, il n’y a pas de centre, ou plutôt, le centre se déplace sur une ligne située à la périphérie, à la rencontre du « labyrinthe » avec le système planifié.

**PRATIQUE EDUCATIVE** (selon Paolo Freire)

« Dans une pratique éducative conservatrice, on cherche, en enseignant les contenus, à occulter la raison d’être d’une infinité de problèmes sociaux; dans une pratique éducative progressiste, on tente, en enseignant les contenus, de mettre au jour la raison d’être de ces problèmes. Tandis que la première tente d’accorder, d’adapter l’éduqué au monde donné, la seconde cherche à déstabiliser l’éduqué en le mettant au défi, pour lui faire prendre conscience que le monde est un monde qui se donne et, par conséquent, peut être changé, transformé, réinventé.»

**RATURE**

La rature laisse des stigmates de l’erreur. Ces stigmates peuvent produire des effets intéressants. La fonction effacement «pomme Z» supprime la rature et permet d’oublier.

**INTELLIGENCE COLLECTIVE**

L'intelligence collective désigne les capacités cognitives d'une communauté résultant des interactions multiples entre ses membres. ...

C’est la capacité d'un groupe de personnes à collaborer pour formuler son propre avenir et y parvenir en contexte complexe

La science de l'Intelligence Collective a pour objet l'étude et l'optimisation des propriétés émergentes intérieures-subjectives et extérieures-objectives des collectifs, et ce dans le but d'augmenter leur capacité d'existence, d'évolution et de plénitude. Elle invente donc les outils d'une gouvernance (globale, locale, transversale, transculturelle…) tout en développant aussi des savoir-faire pratiques et immédiats pour les organisations d'aujourd'hui à travers une éthique de la coopération.

**RETICULATION**

Par « réticulation », il faut entendre :

- d’une part le processus de formation d’un réseau, qu’il soit réseau physique, réseau biologique, réseau technique, réseau esthétique, réseau social, etc. ;

- d’autre part l’interconnexion des réseaux entre eux. L’avènement du numérique transforme en profondeur notre perception et notre compréhension du réseau en même temps qu’il transforme les pratiques de l’art et du design (conception, production, diffusion), en rendant interconnectable comme jamais auparavant tous les réseaux qui tissent le monde.

Questions :

- La réticulation artistique du monde peut-elle lutter contre la réticulation automatique du monde (en proposant une nouvelle sensibilité et un nouvel imaginaire transindividuels) ?

- Peut-on construire des processus de réticulation artistique (sens large, incluant le numérique) au niveau d’un quartier, d’un village pour développer l’intelligence et la créativité collective ?

**ENTROPIE NEGUENTROPIE**

Divers auteurs de renom (physiciens, biologistes, sociologues et autres ingénieurs) ont entrepris, au cours de ces dernières décennies, de mettre en évidence l’incidence des principes de la thermodynamique sur les phénomènes sociaux et économiques.

Le Second principe de la thermodynamique énonce que tout système isolé subit une entropie croissante constante jusqu’à atteindre, in fine, son « état d’équilibre » (état de dégradation ou de désordre maximum). Toutefois, les « systèmes ouverts », à savoir ceux qui échangent de l’énergie-matière et/ou de l’information avec leur environnement, peuvent se maintenir de manière relativement durable éloignés de l’état d’équilibre (qui correspond à la mort pour les organismes vivants). L’homme – de même que la société humaine – est un de ces systèmes ouverts.

L’accès aux ressources en énergie-matière et en information (ces dernières servant principalement à accéder aux premières), dans la mesure où il permet de contrer l’entropie croissante omniprésente, est désigné sous le terme de néguentropie (nég-entropie, c’est-à-dire non-entropie). Celle-ci, cependant, contrairement à l’entropie, ne va pas de soi c’est une *tâche* laborieuse.

**PRATIQUES NUMERIQUES**

A l’opposé d’une conception productiviste individualisante, performative et rationnalisante des techniques qui a marqué la modernité (Ellul, 2004 ; Marcuse, 1968), à côté des figures de la technique comme facteur de domination sur les hommes, dont “Big Brother” et le panoptique (Foucault, 1975) sont des manifestations, le numérique peut être investi de manière communautaire, créative et ludique.

Dès lors, les pratiques numériques peuvent produire des outils, des moyens de partager les savoirs, de construire et d’accroitre le quotient intellectuel collectif des liens sociaux pour guider l’action collective.

**ANTHROPOCENE**

L'Anthropocène est un terme de [chronologie](https://fr.wikipedia.org/wiki/Chronologie) [géologique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Géologie) proposé pour caractériser l'[époque](https://fr.wikipedia.org/wiki/Époque_%28géologie%29) de l'histoire de la [Terre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Terre) qui a débuté lorsque les activités humaines ont eu un impact global significatif sur l'écosystème terrestre.Ce terme a été popularisé à la fin du XXe siècle par le [météorologue](https://fr.wikipedia.org/wiki/Météorologie) et [chimiste de l'atmosphère](https://fr.wikipedia.org/wiki/Chimie_atmosphérique) [Paul Josef Crutzen](https://fr.wikipedia.org/wiki/Paul_Josef_Crutzen), [prix Nobel de chimie](https://fr.wikipedia.org/wiki/Prix_Nobel_de_chimie) en 1995, pour désigner une nouvelle [époque géologique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Époque_%28géologie%29), qui aurait débuté selon lui à la fin du [XVIIIe siècle](https://fr.wikipedia.org/wiki/XVIIIe_siècle) avec la [révolution industrielle](https://fr.wikipedia.org/wiki/Révolution_industrielle), et succéderait ainsi à l'[Holocène](https://fr.wikipedia.org/wiki/Holocène). Nous sommes donc sortis de l'holocène, [l'époque](http://www.lemonde.fr/m-perso/) géologique après la dernière glaciation et qui couvre les dix derniers millénaires. L’Anthropocène est donc la période durant laquelle l'influence de l'[être humain](https://fr.wikipedia.org/wiki/Homo_sapiens) sur la [biosphère](https://fr.wikipedia.org/wiki/Biosphère) a atteint un tel niveau qu'elle est devenue une «force géologique» majeure capable de marquer la [lithosphère](https://fr.wikipedia.org/wiki/Lithosphère).

L'Anthropocène est un concept de plus en plus utilisé dans les médias et la littérature scientifique mais toujours en débat dans la [communauté scientifique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Communauté_scientifique) géologique.

Si l’homme est aujourd’hui la principale force gouvernant l’état, le fonctionnement et l’évolution de la planète, il est évident que cette conclusion impacte de manière vertigineuse et à tous les niveaux la finalité et le sens des activités humaines.

Et donc, malgré sa technicité, l’Anthropocène bouleverse les représentations du monde. Selon une vision optimiste, l’Anthropocène condamne à la responsabilisation :

« Vivre dans l’Anthropocène, c’est se libérer de dominations et d’imaginaires aliénants. Ce peut être une expérience extraordinairement émancipatrice qui impose de reprendre politiquement la main sur les institutions, de repenser la notion d’élites sociales, de réinventer les systèmes symboliques et matériels puissants qui nous ont fait basculer. »

**DISRUPTION**

Le terme, emprunté à la physique nucléaire, et en particulier aux expériences menées dans des chambres closes suggestivement appelées « tokamaks», indique «l’apparition brutale d’instabilités». Dans le jargon de notre âge numérique, le mot désigne la faculté qu’a désormais une innovation de déstabiliser des secteurs entiers de l’économie et de la société.

La disruption est un phénomène d’accélération de l’innovation : elle va plus vite que les [société](http://www.lemonde.fr/societe/)s et leur impose des modèles qui déstabilisent les structures sociales et rendent la puissance publique impuissante. Ce phénomène préoccupant valide le constat de nombreux experts de la politique, de la philosophie, de l’anthropologie et de l’économie qui estiment qu’aujourd’hui la capacité d’innovation de la société est telle que nos structures socio politiques, nos systèmes d’organisation, sont incapables d’anticiper, ni de fournir un cadre, ni même d’accompagner ces innovations.

**EXOSOMATISATION**

L’exosomatisation commence avec ce que Leroi-Gourhan appelle l’extériorisation : l’homme n’est pas viable avec ses seuls organes biologiques. Inachevé, il produit des organes artificiels.

L’Anthropocène n’a pu s’imposer au cours des deux cent cinquante dernières années de l’histoire humaine comme ère géologique dans la biosphère que parce que ce que l’on appelle généralement la révolution industrielle a consisté en une extraordinaire accélération de l’exosomatisation.

L’*exosomatisation industrielle* a produit une soudaine augmentation de l’entropie, bouleversant la face du monde. À la fin du XXè siècle, la constitution du *World Wide Web* et la réticulation planétaire qui en a résulté ont encore accéléré les évolutions technologiques, l’exosomatisation, devenue hyperindustrielle étant désormais décrite et vécue comme une *disruption*.

La disruption semble vouer les organisations sociales à leur désintégration par la *data economy*,tout en imposantune dissociété d’hypercontrôle extraordinairement liberticide, cependant qu’à l’horizon des prochaines décennies, rapports officiels et articles scientifiques annoncent des transformations systémiques de la biosphère sans précédent –  préparant un *shift* qui pourrait imposer des limites drastiques et factuelles aux dynamiques disruptives échappant à tout contrôle politique et réfléchi, c’est à dire à tout droit.

C’est dans ce contexte que de nombreux discours se tiennent sur la fin de l’homme, sinon sur ses fins – le point de vue dit « posthumaniste » paraissant ainsi s’imposer. *A contrario*, le pape François a publié l’encyclique *Laudato si,* consacrée àl’écologie et la place de l’homme dans le *cosmos.*

À peu près au même moment, un manifeste dit « accélérationniste » défend un point de vue marxiste quant à l’avenir technique de l’homme. Pendant que se tiennent ces discours, le transhumanisme concrétise exosomatiquement son entreprise d' « augmentation de l’homme ».