

# Anthony Masure



## DU DESIGN DE L'ATTENTION AU DESIGN DE LA CERTIFICATION

# @ANTHONYMASURE

Prof. associé et responsable de la recherche à la Haute école d'art et de design de Genève (HEAD – Genève, HES-SO).

Par le design, je cherche à réorienter les technologies (IA, blockchain, *gaming*) vers un avenir plus soutenable.

*Photo Alicia Dubuis*



## *Problématique*

Quand les interfaces ne se contentent plus de capter notre attention et prétendent certifier ce qui est humain (ou non), qu'en est-il de la valeur de nos productions numériques ?

## *Objectifs*

- Situer les enjeux du « design de l'attention »
- Replacer ces débats dans le champ du design d'interface
- Extrapoler la notion d'attention à l'ère de l'IA

# 1 – Contexte de recherche

# 2014 – Thèse de doctorat

## Le design des programmes



[www.SoftPhD.com](http://www.SoftPhD.com), 2014

	<i>Introduction</i>				
15	<b>DÉSORDRE</b>				
	<i>Élément proto-historique</i>				
25	<b>« COMME NOUS POURRIONS PENSER », LA FICTION TECHNIQUE DE VANNEVAR BUSH</b>				
25	La programmation comportementale de la machine de Turing				
29	La pensée associative du « memex »				
33	Xanadu: « La où nulle impression n'est possible »				
36	Les langages formels du Web				
41	Lire à l'écran: des interfaces historicistes				
	<i>Élément historique 1</i>				
69	<b>BRAUN / APPLE, DES SURVIVANCES PARADOXALES</b>				
70	Une morale de la forme				
76	Un modernisme obsolète				
78	Mythologies technologiques				
81	Une injonction paradoxale				
84	Le silence du design				
	<i>Élément conceptuel 1</i>				
117	<b>WALTER BENJAMIN, AUTHENTICITÉS</b>				
118	La pensée du déclin				
120	Formes de l'invention				
124	Inauthenticités de l'innovation				
126	Déplacements de la légende photographique				
132	Authentifier la nouveauté				
	<i>Élément historique 2</i>				
145	<b>OUVERTURES ET FERMETURES DU « WEB 2.0 »</b>				
145	Une économie du recentrage				
151	De la publication à la participation				
159	Les ouvertures problématiques des « API »				
167	Le passage du logiciel à l'application				
170	Un Web servile				
176	Ouvrir le langage				
	<i>Élément historique 3</i>				
193	<b>IDÉOLOGIES DE LA « CRÉATION » NUMÉRIQUE</b>				
194	Pour une culture du logiciel				
196	La stupidité logicielle (PowerPoint)				
200	Une productivité encombrée (Word)				
206	Refuser l'échec (Photoshop)				
208	Lev Manovich, « La logique de la sélection »				
212	Composition et montage				
217	Des savoir-faire encodés				
220	Travailler l'altérité				
	<i>Élément conceptuel 2</i>				
251	<b>DES DISPOSITIFS AUX APPAREILS</b>				
252	Pouvoirs du dispositif				
258	La conscience en défaut				
266	Baudelaire, le sujet non appareillé				
270	Emploi, travail, exercice				
274	Usages, pratiques, amateurs				
280	Spécificités des appareils				
282	Notion de réglage				
285	Entre calculable et incalculable				
	<i>Élément conceptuel 3</i>				
299	<b>NOTION DE TRADUCTION</b>				
299	Insouciance et commodité				
304	Le concept comme abstraction de la parole				
307	La tentation gnostique				
309	Désarticulation et transformation				
314	La tâche du designer				
317	Déprogrammer le projet				
	<i>Élément conceptuel 4</i>				
323	<b>CONCEPTION ET PROJET</b>				
325	La notion de matière dans le <i>Timée</i>				
329	Le projet comme rejet				
333	Le temps et l'intemporel				
339	L'incalculable du programme				
	<i>Élément historique 4</i>				
351	<b>PROSPECTION DANS LE CHAMP DU DESIGN</b>				
354	Culture technique et individuation				
362	Designer, programmer, développer				
368	Des communautés au commun				
372	Gratuité, ouverture et liberté des programmes				
379	Appareiller les programmes				
382	Programmer des programmes (Firefox os et GitHub)				
391	Pour des programmes ouvrables ( <i>plugins, hacks, hooks</i> )				
397	L'impensable du projet				
	<i>Conclusion</i>				
419	<b>CHEMINS DE FAIRE</b>				
422	Décentrer				
424	Authentifier				
426	Appareiller				
427	Traduire				
430	Désarticuler				
432	L'imprévu des programmes				
	<i>Appendice 1</i>				
437	<b>« LE JEU DE L'IMPRÉVU », UNE FICTION CURATORIALE</b>				
	<i>Appendice 2</i>				
461	<b>« COMME NOUS POURRIONS PENSER », TRADUIRE VANNEVAR BUSH</b>				
	<i>Annexes</i>				
501	<b>BIBLIOGRAPHIE</b>				
521	<b>INDEX DES AUTEURS</b>				
525	<b>INDEX DES NOTIONS</b>				
529	<b>TABLE DES FIGURES</b>				

# 2017 – Essai

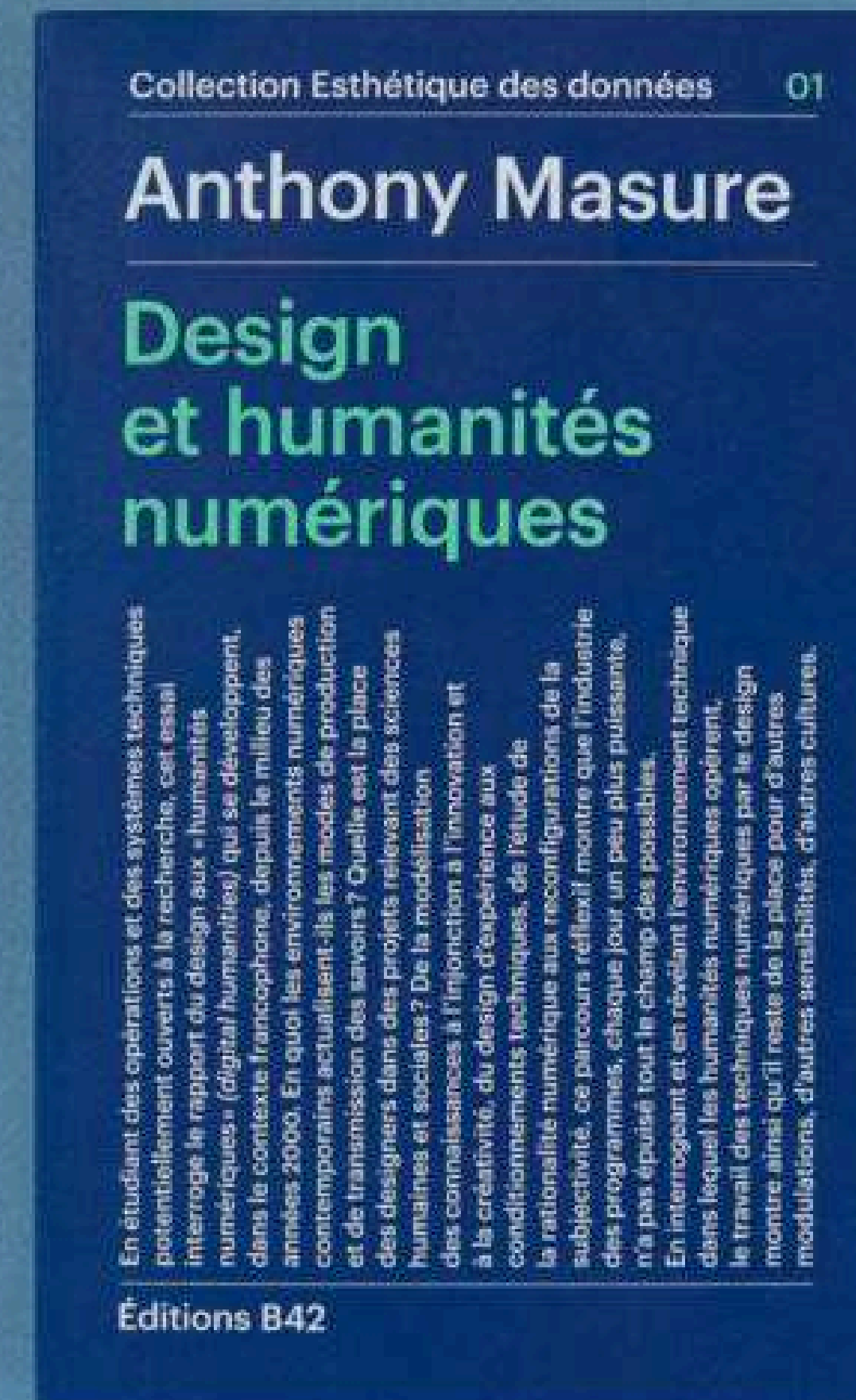
# Design et humanités numériques

# DESIGN ET HUMANITÉS NUMÉRIQUES (2017)

En étudiant des opérations et des systèmes techniques potentiellement ouverts à la recherche, cet essai interroge le rapport du design aux « humanités numériques » (*digital humanities*) qui se développent, dans le contexte francophone, depuis le milieu des années 2000.

En quoi les environnements numériques contemporains actualisent-ils les modes de production et de transmission des savoirs ?

Quelle est la place des designers dans des projets relevant des sciences humaines et sociales ?



# DESIGN ET HUMANITÉS NUMÉRIQUES (2017)

	Sommaire
5	Préface
11	Introduction <b>Le design entre recherche et développement</b> <i>Dans quelles tensions la recherche en design se construit-elle?</i>
21	Chapitre 1 <b>Contre une vision instrumentale de la technique, trois strates pour les humanités numériques et le design</b> <i>Quelle place pour le design dans les humanités numériques?</i>
41	Chapitre 2 <b>Pour une recherche en design sans modèle</b> <i>La recherche en design est-elle un ensemble de savoirs que l'on pourrait « modéliser » ?</i>
57	Chapitre 3 <b>L'injonction à la créativité et à l'innovation</b> <i>Quel monde un design voué à la créativité et à l'innovation construirait-il?</i>
73	Chapitre 4 <b>Manifeste pour un design acentré</b> <i>N'y a-t-il pas dans l'existence humaine quantité d'aspects auxquels les « expériences » générées par le design « centré utilisateur » ne sauraient se substituer?</i>
91	Chapitre 5 <b>Dispositifs et appareils</b> <i>Un monde soumis aux usages ne nous priverait-il pas d'une conscience de nos environnements techniques?</i>
109	Chapitre 6 <b>De la « raison graphique » à la « raison computationnelle », persistances de la tabularité</b> <i>Quels liens y a-t-il entre les modes de raisonnement propres à l'écriture et les structures de pensée spécifiques au numérique?</i>
131	Chapitre 7 <b>Subjectivités computationnelles et consciences appareillées</b> <i>Si le « sujet » n'existe qu'à l'intérieur de mondes techniques sans extériorité, de quelles « subjectivités computationnelles » pouvons-nous nous revendiquer?</i>

Collection  
Esthétique des données

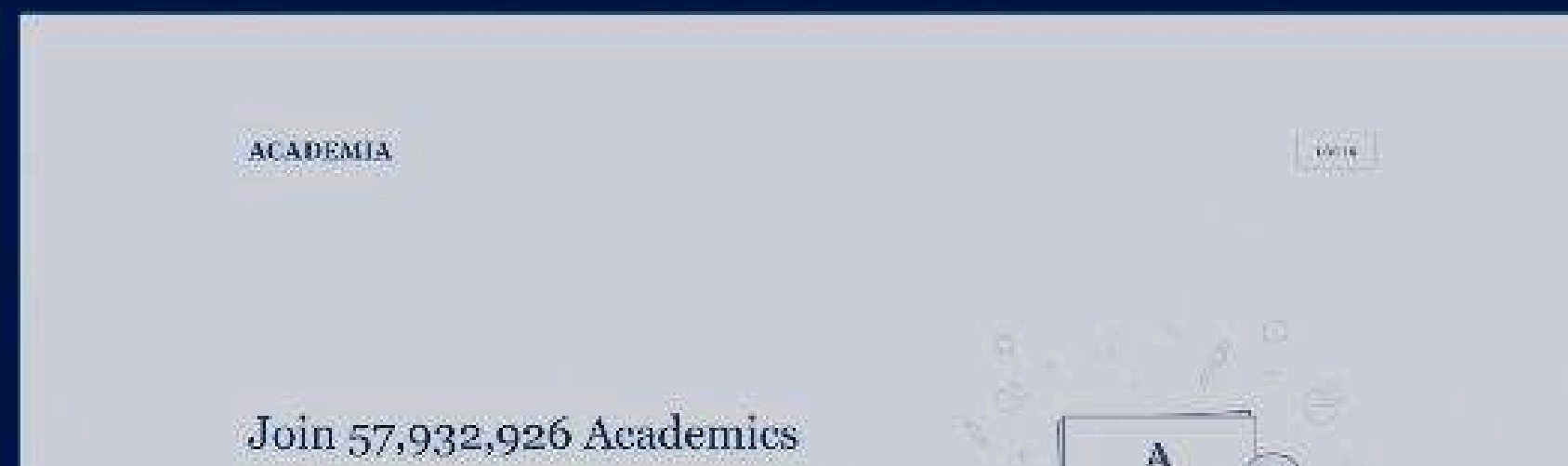
Éditions B42

Academia.edu / Quantifier

Rendu public en 2008, le réseau social en ligne Academia.edu a été fondé par l'entreprise privée du même nom. Ce site Web propose un ensemble de services permettant aux chercheurs de toutes disciplines de rencontrer des collègues, de mettre en ligne des articles, de suivre les travaux de personnes choisies, ou encore d'échanger sur des sujets de recherche. Contrairement au slogan « *Academia.edu - Share research* » affiché dans les moteurs de recherche via la balise HTML <title>, la *baseline* de la page d'accueil signale une vision de la recherche basée sur la valorisation entre pairs :

Boostez vos citations de 73%. Une étude récente [souligné] a montré que les articles téléchargés sur Academia recevaient 73% de citations en plus sur 5 ans. Avec plus de 30 millions de visiteurs par mois et plus de 25 millions d'utilisateurs, notre plateforme est la meilleure façon de partager votre recherche avec le reste du monde<sup>1</sup>.

Academia, c'est « *scientifiquement prouvé* ». Sur la droite de la page d'accueil, un schéma « illustre » cette ambition via un article entouré de bulles colorées symbolisant des citations. Les pictogrammes de fond reflètent le travail du chercheur selon Academia : des stylos, des bulles de discussion et des camemberts statistiques. La connexion au site n'a rien « d'académique » : on y entre en priorité via les boutons colorés de Google ou Facebook Connect. Une troisième option, minorée visuellement, permet de créer un compte via un email personnel. Le premier menu du pied de page (footer) pourrait être celui de n'importe quelle startup : « *Job - Board - About - Press - Blog - People - Terms - Privacy - Copyright - We're Hiring! - Help Center* ». Un deuxième menu, plus pâle et plus petit, indique d'autres choix : « *Find new research papers in: Physics - Chemistry - Biology - Health Sciences - Ecology - Earth Sciences - Cognitive Science - Mathematics - Computer Science - Engineering* ». Son apparence et ses intitulés très génériques semblent davantage le destiner aux moteurs de recherche qu'à des lecteurs humains.



Contenu complémentaire

- + Academia.edu / Quantifier
- + Google Docs / Collaborer
- + Draftback / Afficher
- + GitHub Desktop / Synchroniser
- + HAL-SHS / Archiver
- + Recherche Isidore / Agréger
- + Widget Isidore / Augmenter
- + Sublime Text / Repérer

1. Academia.edu, page d'accueil, novembre 2015, trad. de l'anglais par l'auteur. Comble de l'ironie, cette étude est bien sûr consultable sur le site.

Site Web EDD, contenus complémentaires et iconographie

# 2013 – Revue de recherche

## Back Office



**Revue de recherche *Back Office***  
n° 5, « Changer de dimension », design graphique E+K, Paris, B42, 2023

# 2023 – Ouvrage collectif

# Angles morts du numérique ubiquitaire

# ANGLES MORTS DU NUMÉRIQUE UBIQUITAIRE (2023)

Yves Citton, Marie Lechner, Anthony Masure (dir.), *Angles morts du numérique ubiquitaire – Un glossaire critique et amoureux*, Paris & Dijon, ArTeC / Les Presses du Réel, coll. « Grande Collection ArTeC », 2023.



# 2023 – Essai

# Design sous artifice

# DESIGN SOUS ARTIFICE

Un essai multisupports et libre de droits publié en mars 2023 par HEAD – Publishing.

[www.anthonymasure.com/essai-design-sous-artifice](http://www.anthonymasure.com/essai-design-sous-artifice)

Formats :

Print, HTML, PDF, ePub, MP3



2 –

# Origines des crises de l'attention en régime numérique

# Fantômes de la déconnexion

**CPU** Carré, Petit, Utile : Le programme radio des gens du numérique.  
Tous les Jeudi à 11h sur **Radio <FMR>**

Programmes Interviews Chroniques Chercher Suivez-nous !

CPU Programmes > Killed By App > Ex0053 Fantômes de la déconnexion ← précédent suivant →

# Ex0053 Fantômes de la déconnexion

jeudi 6 avril 2017. Programmes > série « Killed By App » big data. design. moteur de recherche. publicité. réseaux sociaux. vie privée. éthique.

Ex0053 Fantômes de la déconnexion 0:00 / 1:01:18

Dans cette *release* : Des cadres trop chébrans, une timeline trop rapide, des zones blanches et surtout pas Deleuze !

Émission enregistrée le 27/03.

CHERCHER AVEC UN MOT

apprendre ok

RELEASES DANS LA MÊME SÉRIE

KILLED BY APP

- Ex0053 Fantômes de la déconnexion
- Ex0057 Assistants personnels, l'Ère de Jarvis
- Ex0060 Recherche amour informatiquement
- Ex0064 My other car is a smartphone
- Ex0070 Mini
- Ex0077 Maxi

CATÉGORIES

- Programmes
- Interviewes

## Anthony Masure & Saul Pandelakis, « Fantômes de la déconnexion », podcast *Killed by App*, 2017



# Thierry Crouzet : « La déconnexion, au début, ça fait mal »

Publié par Maria Turcano  
décembre 16, 2012

Après 15 ans d'activité frénétique sur la toile, l'écrivain-blogueur Thierry Crouzet a décidé de se débrancher. Il avait 48 ans, disait « tout devoir à Internet », et pendant 6 mois n'a plus touché à un clavier ni à une souris. Il s'est coupé totalement d'Internet, passant de la position de Net-addict à celle du total déconnecté.



(source: Flickr/CC/stanjourdan)

De cette expérience, Thierry Crouzet a tiré un livre (J'ai débranché, éditions Fayard), récit de sa déconnexion, où l'auteur évoque ses réflexions sur le statut de déconnecté, ses avantages et ses limites, et les avantages de la déconnexion. Entretien.

Home

Publié dans: Interview

Tagué: déconnexion, Internet, interview, J'ai débranché, Thierry Crouzet

Permalien

Poster un commentaire

## Thierry Crouzet, J'ai débranché, 2012



Nighttime at the Virginia Center for Creative Arts

# How I Got My Attention Back

*Technology is commanding our attention in infinite, insurmountable loops. A country trip off-grid helped me escape.*

ORIGINALLY PUBLISHED BY: [WIRED MAGAZINE](#)

**T**here are a thousand beautiful ways to start the day that don't begin with looking at a phone. And yet so few of us choose to do so.

For twenty-eight days this winter I lived on the grounds of an old estate down in central Virginia, next to a town called Lynchburg, making good on a residency I had been offered by the Virginia Center for Creative Arts. I had done other residencies before, and knew in order to eke out maximum productivity, internet disconnection was non-negotiable. And so it began, the day after the election: my month without the internet.

**Craig Mod, « How I Got My Attention Back », 2017**

# This \$60 Magnet Curbed My Doomscrolling



When you have to physically tap your phone against another device to unblock certain apps and websites, can it prevent doomscrolling? Brick says yes.

## OUR EXPERTS



Written by [Anna Gragert](#)

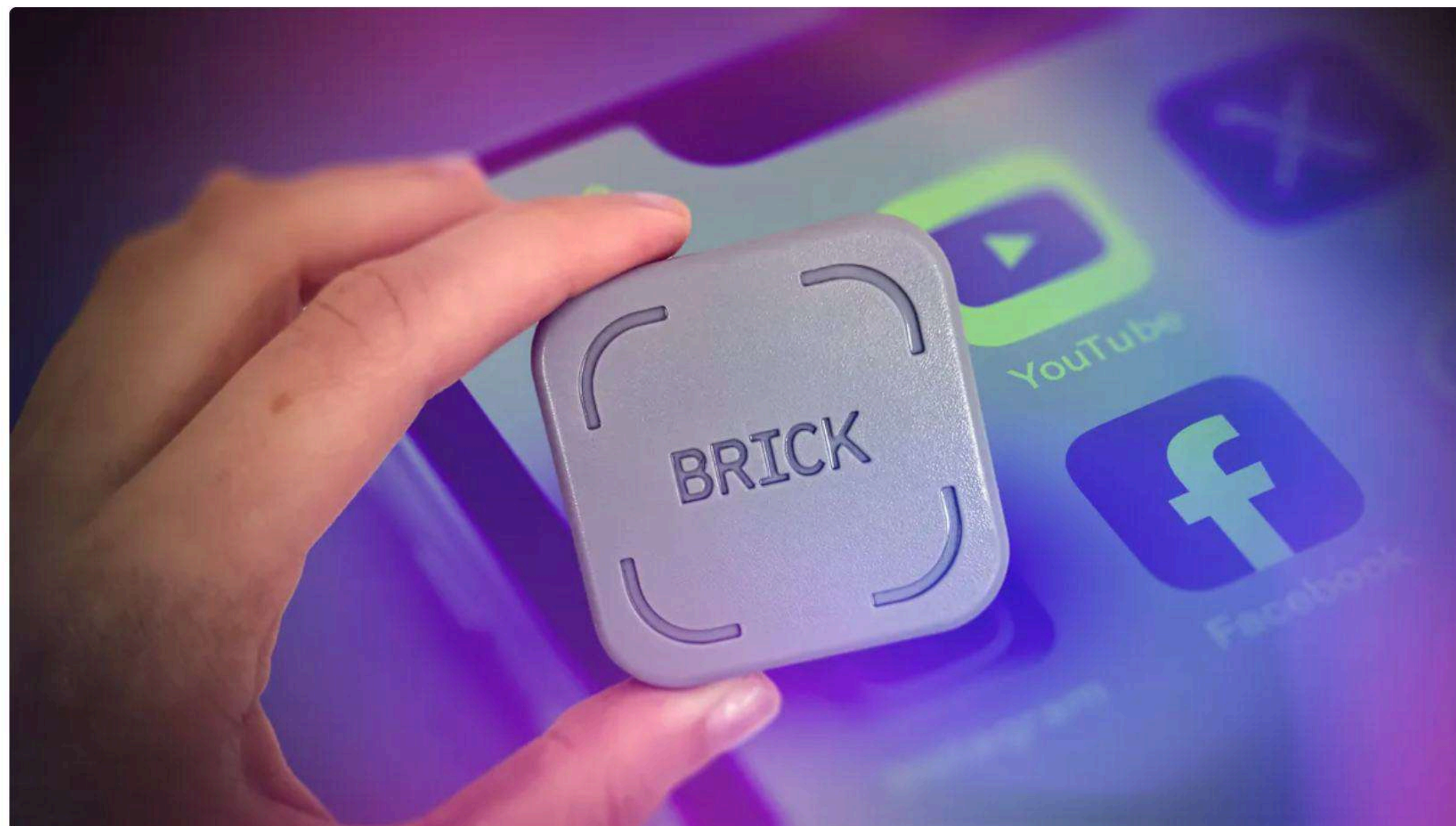
Our expert, award-winning staff selects the products we cover and rigorously researches and tests our top picks. If you buy through our links, we may get a commission.

[Reviews ethics statement](#) →

**CNET** **WHY YOU CAN TRUST CNET**

<b>25+</b> Years of Experience	<b>23</b> Hands-on Product Reviewers	<b>15,000</b> Sq. Feet of Lab Space
-----------------------------------	---	--

[How we test](#) →



The Brick differs from traditional screentime apps by providing a physical barrier between you and your phone.

Jeffrey Hazelwood/Anna Gragert/CNET; Brick/Gettyimages

## Brick, 2026

Les discours sur la déconnexion semblent tourner en rond depuis 15 ans et la même question demeure :  
→ *Qui a le privilège de se déconnecter et de le faire savoir ?*

# Cadrage sur les interfaces

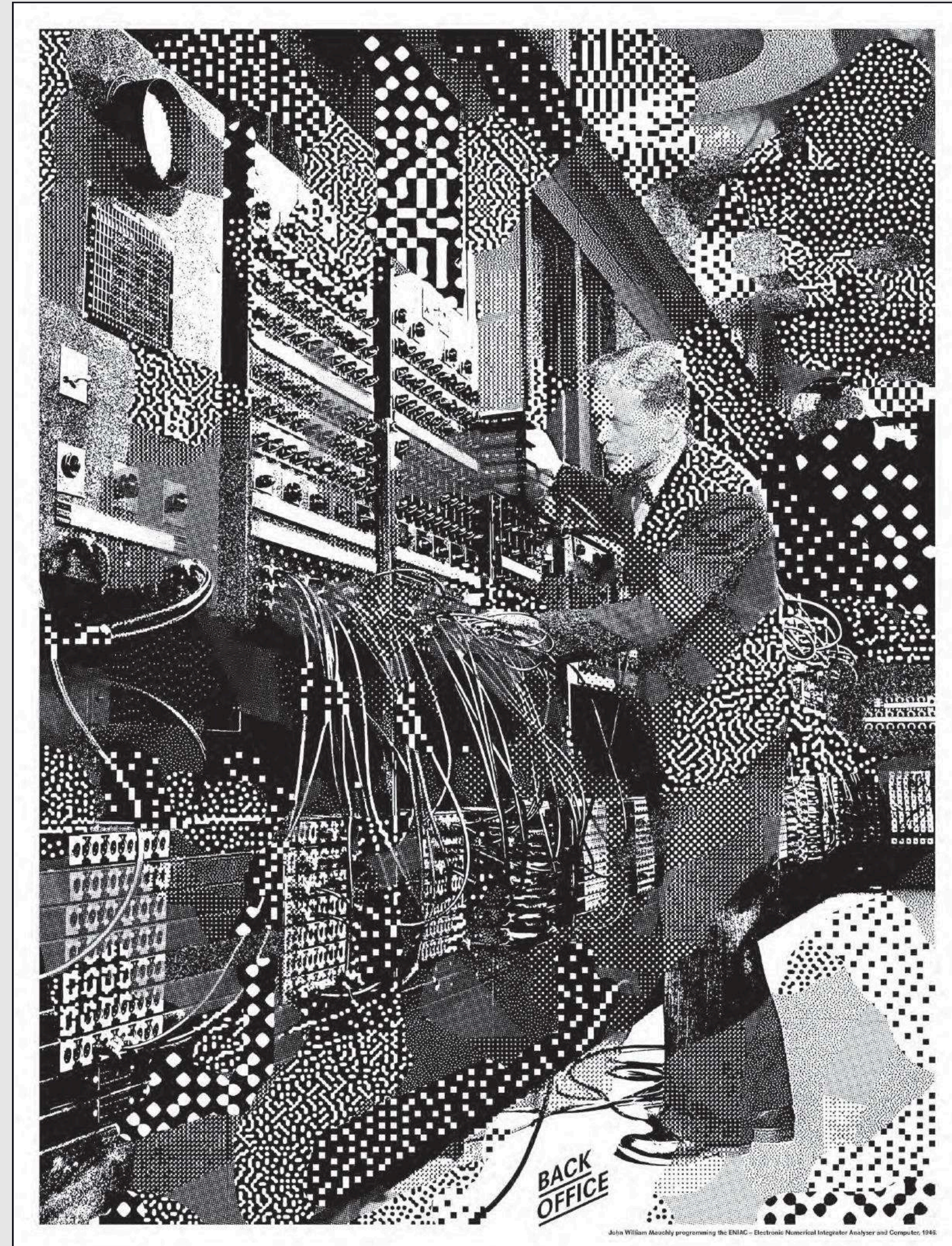
# DÉFINITION

Dans le contexte informatique, une interface est une surcouche du code source permettant à une personne d'interagir avec une machine.

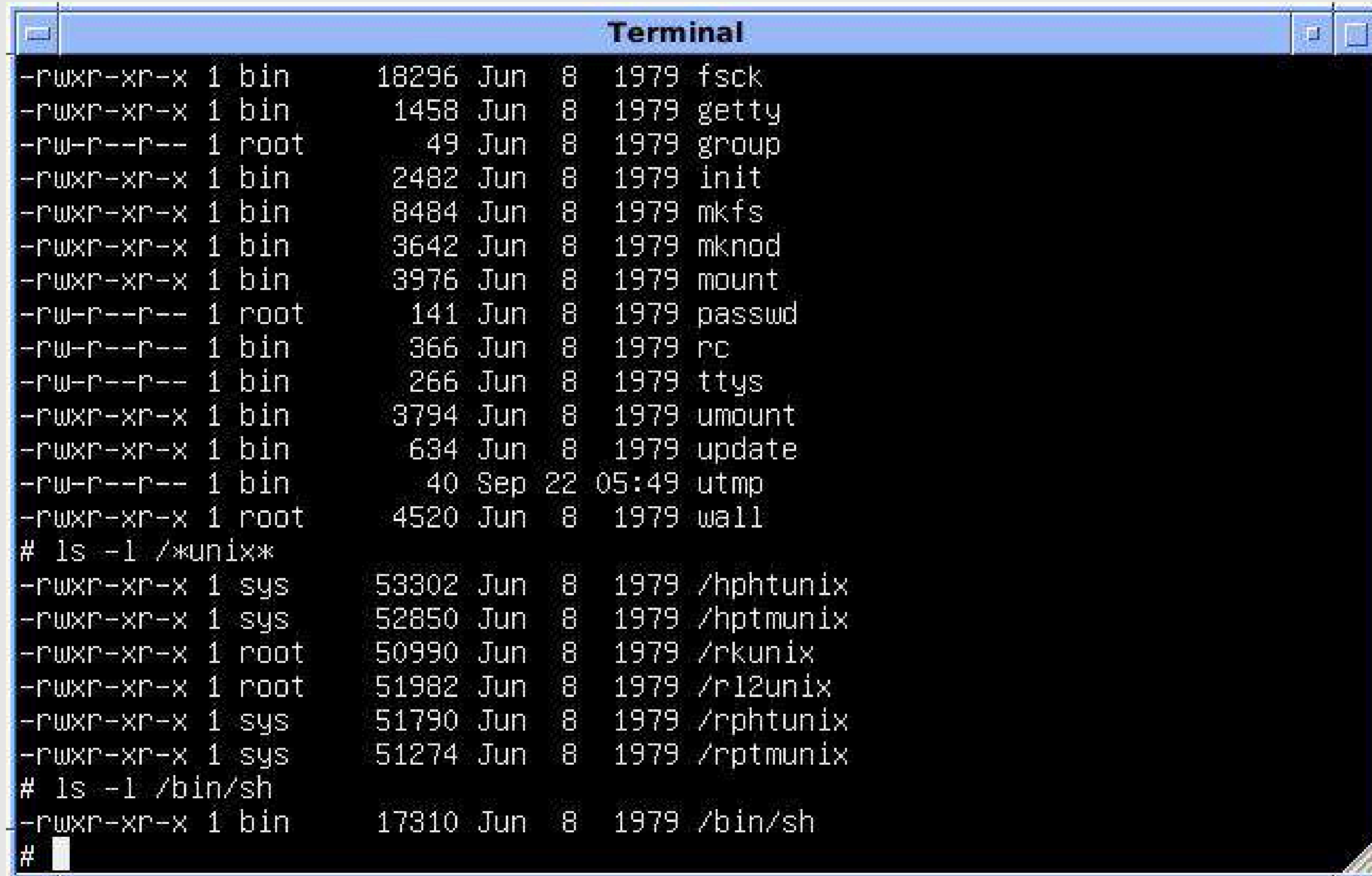
# OBJECTIFS

- Situer l'histoire des interfaces
- Comprendre leurs grands principes
- Examiner les changements induits par l'IA

# De la ligne de commande au WYSIWYG

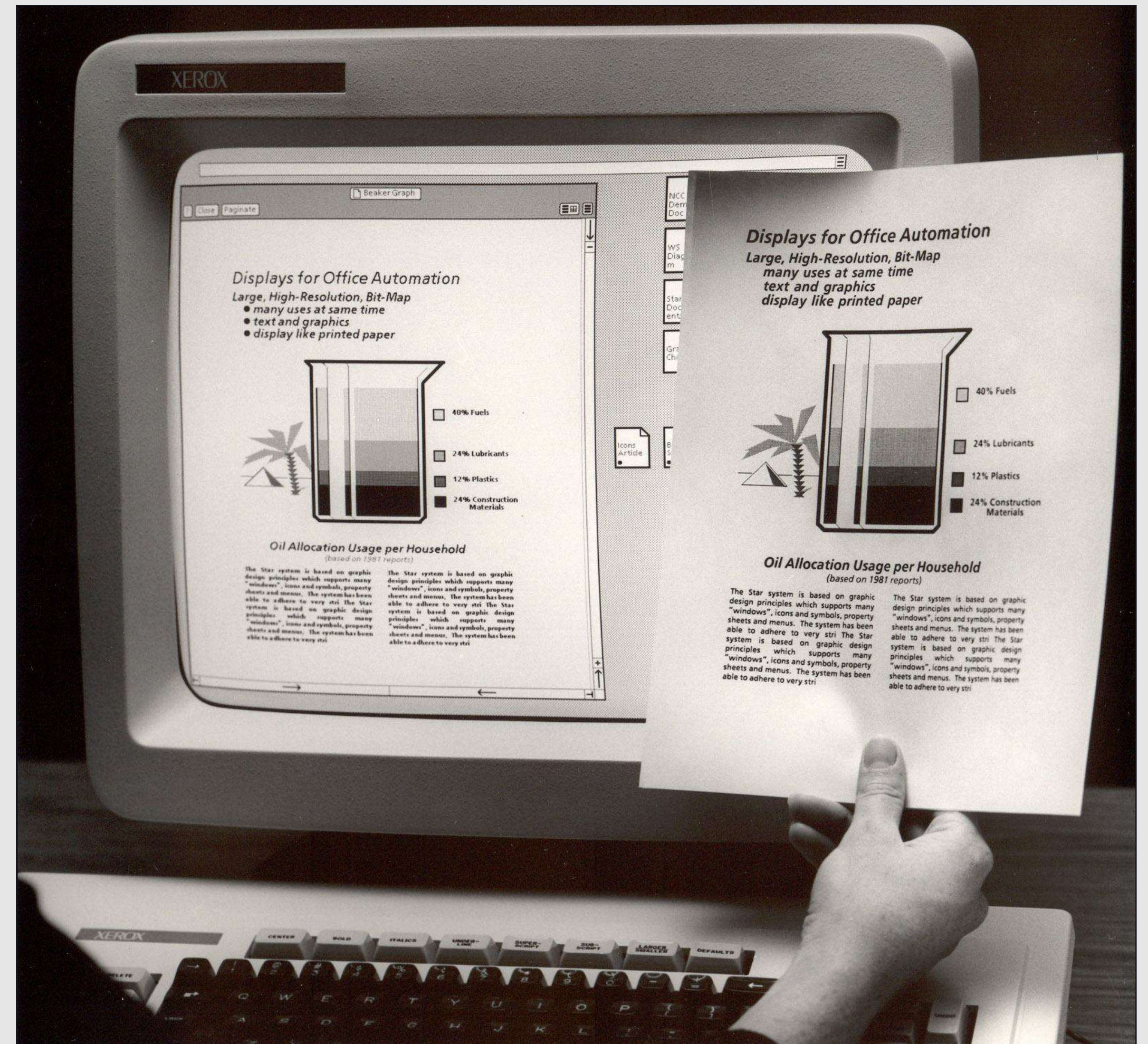


**Les premières machines électroniques n'avaient pas d'écran !**  
John William Mauchly programmant le ENIAC, 1946

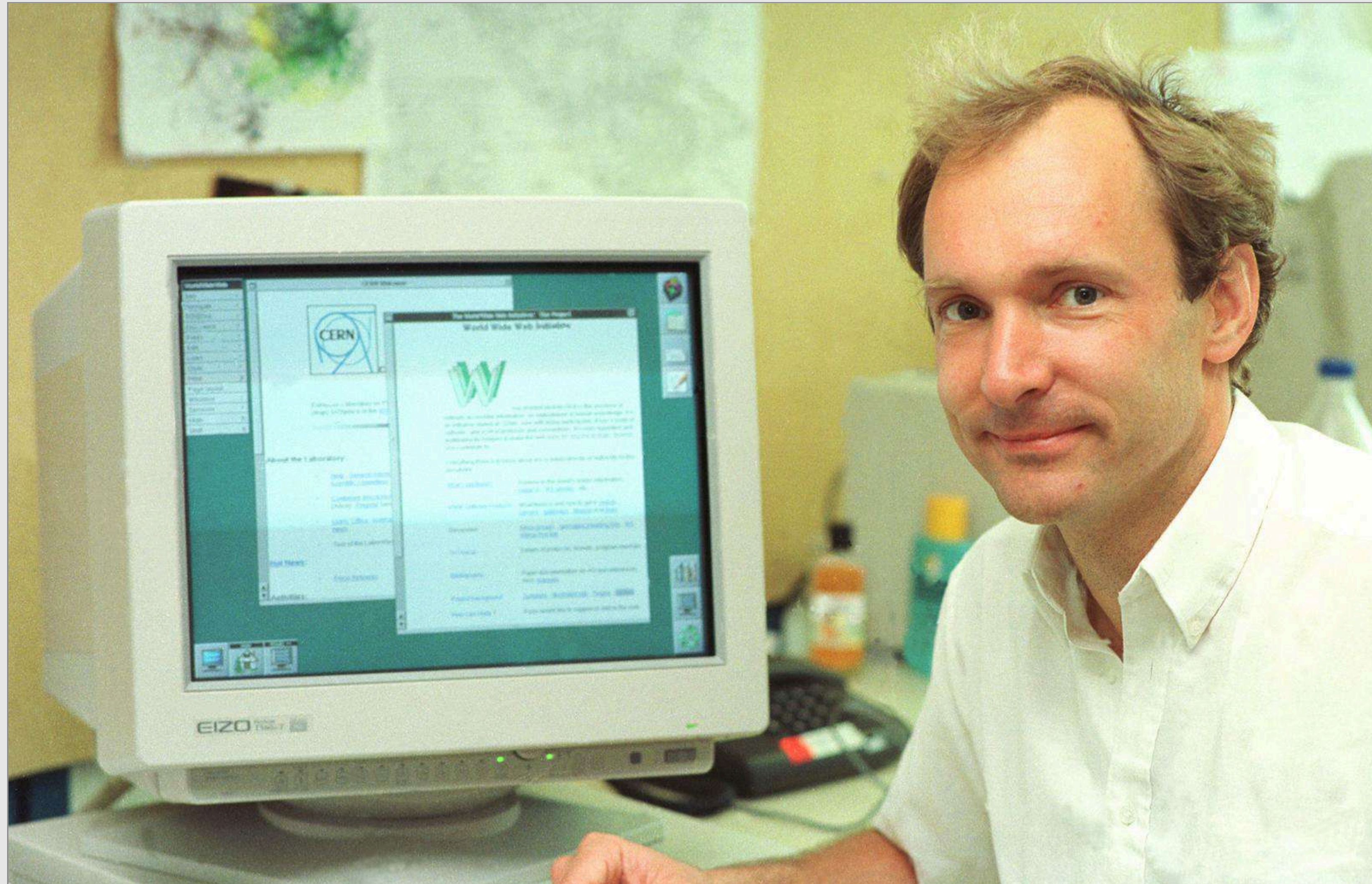


```
Terminal
-rwxr-xr-x 1 bin      18296 Jun  8  1979 fsck
-rwxr-xr-x 1 bin      1458 Jun  8  1979 getty
-rw-r--r-- 1 root      49 Jun  8  1979 group
-rwxr-xr-x 1 bin     2482 Jun  8  1979 init
-rwxr-xr-x 1 bin     8484 Jun  8  1979 mkfs
-rwxr-xr-x 1 bin     3642 Jun  8  1979 mknod
-rwxr-xr-x 1 bin     3976 Jun  8  1979 mount
-rw-r--r-- 1 root     141 Jun  8  1979 passwd
-rw-r--r-- 1 bin      366 Jun  8  1979 rc
-rw-r--r-- 1 bin      266 Jun  8  1979 ttys
-rwxr-xr-x 1 bin     3794 Jun  8  1979 umount
-rwxr-xr-x 1 bin      634 Jun  8  1979 update
-rw-r--r-- 1 bin       40 Sep 22 05:49 utmp
-rwxr-xr-x 1 root     4520 Jun  8  1979 wall
# ls -l /*unix*
-rwxr-xr-x 1 sys     53302 Jun  8  1979 /hphtunix
-rwxr-xr-x 1 sys     52850 Jun  8  1979 /hptmunix
-rwxr-xr-x 1 root    50990 Jun  8  1979 /rkunix
-rwxr-xr-x 1 root    51982 Jun  8  1979 /r12unix
-rwxr-xr-x 1 sys     51790 Jun  8  1979 /rphtunix
-rwxr-xr-x 1 sys     51274 Jun  8  1979 /rptmunix
# ls -l /bin/sh
-rwxr-xr-x 1 bin     17310 Jun  8  1979 /bin/sh
#
```

**La « ligne de commande » est la première modalité d'interaction visuelle à l'écran**  
« Bourne shell interaction on Version 7 Unix », 1977



Les « interfaces graphiques utilisateur·trice » (GUI) ouvrent la voie à l'ordinateur personnel  
Xerox Star, 1981

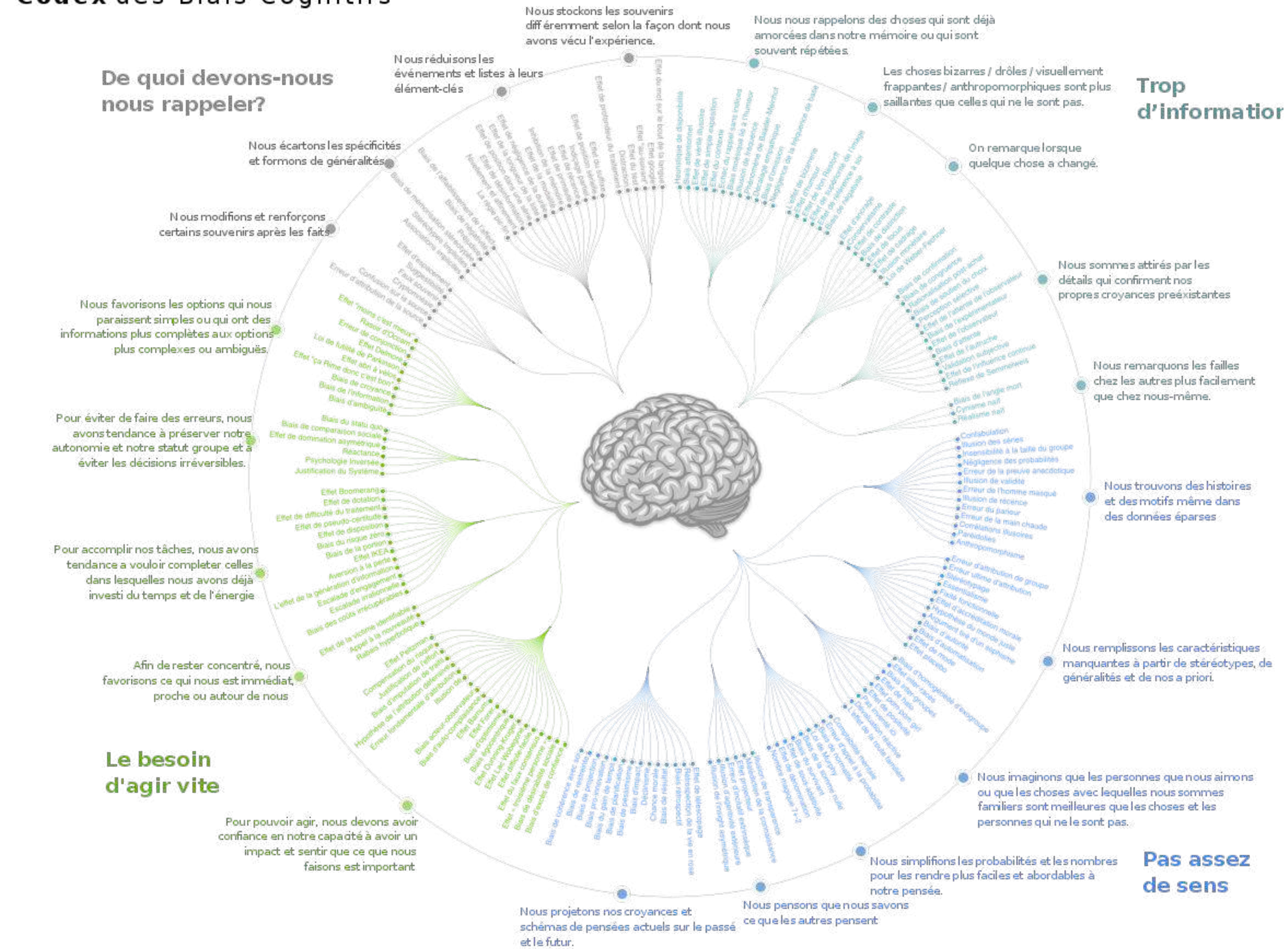


**Tim Berners Lee, World Wide Web, 1989**

# Une utopie de l'informatique tournée vers le partage des connaissances à l'échelle mondiale

# La domination des *app stores*

# Codex des Biases Cognitifs



DESIGNHACKS.CO · CATEGORIZATION BY BUSTER BENSON · ALGORITHMIC DESIGN BY JOHN MANOOGIAN III (JM3) · DATA BY WIKIPEDIA · creative commons attribution

**La captologie (1996) est une « science » qui utilise les dispositifs numériques pour nous influencer**  
B.J. Fogg, *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*, 2003. Source



L'émergence du Web 2.0 (Tim O'Reilly, 2005)

## Top Paid Apps

Top Overall [See All](#)

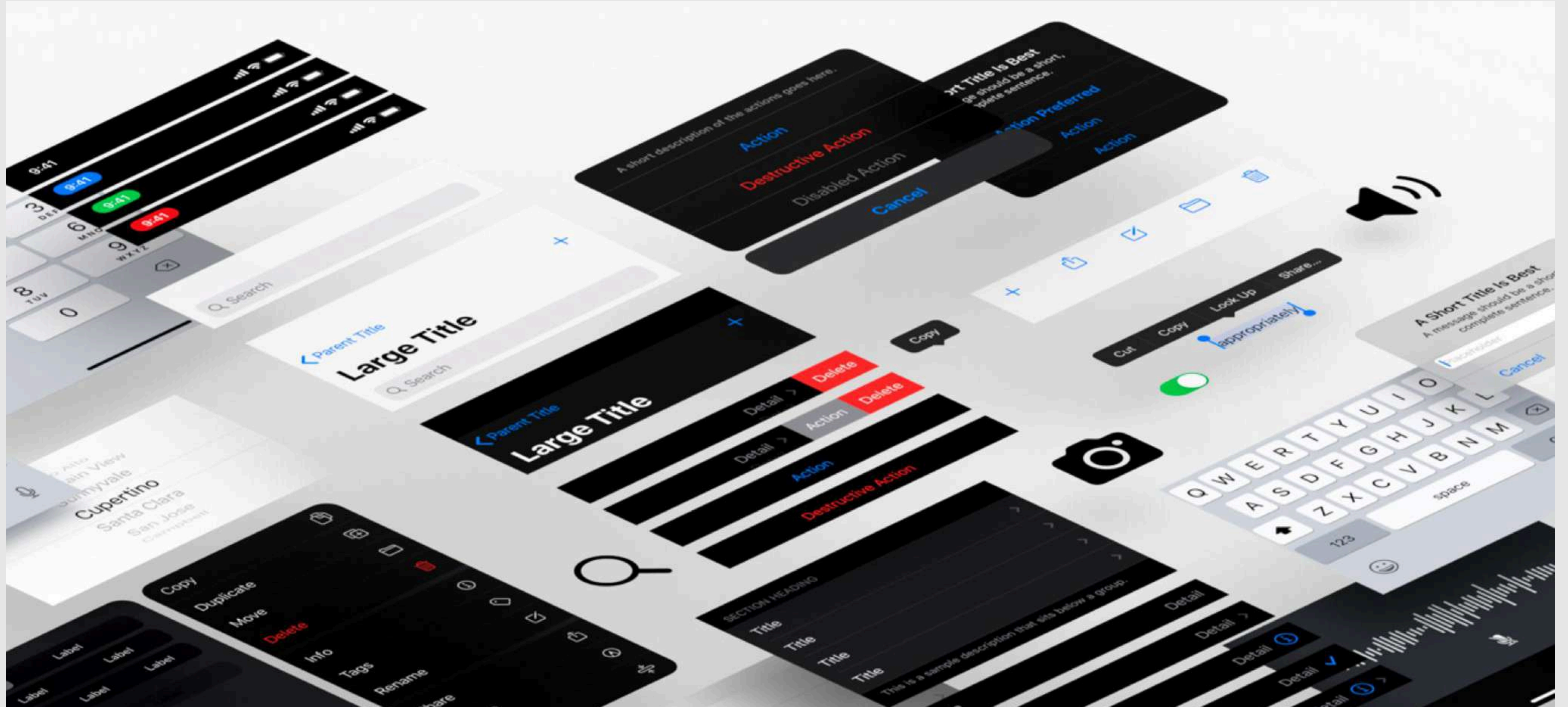
 <b>Koi Pond</b> The Blimp Pilots Category: Entertai...	 <b>Texas Hold'em</b> Apple Inc. Category: Games
 <b>Moto Chaser</b> Freeverse, Inc. Category: Games	 <b>Crash Bandicoo...</b> Vivendi-Games Mobile Category: Games
 <b>Super Monkey Ball</b> SEGA Category: Games	 <b>Cro-Mag Rally</b> Pangea Software, ... Category: Games
 <b>Enigmo</b> Pangea Software, ... Category: Games	 <b>PocketGuitar</b> Shinya Kasatani Category: Music
 <b>Recorder</b> Retronyms Category: Business	 <b>iBeer</b> Hotrix Category: Entertai...

## Top Free Apps

Top Overall [See All](#)

 <b>Pandora Radio</b> Pandora Media, Inc. Category: Music	 <b>Facebook</b> Facebook Category: Social...
 <b>Tap Tap Revenge</b> Tapulous Category: Games	 <b>Shazam</b> Shazam Entertain... Category: Music
 <b>Labyrinth Lite ...</b> Codify AB Category: Games	 <b>Remote</b> Apple Inc. Category: Entertai...
 <b>Google Earth</b> Google Category: Travel	 <b>Lightsaber Unl...</b> TheMacBox Category: Entertai...
 <b>AIM</b> AOL Category: Social...	 <b>Urbanspoon</b> Urbanspoon Category: Travel

Apple App Store, 2008



## Des interfaces en kit, ou le design surgelé

Apple, « The developer's guide to the Human Interface Guidelines », juin 2020



# UI Design Dos and Don'ts

Engaging user experiences are built on a foundation of solid interface design. Before you start coding, consider these fundamental design concepts for building clean, efficient interfaces for a broad set of users.

[Interactivity](#)[Readability](#)[Graphics](#)[Clarity](#)

## Formatting Content

Create a layout that fits the screen of a device. Users should see primary content without zooming or scrolling horizontally.

[Learn more >](#)

**Le poids des *guidelines* des OS et *app stores* a conduit à un formatage des interfaces graphiques**  
Apple, « UI Design Dos and Don'ts », mars 2025

→ Le paradigme du WYSIWYG domine les interfaces graphiques depuis 50 ans.

→ Celles-ci ont été formatées par la massification des usages et par l'apparition des *apps* mobiles.

3 –

Nouvelles interfaces...  
du passé ?

# Réalité étendue



## Le spectre de la réalité étendue : AR, VR, XR

Oculus Rift, 2013 / Google Glass, 2013 / Pokemon Go, 2016 / Microsoft HoloLens, 2016

# Objets et « assistants » connectés



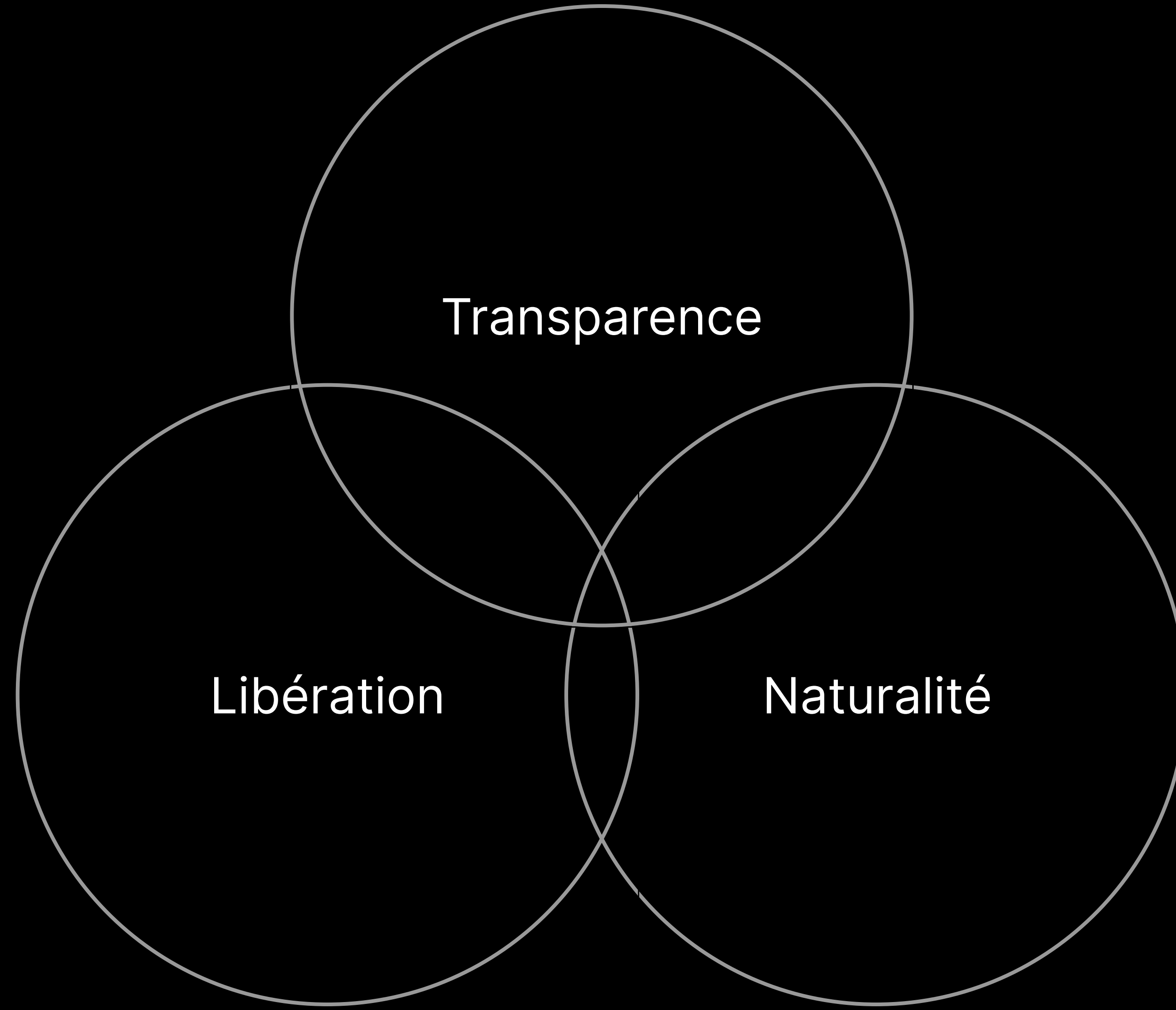
**Assistants vocaux et objets connectés**  
Amazon Echo, 2014 / META (Facebook) Portal, 2018

# Mondes virtuels & 3D



Meta Horizon World, 2021-2023 🦴

# Les promesses du futur des interfaces



# Promesse #1 – Transparence

→ *Les interfaces sont meilleures  
en devenant invisibles*



**Interfaces gestuelles et fantasme de transparence / panoptique**  
Steven Spielberg, *Minority Report*, 2002 (l'action se passe en 2054)

# Promesse #2 – Naturalité

→ *Les interfaces « naturelles »  
sont plus simples à utiliser*



**La voix comme accès aux machines**  
Amazon Echo, 2014

# Promesse #3 – Libération

→ *Les interfaces nous libèrent des tâches ingrates et fatiguanes*



- Wake up, daddy's home.  
- Welcome home, sir.

### **La technologie comme domestique**

*Iron Man 2*, 2010 (Mark Zuckerberg a codé son Jarvis en 2006 pour sa maison)

- Les « nouvelles interfaces » sont celles qui s'éloignent du paradigme WYSIWYG
- Ces alternatives sont (parfois) déjà anciennes !

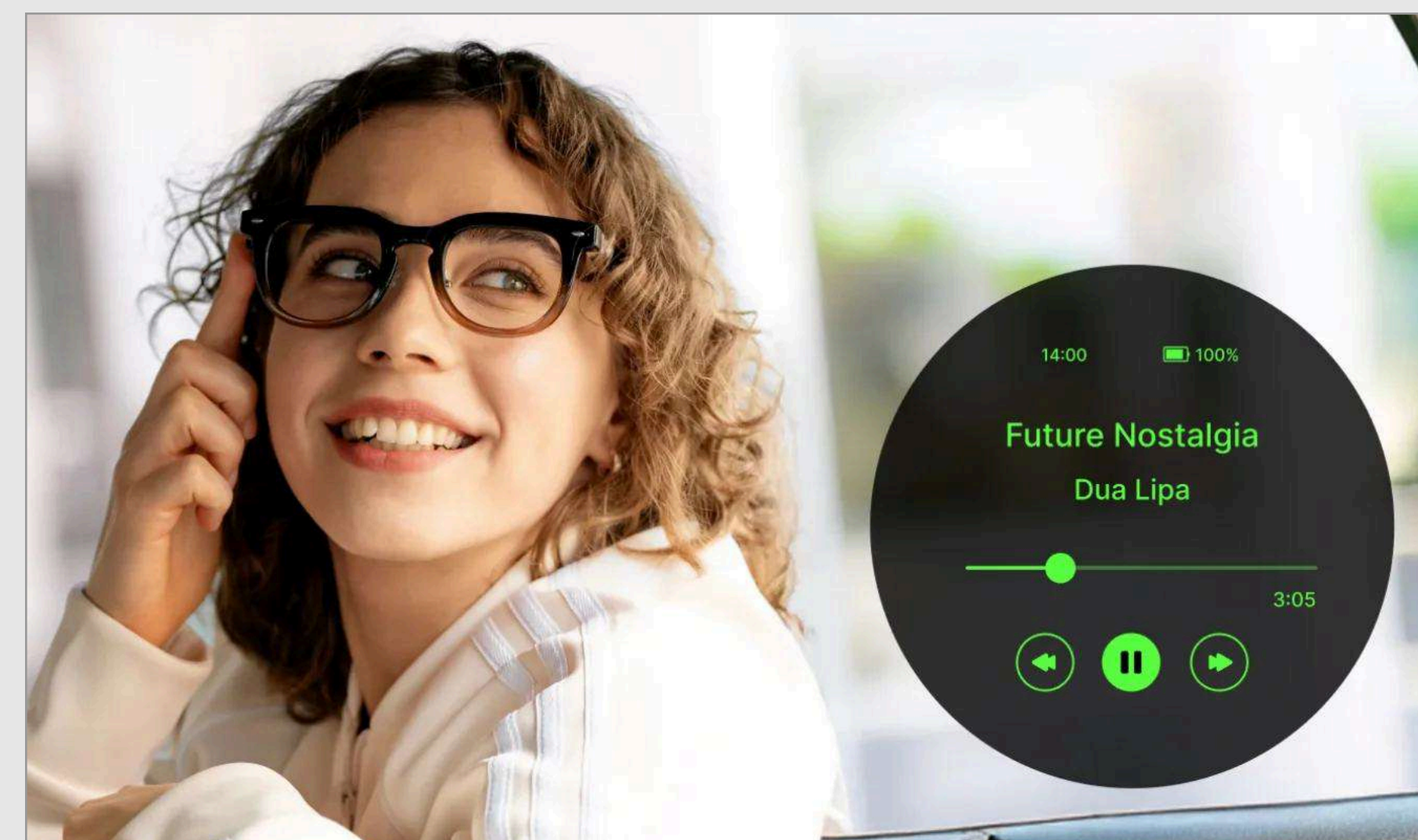
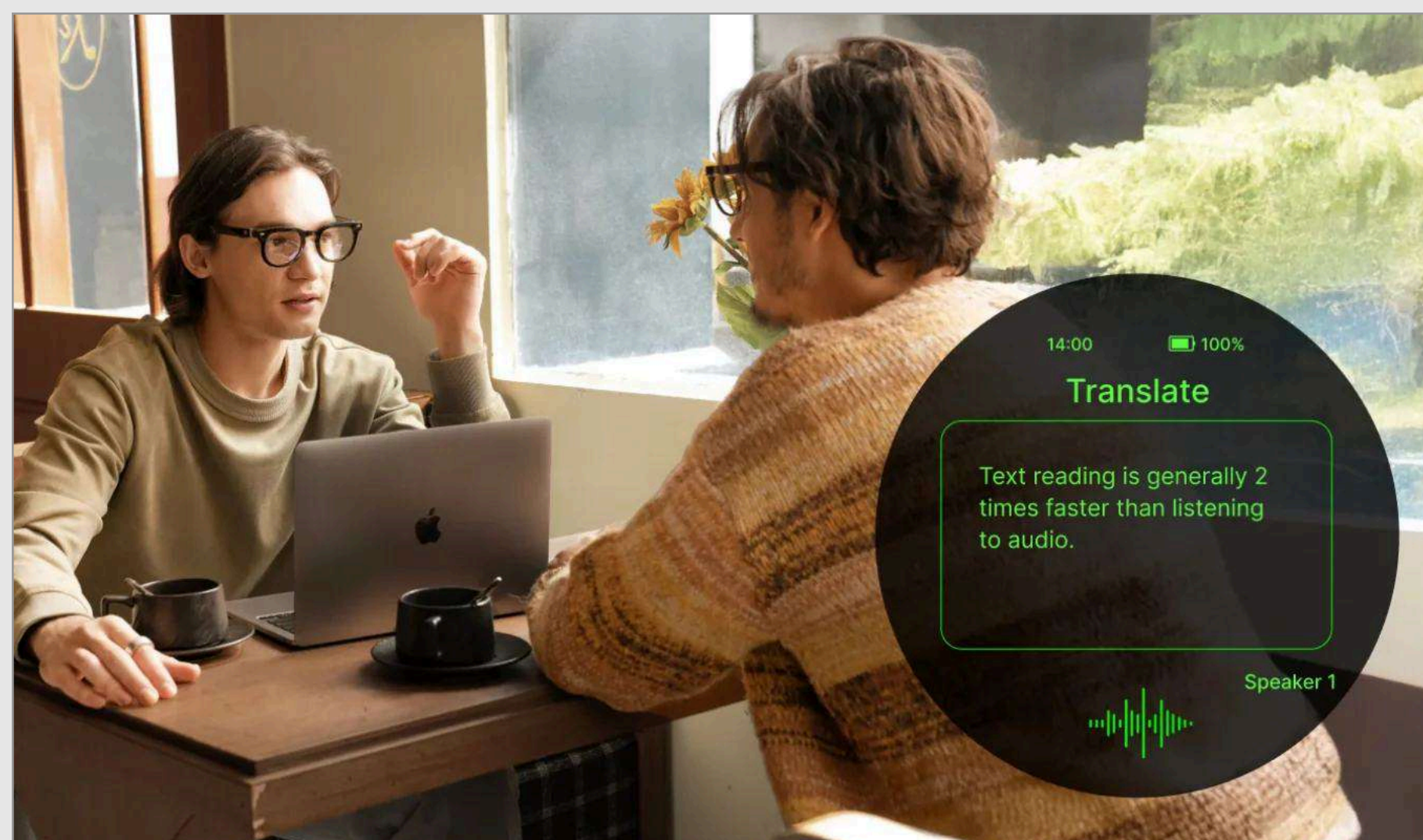
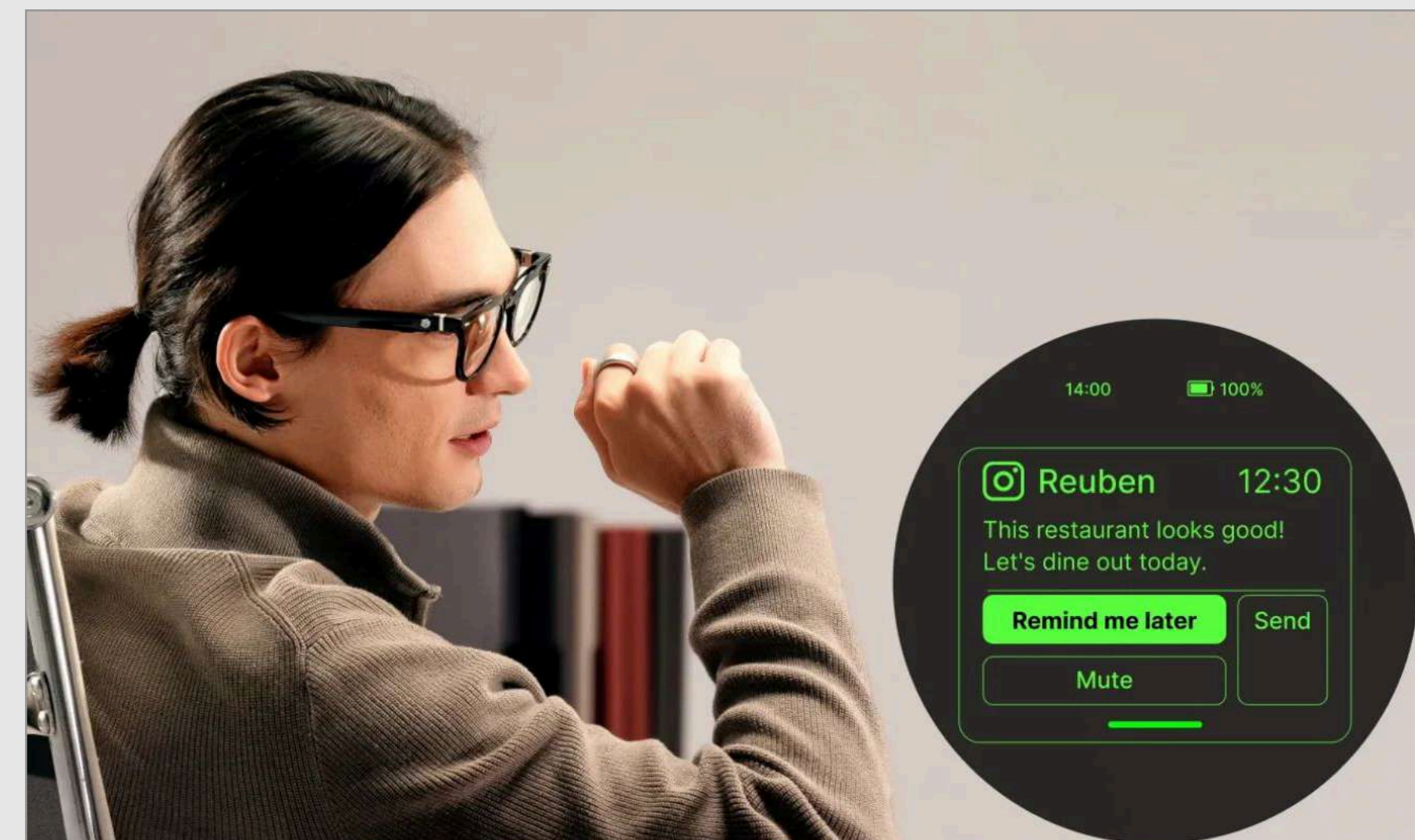
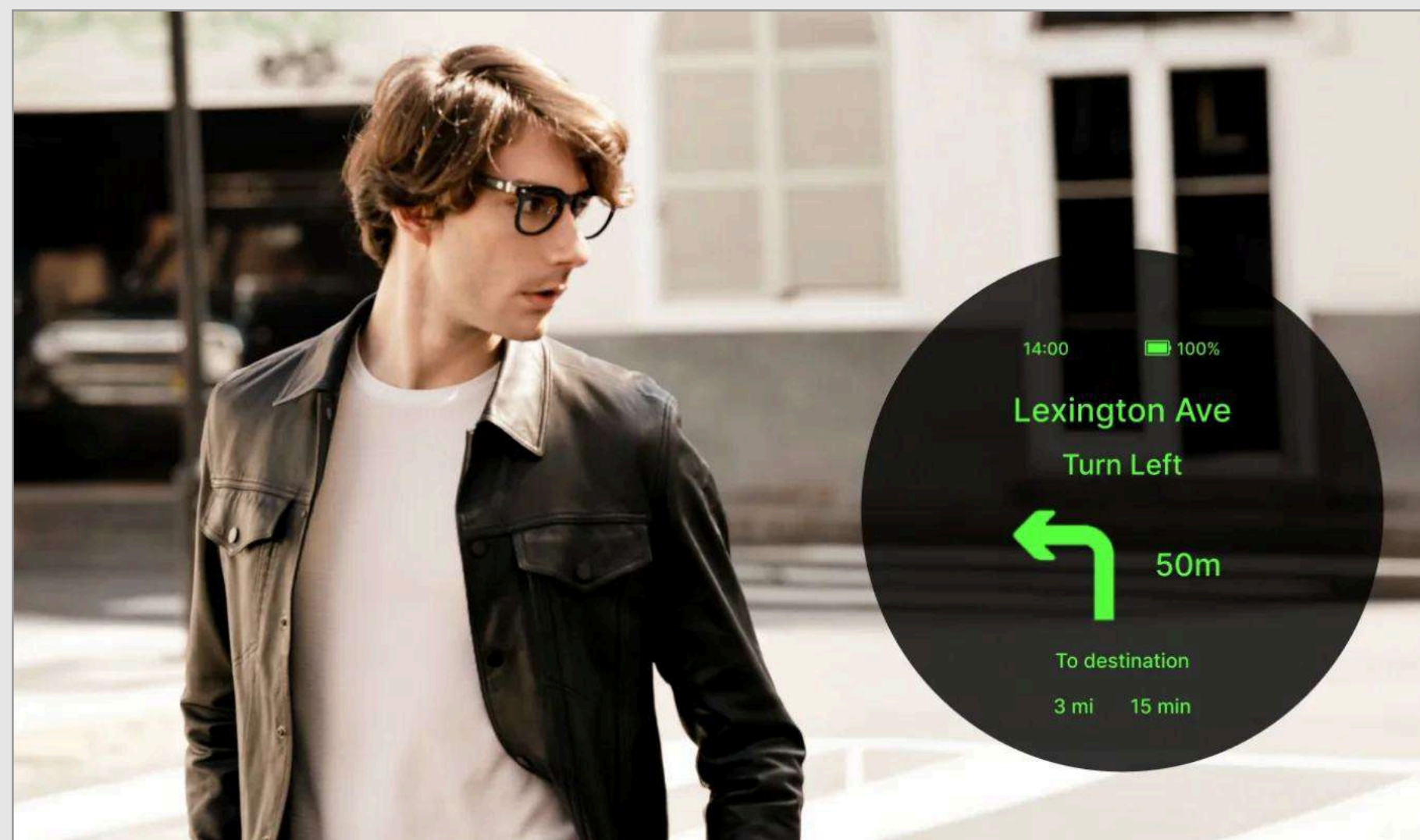
# 4 – L'IA et l'ère *post-smartphone*

« Les géants de la tech se posent des questions sur l'interface idéale dans un futur dominé par l'IA. Le téléphone est à ses dernières itérations. Quelles seront les prochaines interfaces ? Commandes vocales ? Lunettes connectées ? Interactions générées à la volée ? Une nouvelle ère d'interaction homme-machine se dessine, plus fluide et naturelle. »

– Tariq Krim, LinkedIn, octobre 2024



# *Face computing*



**L'émergence d'une offre de « face computing »**  
**Halliday smart glasses, janvier 2025**



**Dev kit pour Meta Ray-Ban Display, mai 2026**

# Interfaces neuronales

# INTERFACES NEURONALES

Les interfaces neuronales fonctionnent en visualisant l'activité des neurones.

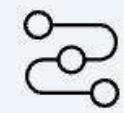
Elles s'inscrivent dans le paradigme de « l'informatique ubiquitaire » (Mark Weiser, 1988), qui prône la réduction des médiations entre l'humain et la machine au profit de leur intégration dans le quotidien.

*Neuralink, 2016*



# The Neuralink App

The Neuralink app is being designed to allow you to control your keyboard and mouse directly with the activity of your brain, just by thinking about it.



## BE IN CONTROL

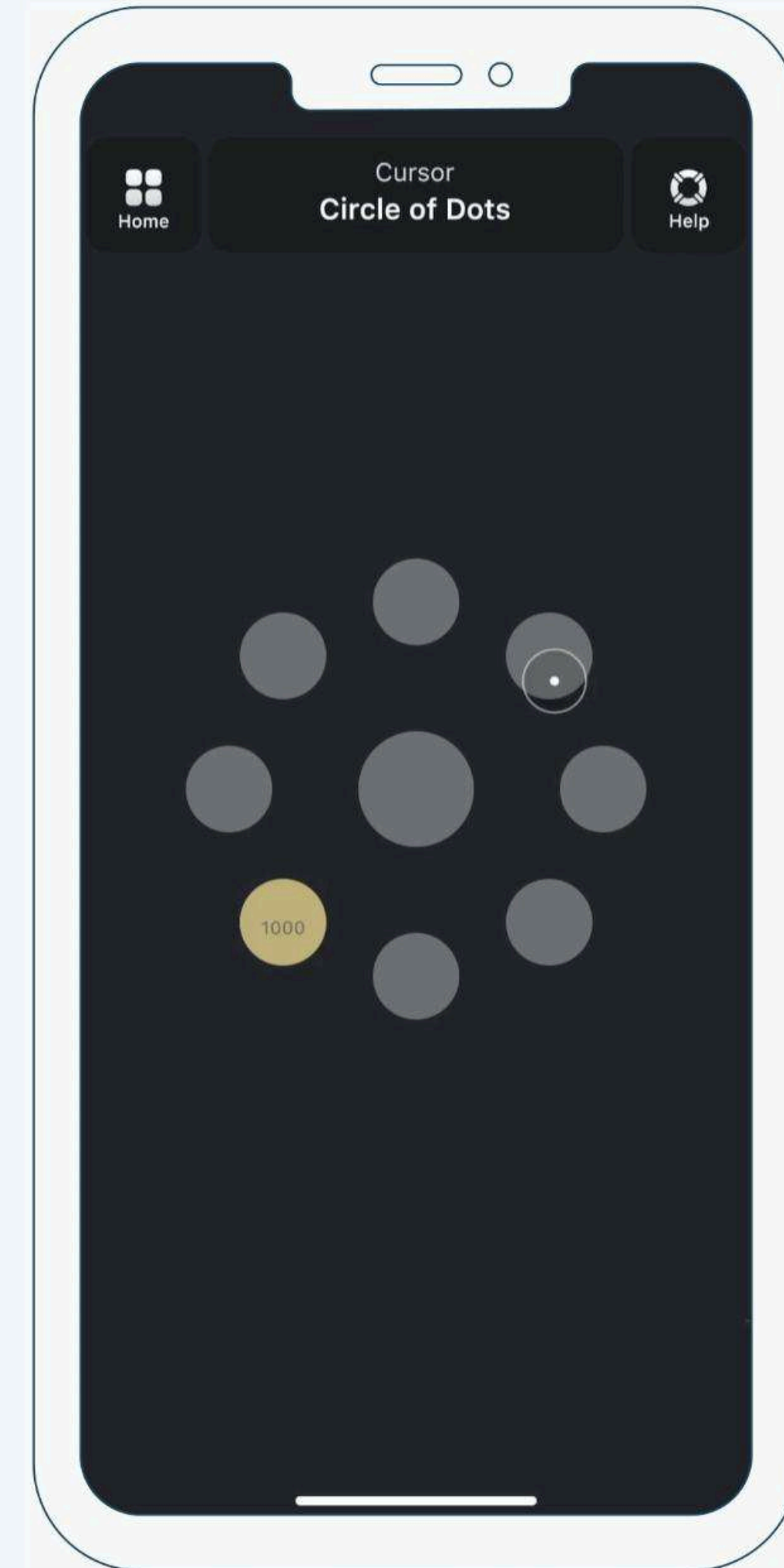
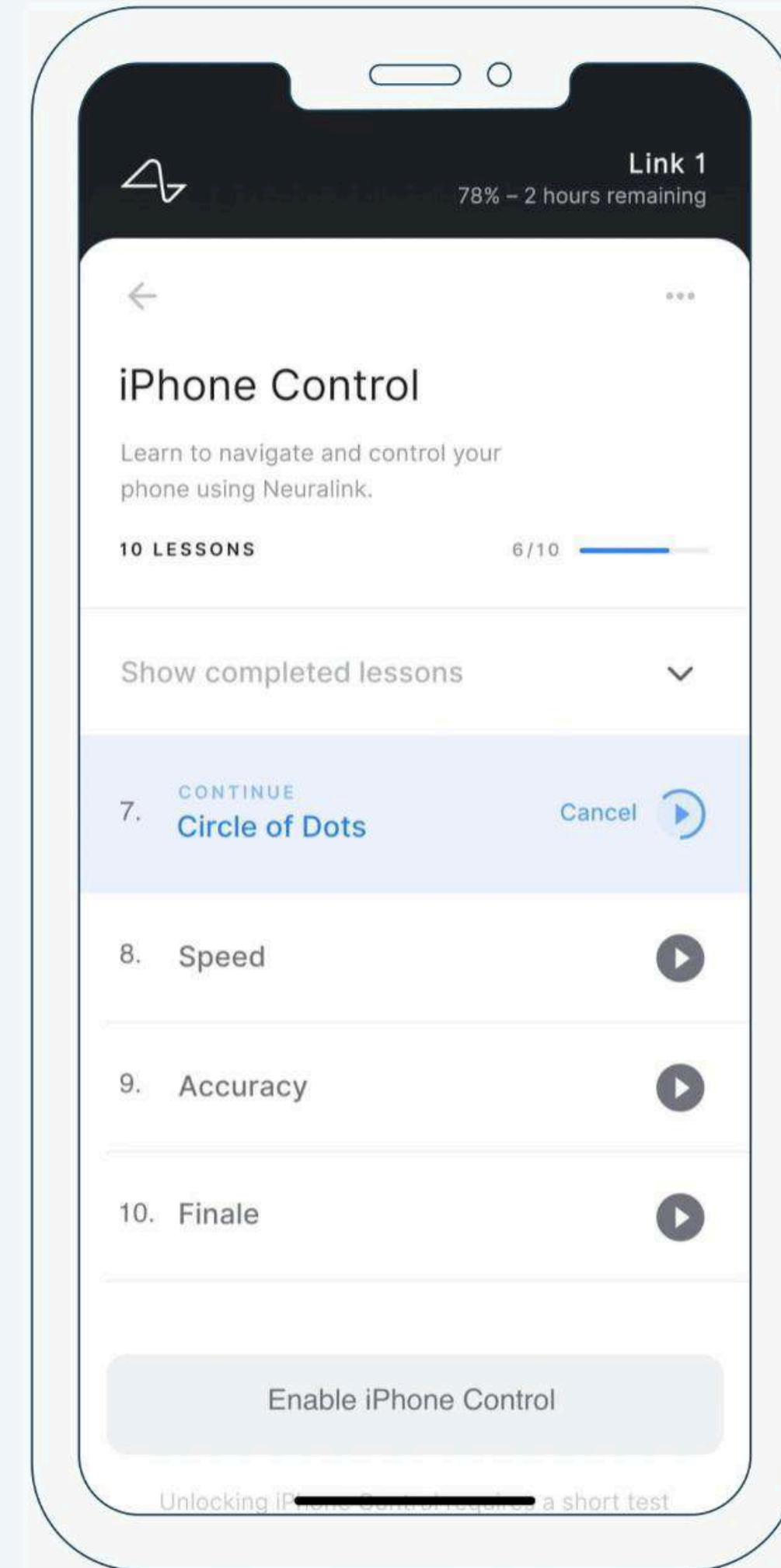
The Neuralink app would guide you through exercises that would teach you to control your device.

SIMULATION.  
NOT FDA-APPROVED OR  
AVAILABLE.



## BE AUTONOMOUS

With a Bluetooth connection, you would be able to potentially control any mouse or keyboard with your thoughts.

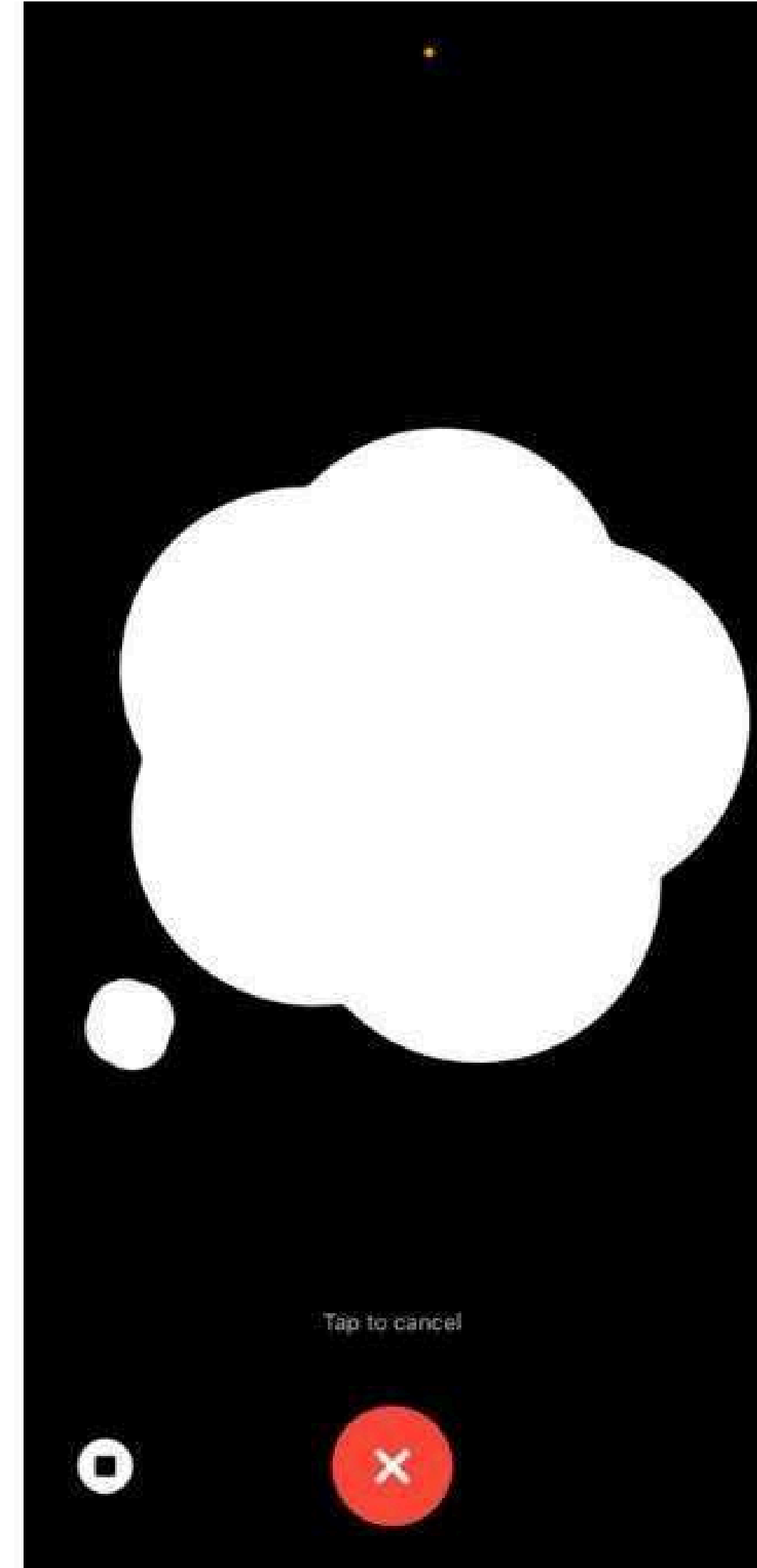
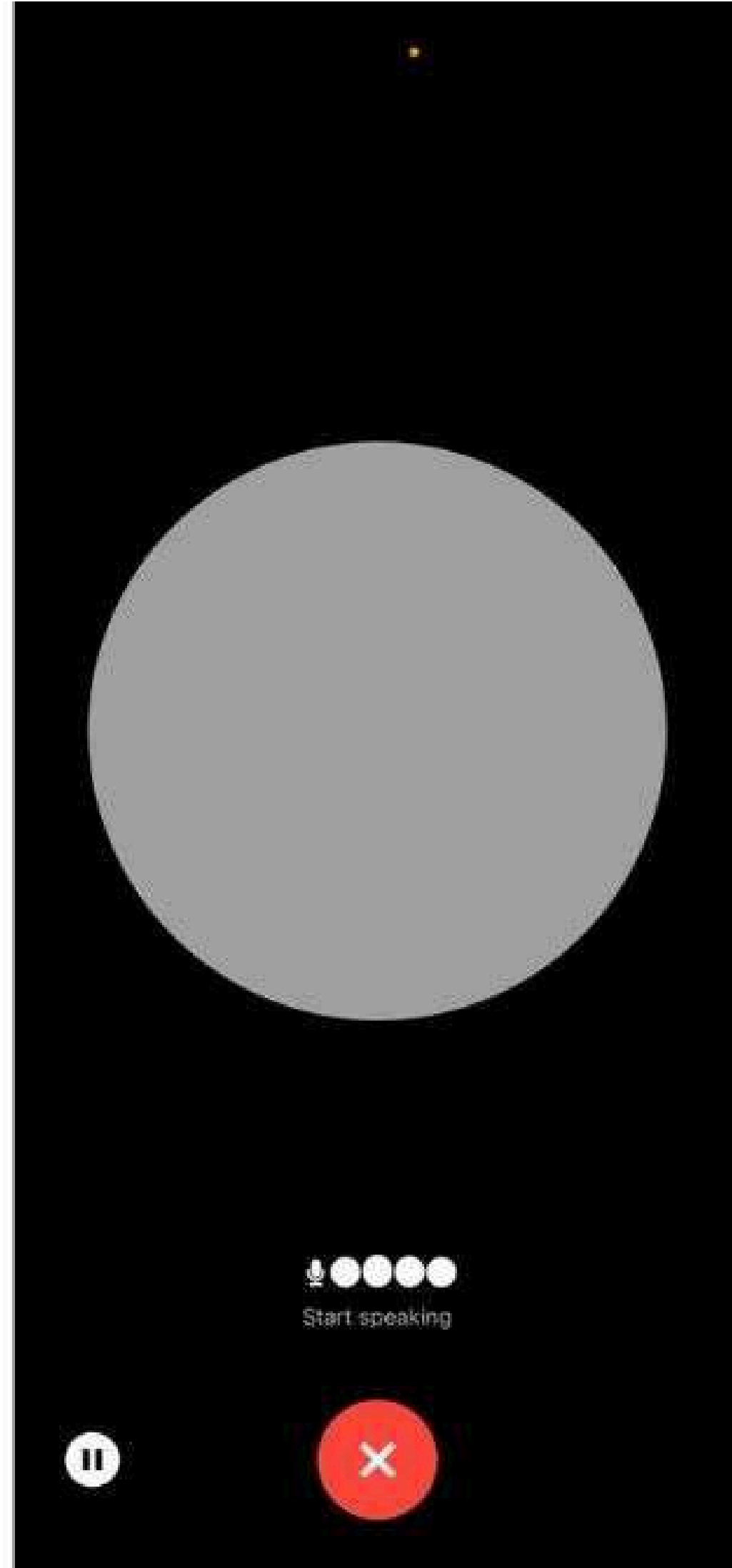
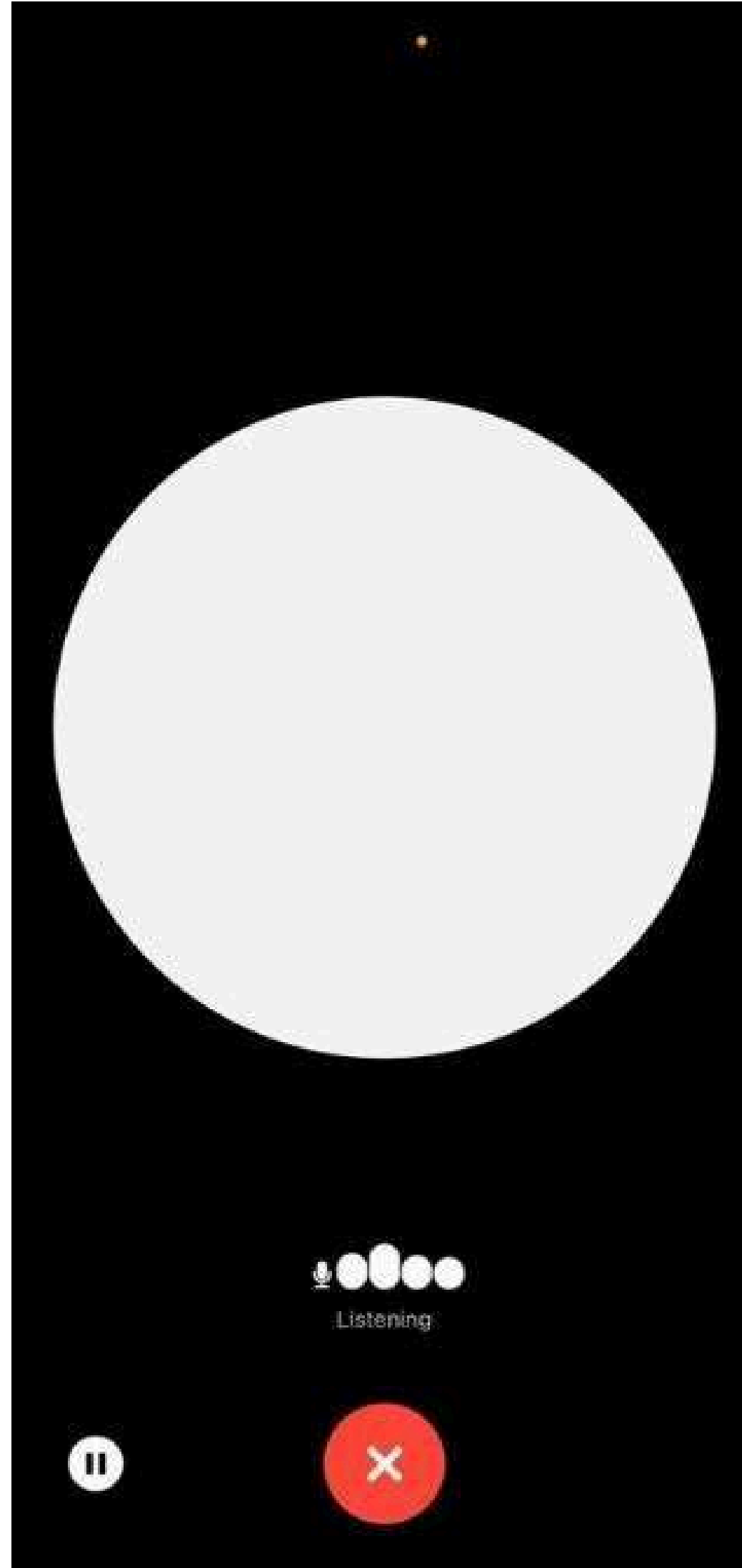


**Interface cerveau-machine via implant neuronal**  
Neuralink (dir. Elon Musk), 2016

# IA intégrée



**L'IA comme système (tiers) intégré**  
Apple Intelligence, juin 2024



**L'IA comme compagnon du quotidien**  
ChatGPT Voice, août 2024

BLUSH

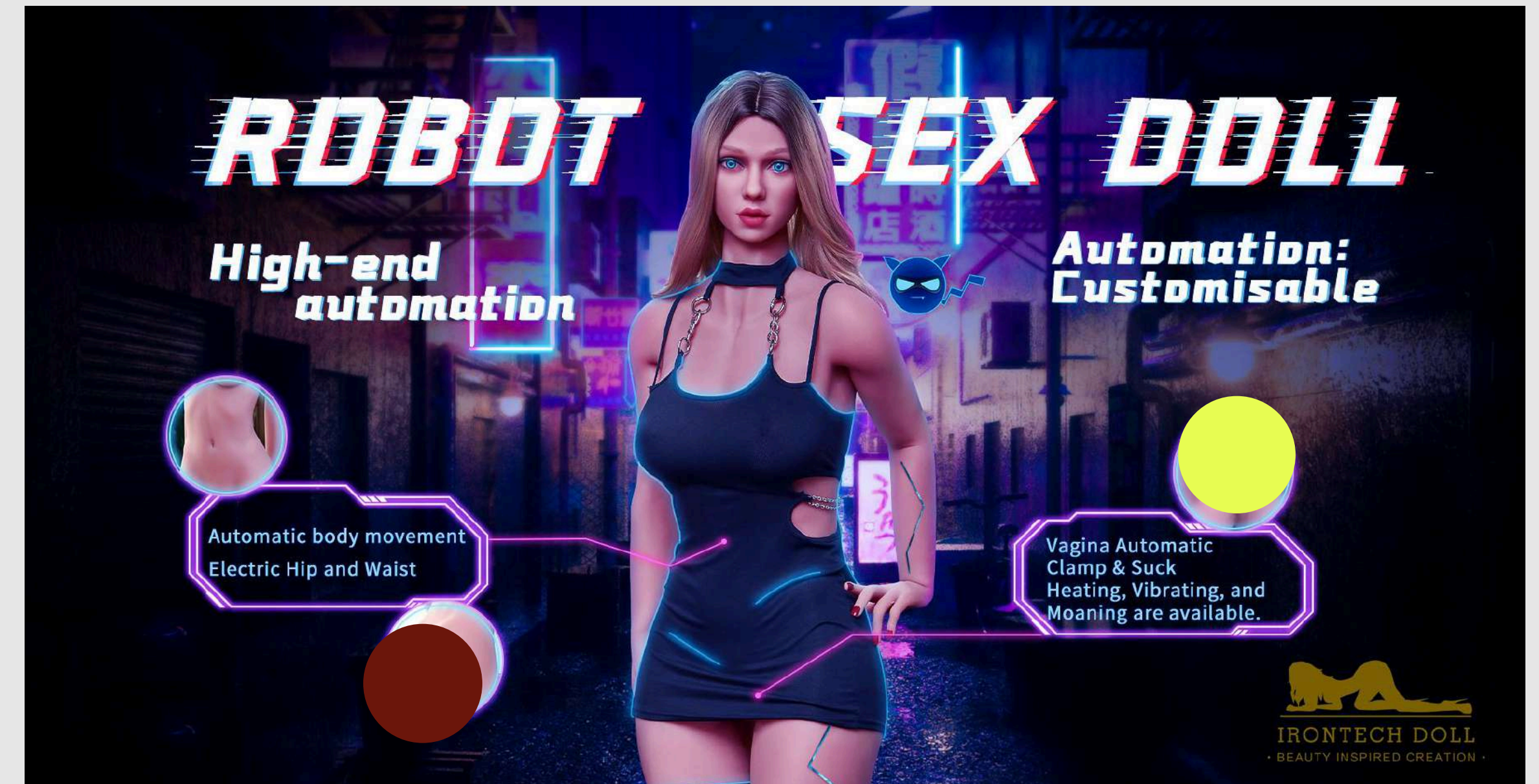
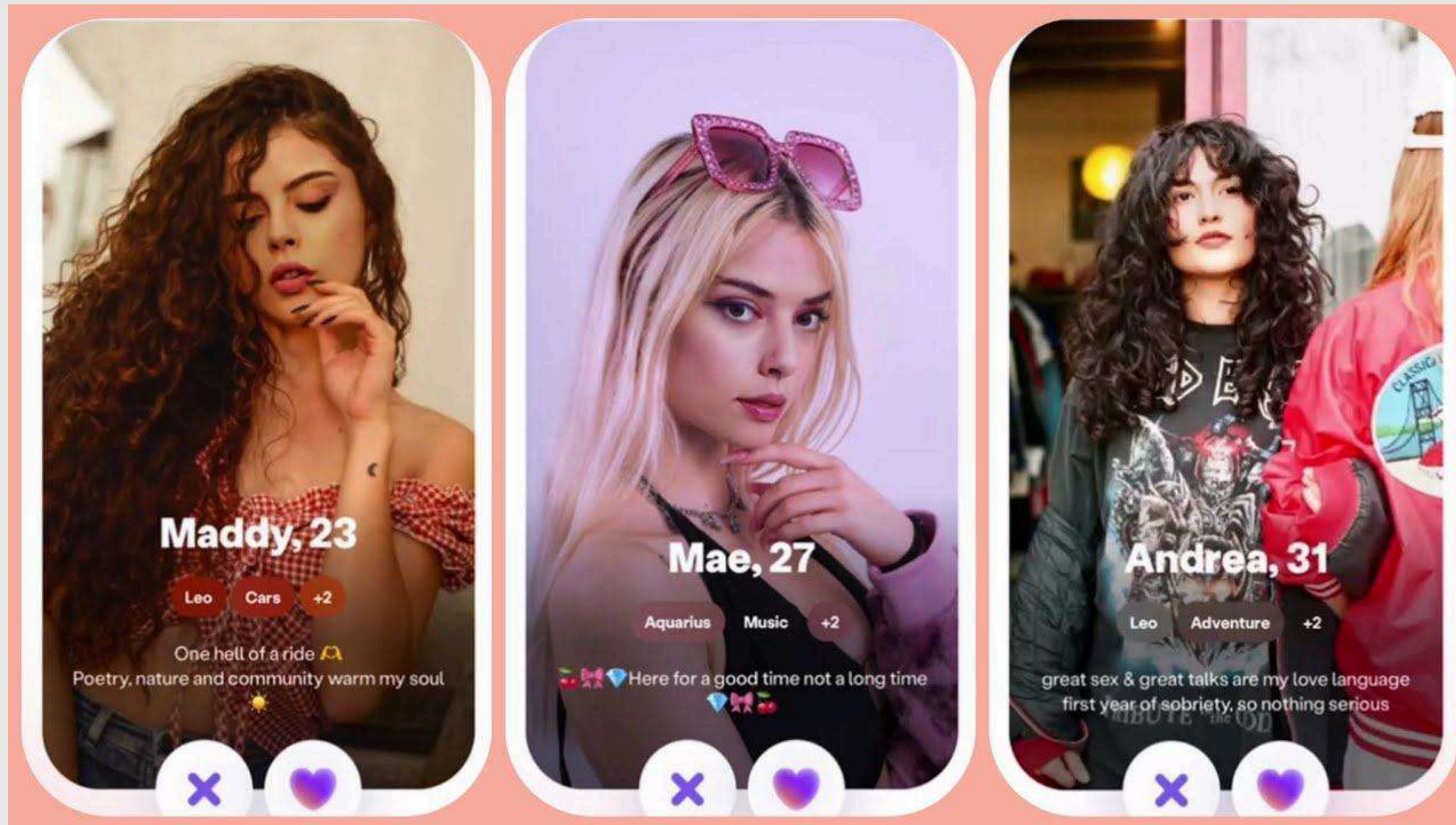
# AI dating. Real feelings

Blush is an AI-powered dating simulator that helps you learn and practice relationship skills in a safe and fun environment.



**L'IA comme partenaire sentimental (« *AI Girlfriend* »)**

Blush AI, 2023



**Des chatbots aux sexbots : le sexisme amplifié par l'IA. Voir : [www.fuckingtech.ch](http://www.fuckingtech.ch)**

À gauche : Blush AI, 2023 / À droite : des poupées qui rêvent d'être des sexbots...

# fucking tech!

Design des sexualités mécaniques à l'ère des sexbots

StoryTellurx Journal Ressources Équipe À Propos Éthique EN

*Fucking Tech! (2024-2027)* est un projet de recherche-crédation en design qui étudie les enjeux des *sexbots* (robots pour le sexe) et *AI Girlfriends* (apps de dating virtuel). Il intègre la conception d'un générateur d'histoires, *StoryTellurX*, pour inventer une relation érotico-pornographique alternative entre humains et machines.

The internet was made for porn, so why wouldn't AI be any different.

Love this

bruhhh

Lol

This is such a sad case for the use of AI.

This should be illegal, like some very disturbing kinds of pornography

Note how no one's building one for a female clientele.

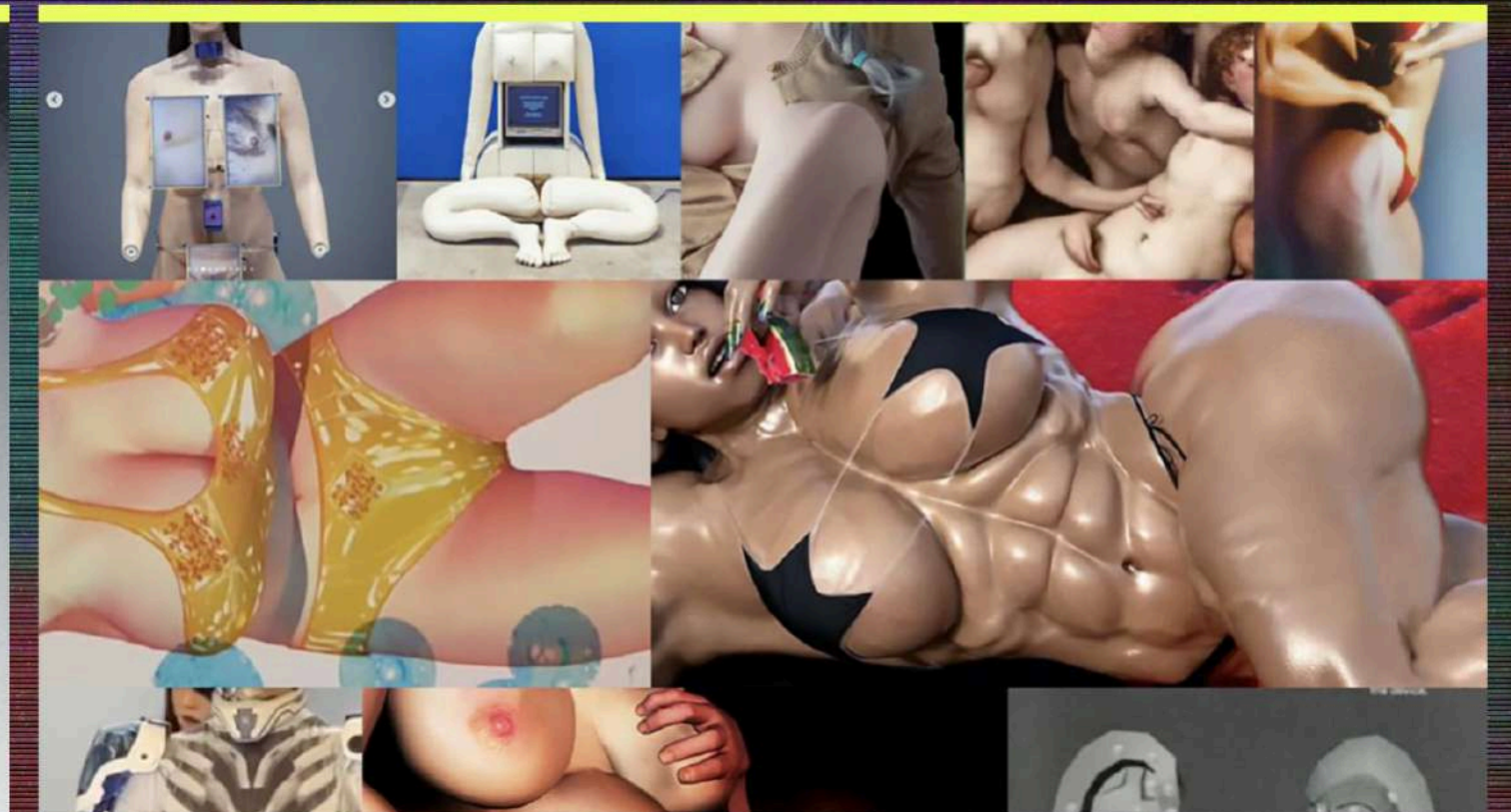
2 juin 2025

L'IA à l'épreuve des réseaux : revue de commentaires extraits



28 mai 2025

Étude de cas - *Virtual Valerie II* (1995)



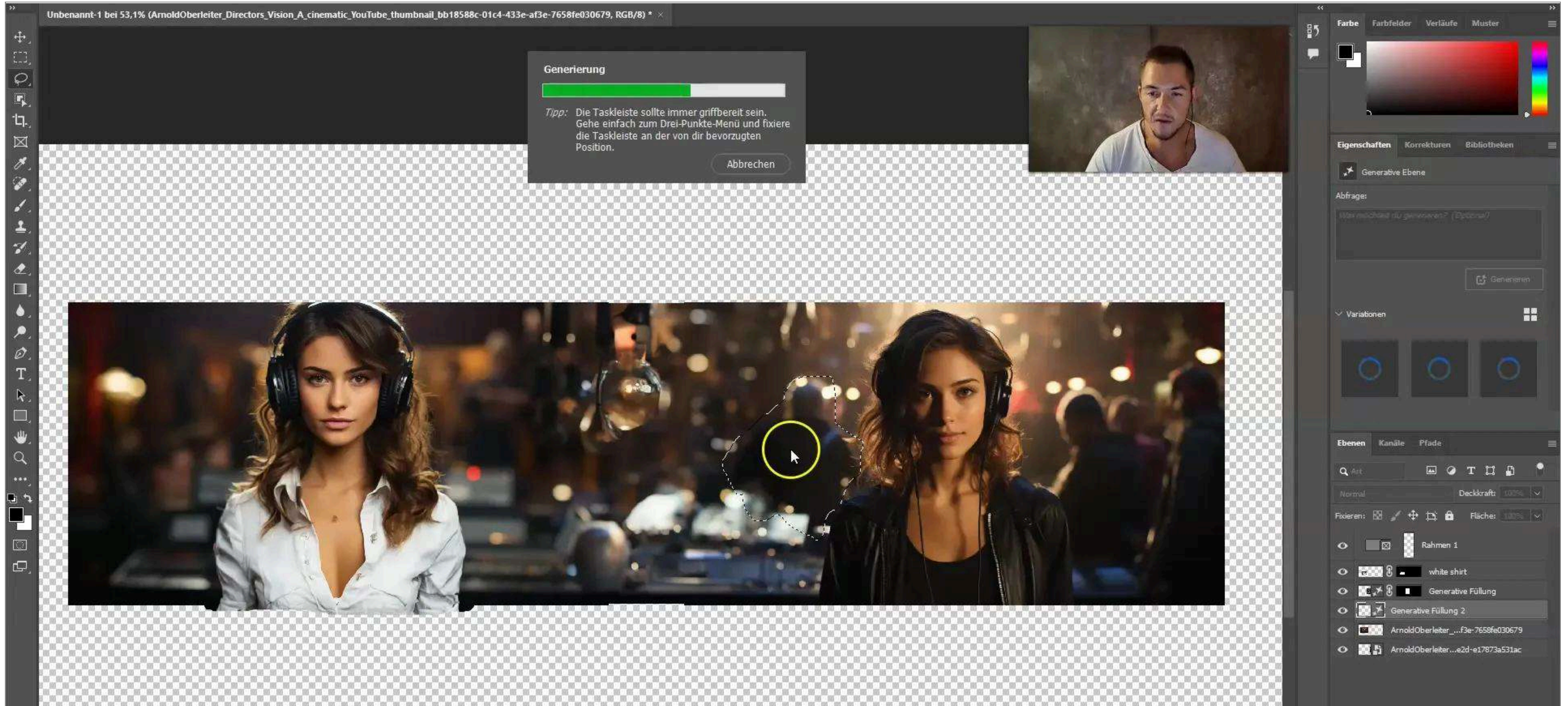
22 mai 2025

Corporalités en fragments

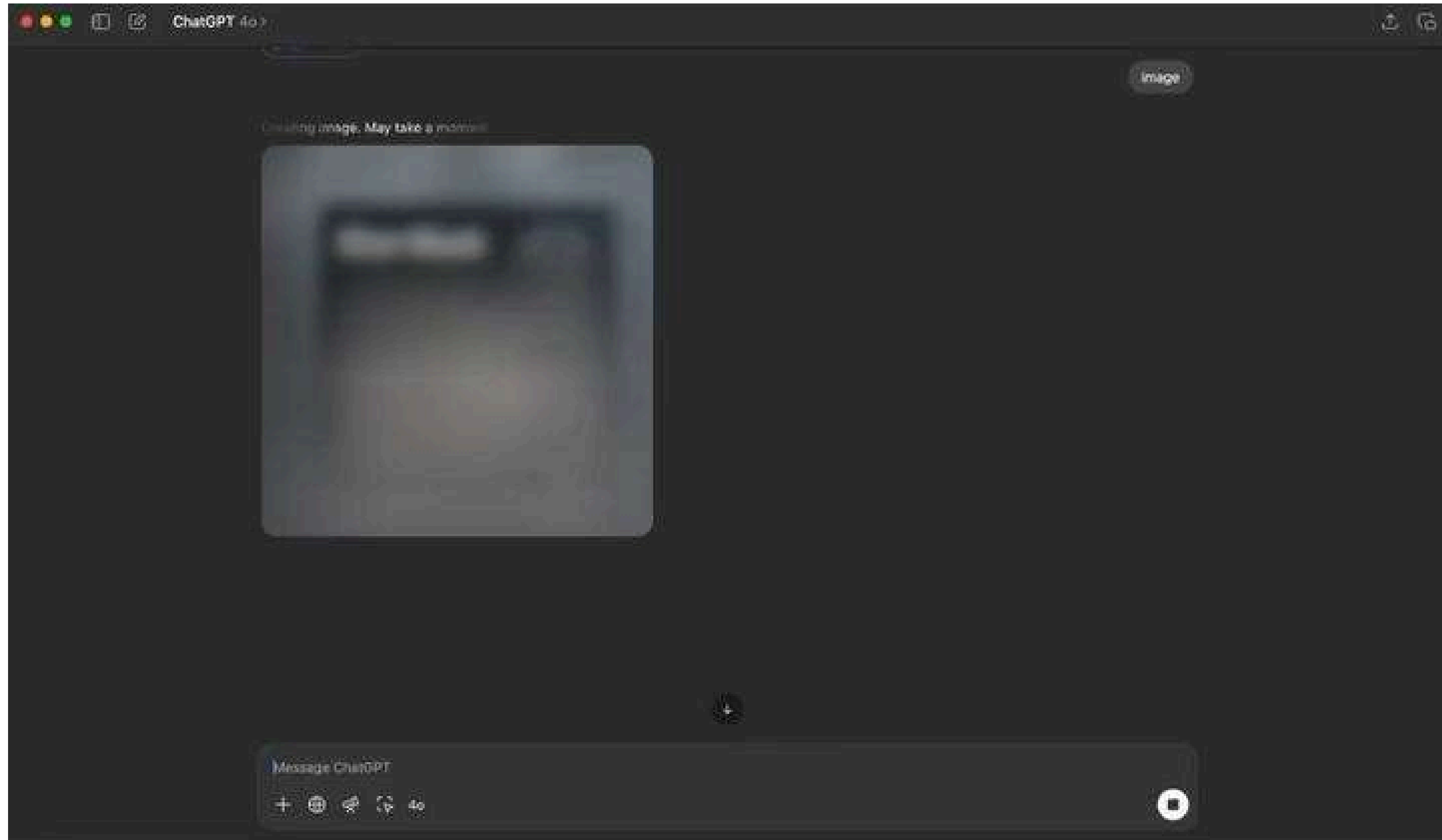
[www.fuckingtech.ch](http://www.fuckingtech.ch)

Projet soutenu par le Centre Chalumeau en Sciences des Sexualités

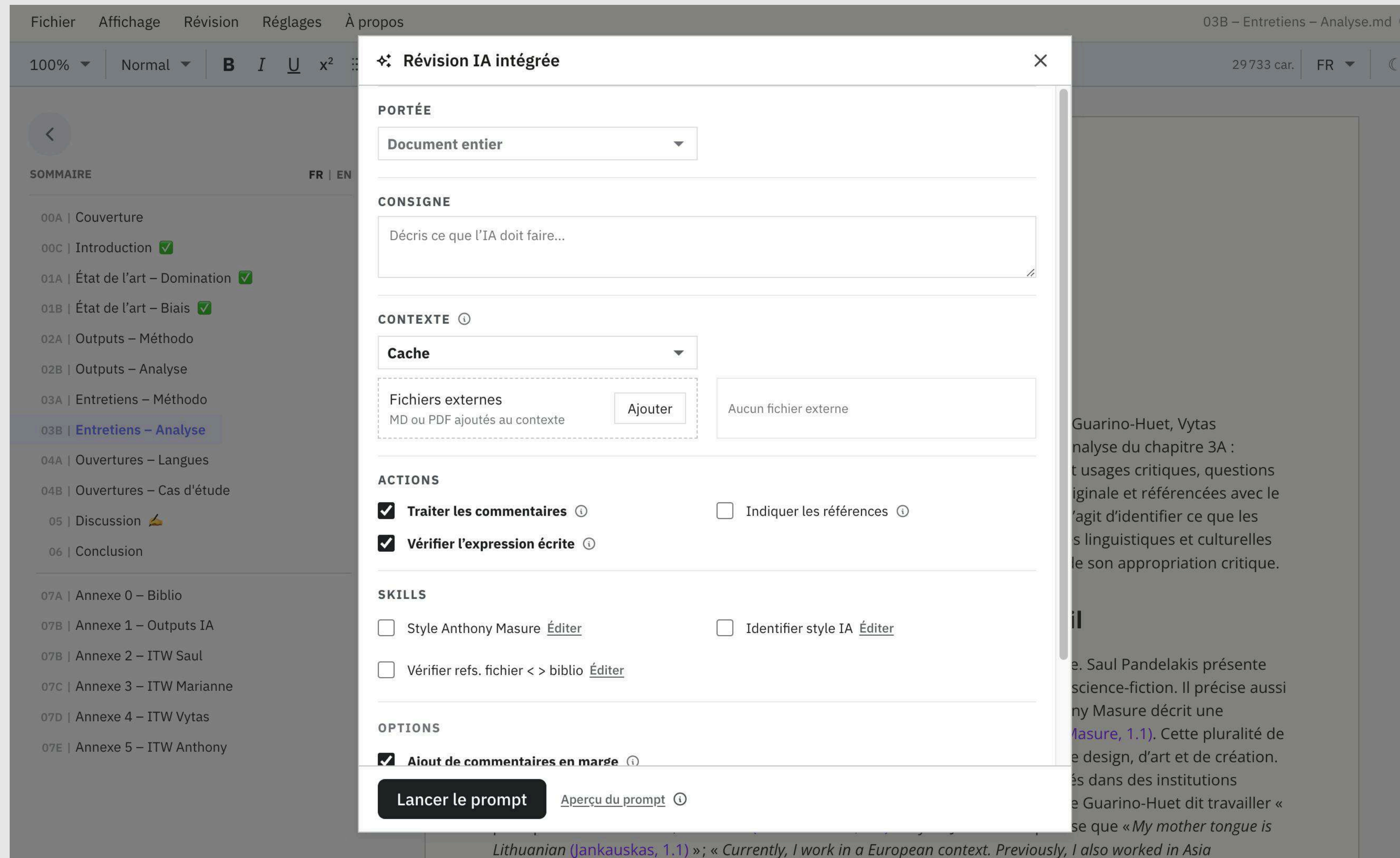
# Ligne de commande + WYSIWYG



**Ligne de commande + WYSIWYG**  
Adobe Firefly, 2024



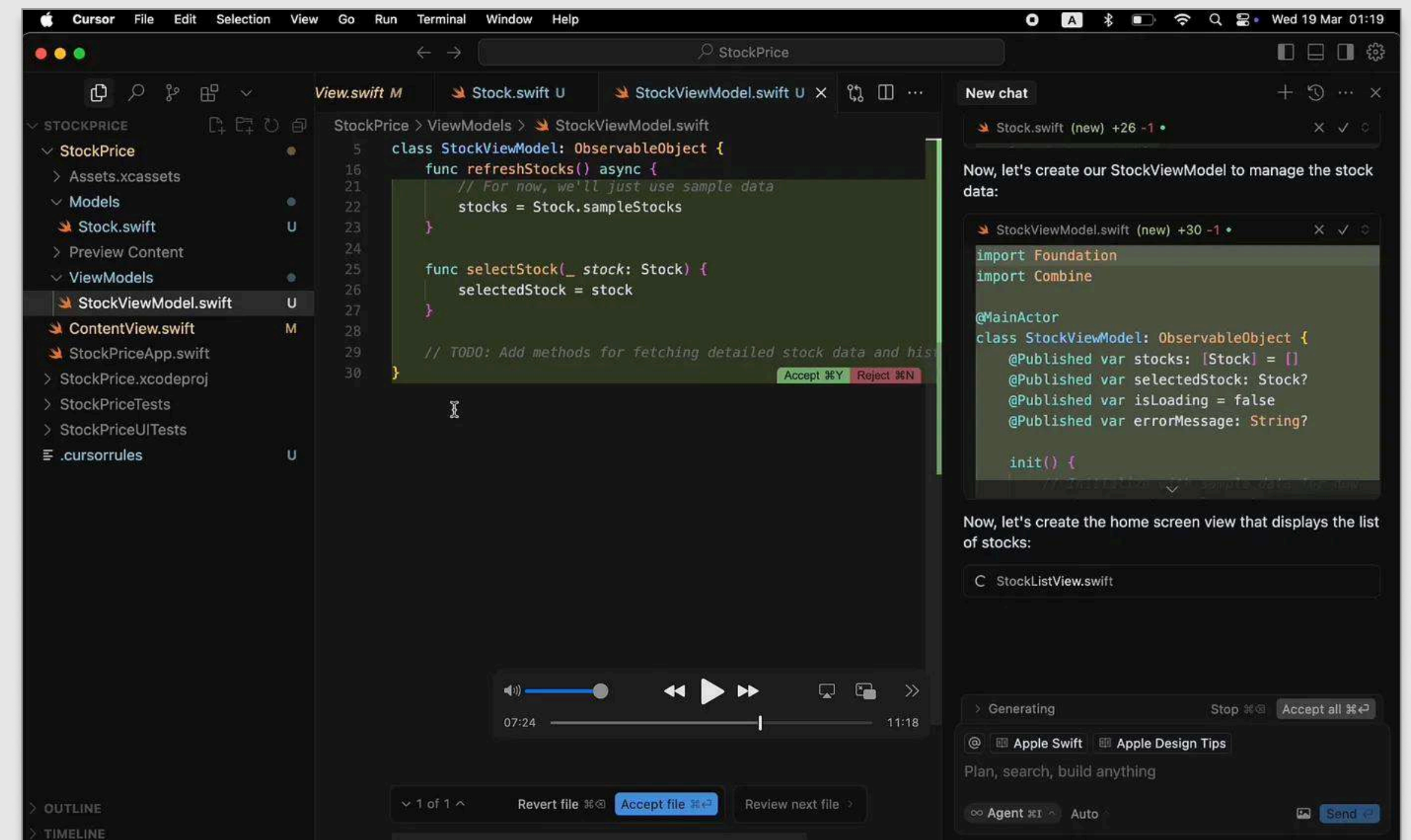
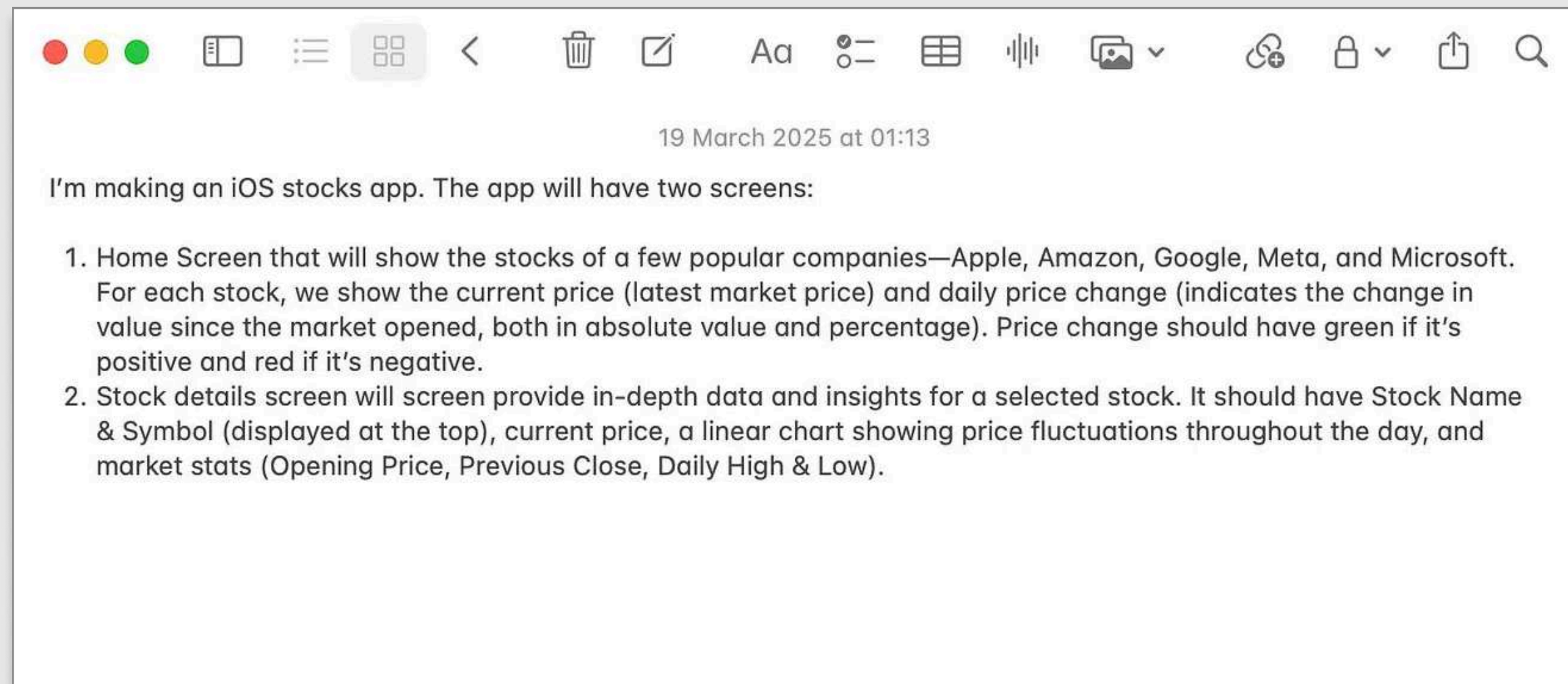
**Ligne de commande + WYSIWYG**  
ChatGPT, The AI Page, Instagram, mars 2025



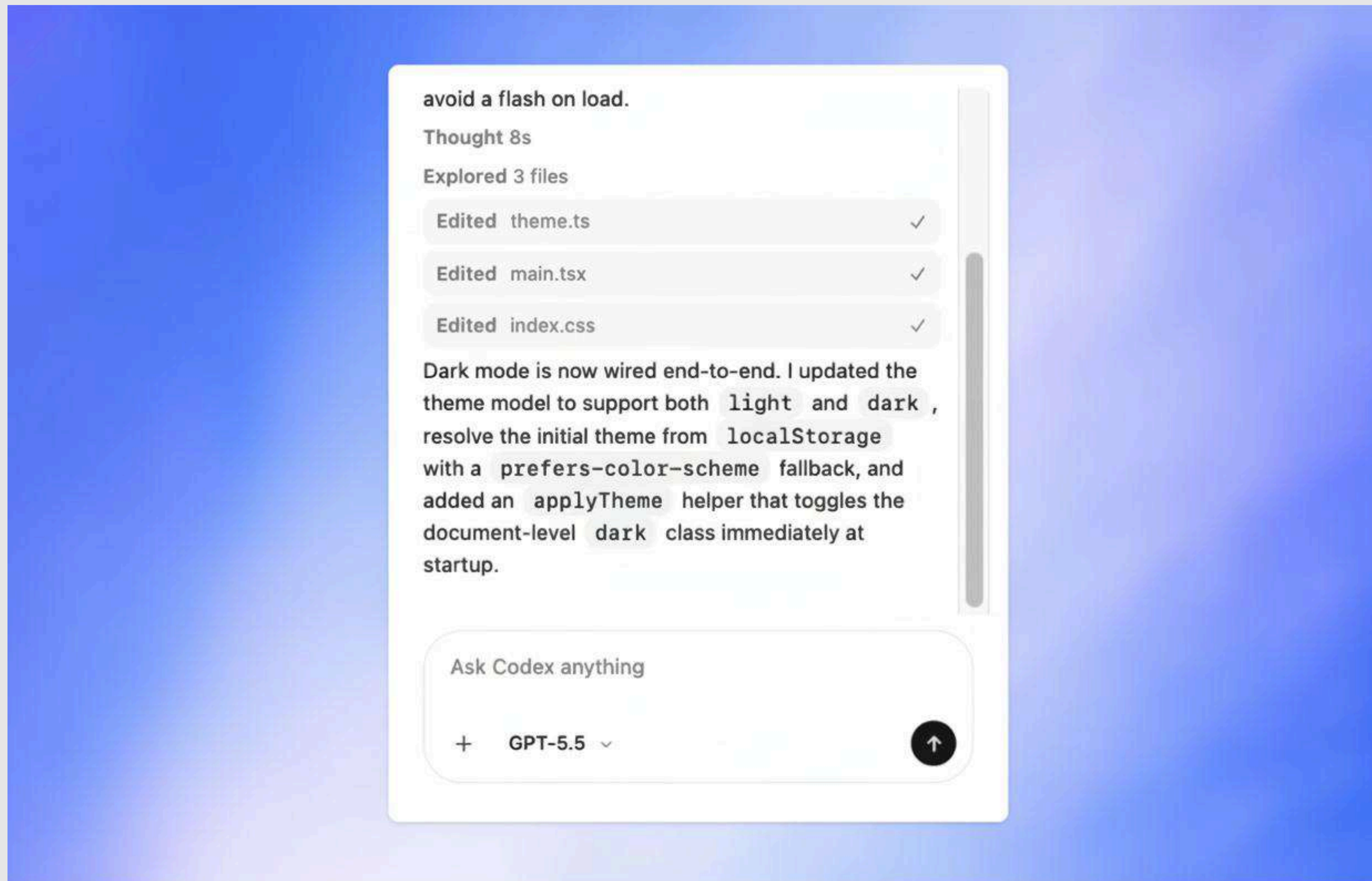
## Anthony Masure, Glose, éditeur de texte *custom* avec IA intégrée, mai 2026

Prototype à usage personnel réalisé en *vibe coding* avec Codex (OpenAI)

# *Vibe coding*

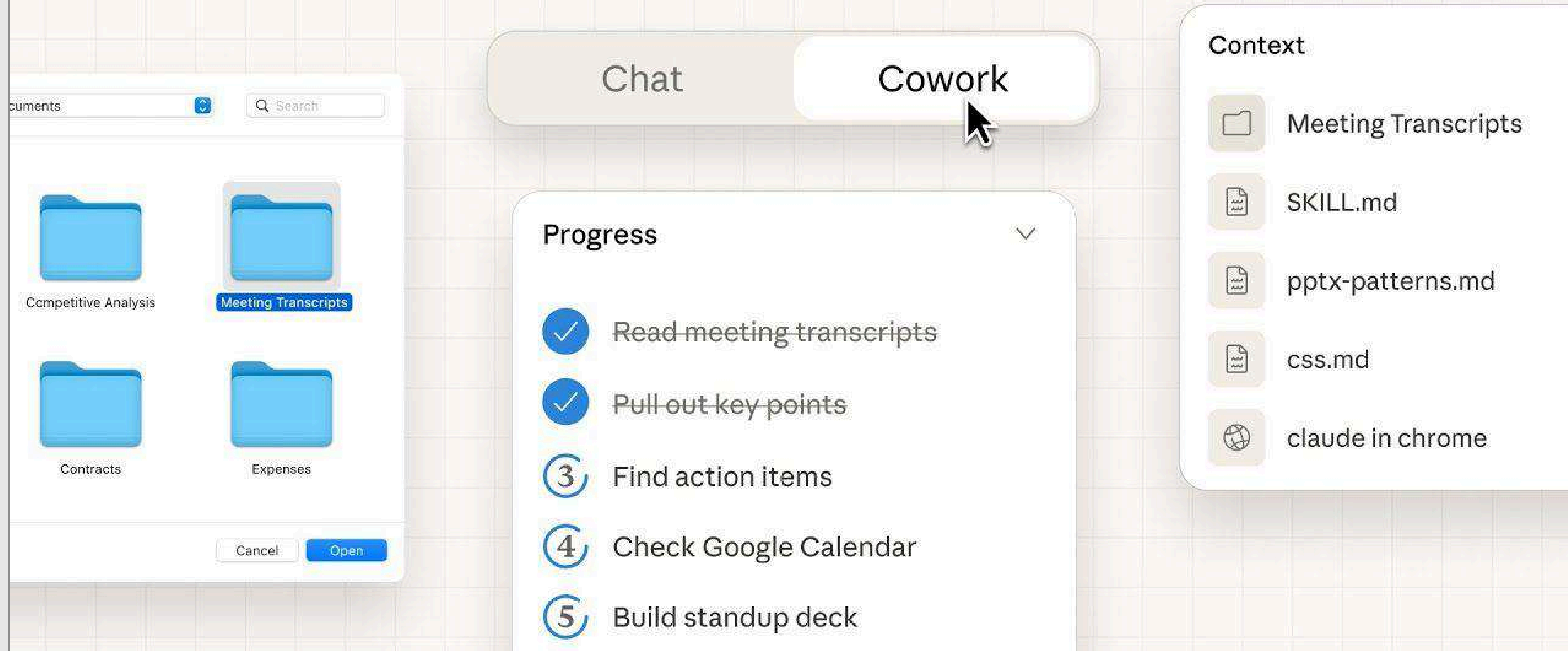


## Le « vibe coding », ou coder sans savoir programmer Cursor AI, mars 2025



## Codex (agent IA), OpenAI, 2025

# Let's knock something off your list



## Claude Cowork (agent IA), janvier 2026

# 5 – Quoi certifier, et comment ?

# Vers une nouvelle labellisation ?



**« Halide's new 'Process Zero' feature takes photos with no AI, no processing, no nothing », août 2024**

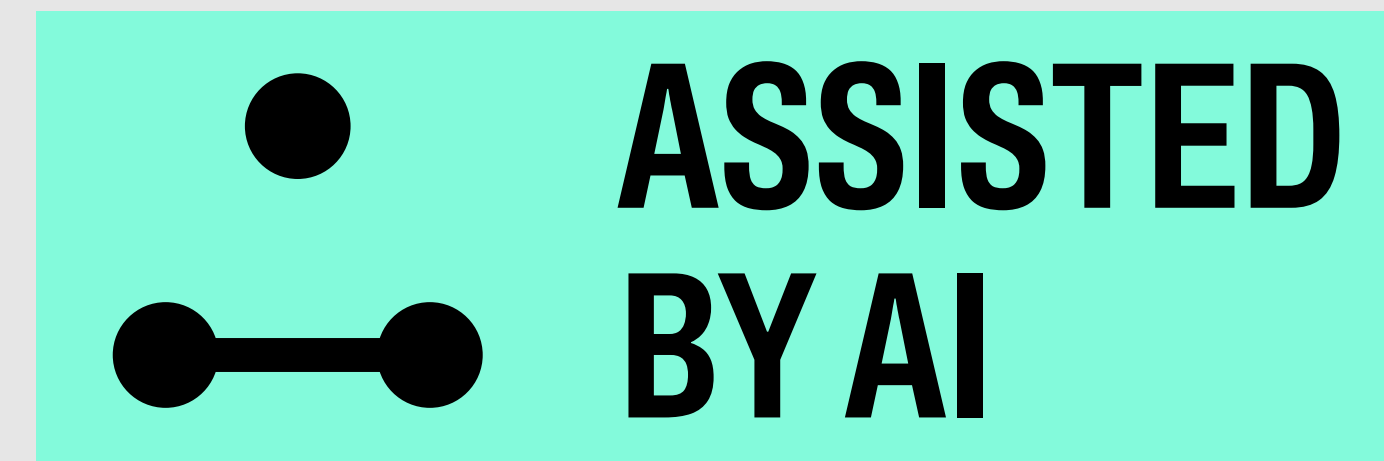
# UNE NOUVELLE LABELISATION

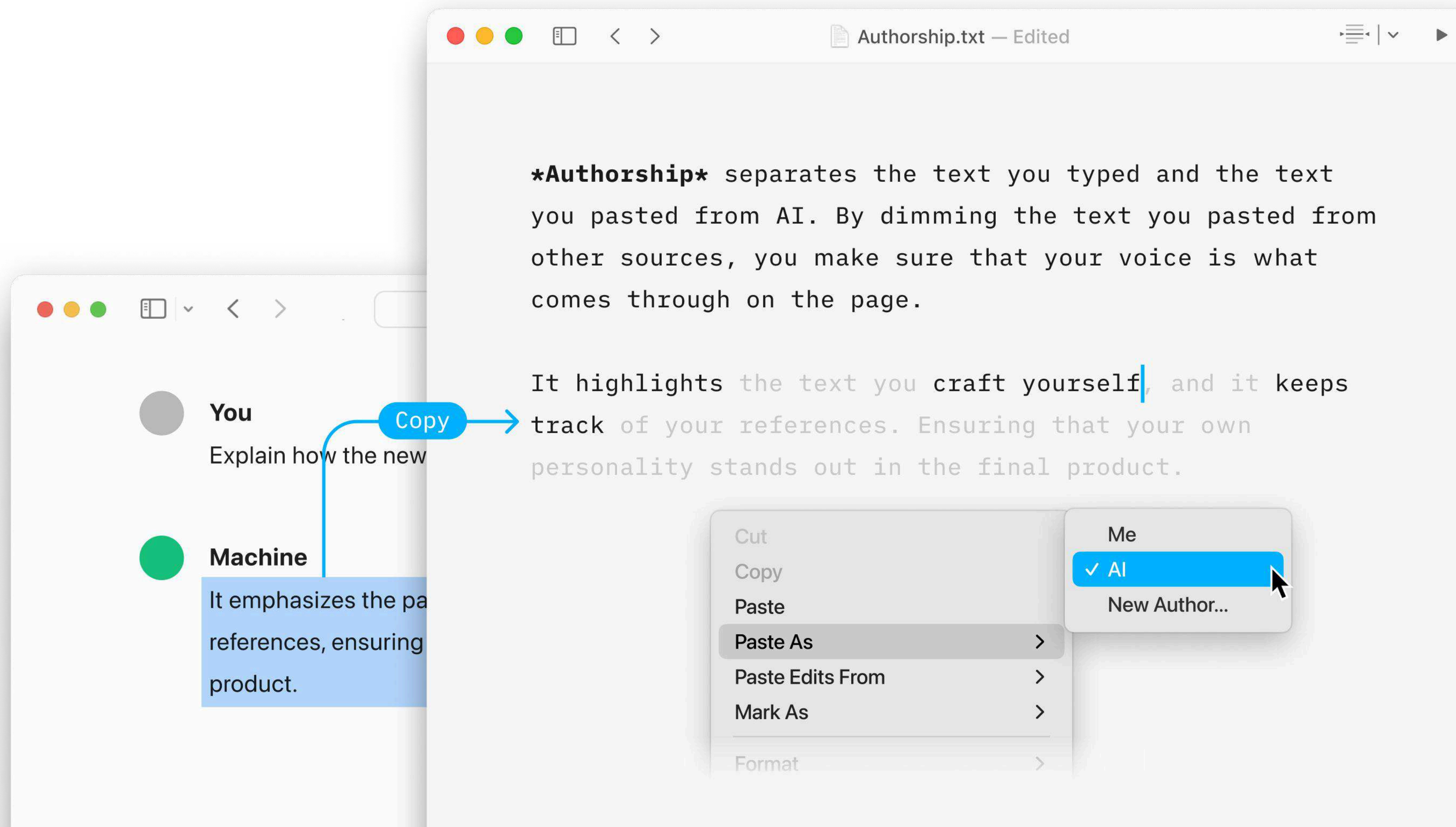
[www.ai-label.org](http://www.ai-label.org)

Raphaël Bastide (Ecogex)

Décembre 2022

« Labelling artistic content in this way can help to educate the public about the capabilities of artificial intelligence, and can help to spark discussions and debates about the role of technology in art and culture. »

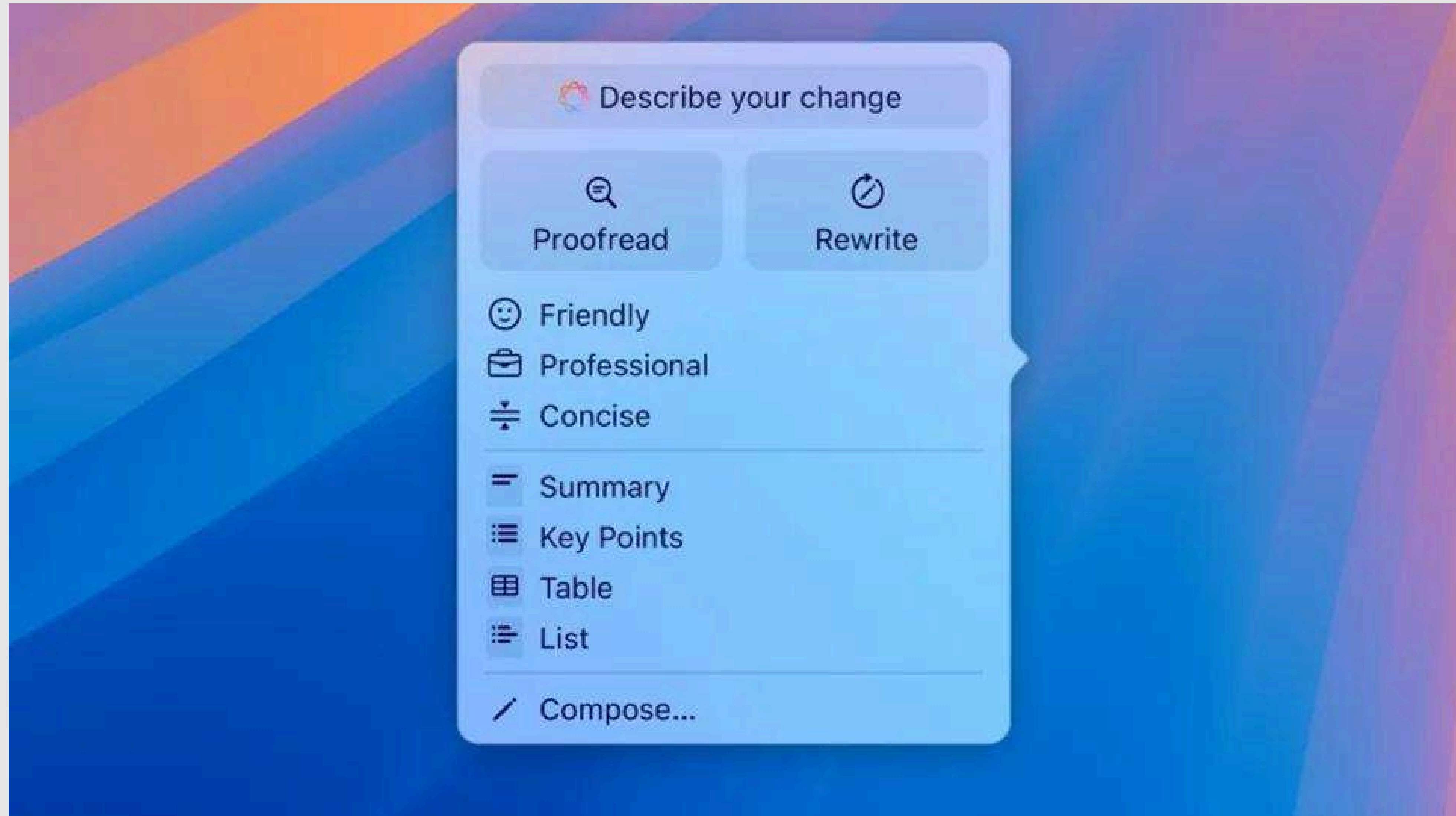




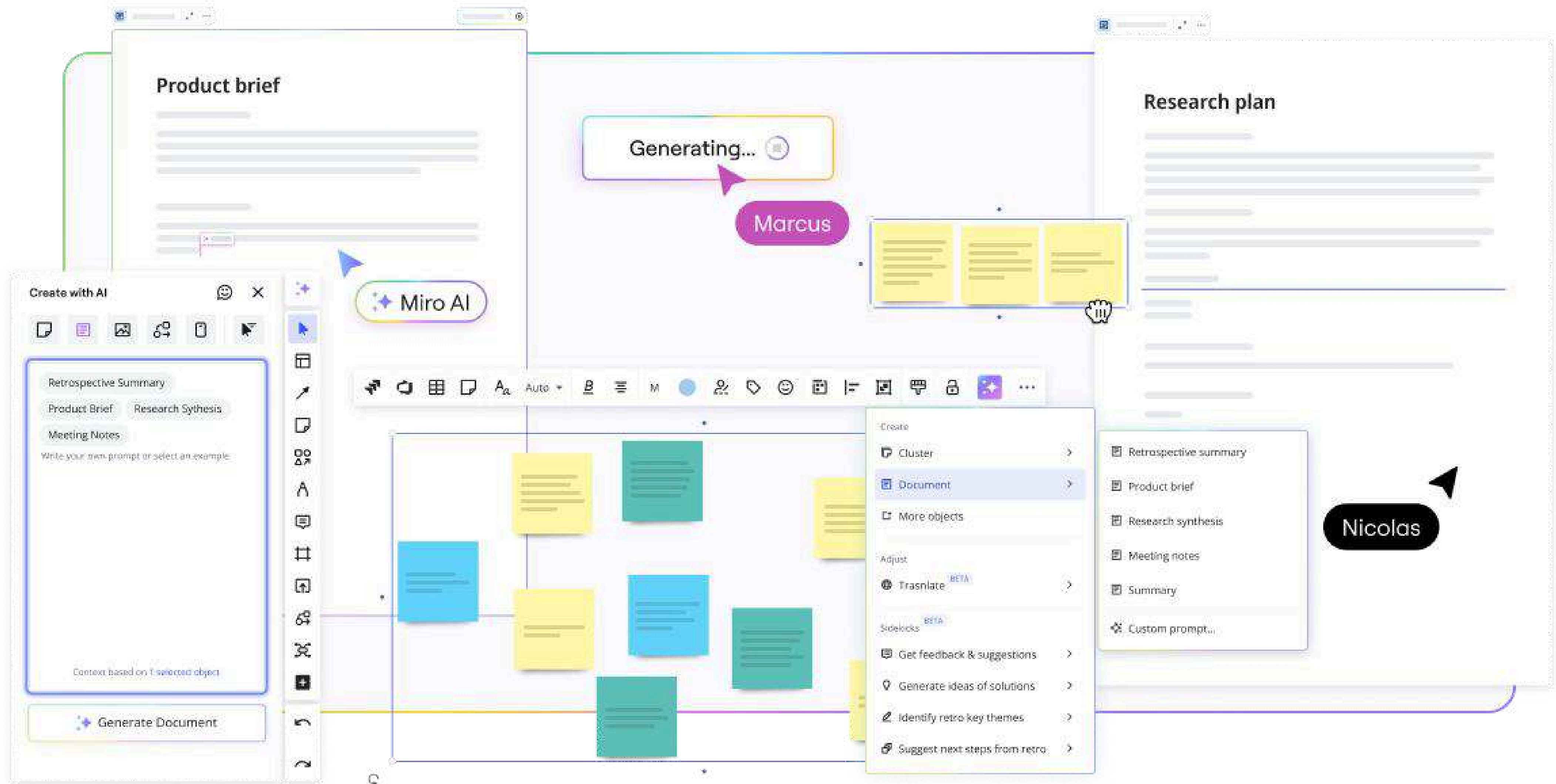
## IA Writer 7, « Paste as AI », décembre 2023



## IA Writer, « How to stay in control of Apple's AI Writing Tools », octobre 2024



**Apple Intelligence, « AI Writing Tools », octobre 2024**

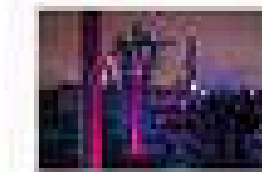


## Miro AI, octobre 2024

# IA & BLOCKCHAIN



## Content Credentials



Leica M11

October 18, 2022 at 6:30 AM

## Produced with

Leica M11

## Produced by

Janina von Rueden

[View more](#)

**Leica M11 × Content Authenticity Initiative (CAI), septembre 2022**

Certification des photographies via blockchain

Il est de plus en plus difficile de séparer IA et humain, d'autant plus que les humains commencent à s'exprimer comme les IA

# Vers un design de la certification ? Le cas d'Instagram

The key risk Instagram faces is that, as the world changes more quickly, the platform fails to keep up. Looking forward to 2026, one major shift: authenticity is becoming infinitely reproducible.



**Adam Mosseri, post Instagram, 31 décembre 2025**

« A few thoughts on why creators will continue to matter, how aesthetics are changing, and no longer believing what we see in a world of infinite synthetic content as we head into 2026. »

Authenticity is becoming a scarce resource, driving more demand for creator content, not less. The bar is shifting from "can you create?" to "can you make something that only you could create?"

The image shows a screenshot of an Instagram post. At the top, the user's profile is visible: a circular profile picture of Adam Mosseri, the name 'mosseri' with a blue verification checkmark, and the text 'Suivi(e) ...'. The post itself is a text-based update from 19 days ago. The text reads: 'A few thoughts on why creators will continue to matter, how aesthetics are changing, and no longer believing what we see in a world of infinite synthetic content as we head into 2026.' Below this, a comment from 'courtneyadeleye' (also verified) is visible, dated 19 days ago. The comment says: 'The real issue is that you took the social out of social media. It used to be fun. Even the most mature people were on there laughing, using funny face filters, and not taking themselves so seriously. It was a place to be free from the weight of the world. A little escape. Now it feels like work. Everything is about performance,'. At the bottom of the post, there are engagement icons: a heart icon for 103,3 K likes, a speech bubble icon for 3,3 K comments, a share icon for 3,9 K shares, and icons for saving and reporting. Below the engagement icons, it says 'Aimé par levmanovich et 103 k autres personnes' and '31 décembre 2025'. At the very bottom, there is a comment input field with a profile picture of Adam Mosseri, the text 'Ajouter un commentaire...', and a smiley face emoji icon.

Adam Mosseri, post Instagram, 31 décembre 2025

Platforms like Instagram will do good work identifying AI content, but they'll get worse at it over time as AI gets better. It will be more practical to fingerprint real media than fake media.



Adam Mosseri, post Instagram, 31 décembre 2025

Labeling is only part of the solution. We need to surface much more context about the accounts sharing content so people can make informed decisions. Who is behind the account?



Adam Mosseri, post Instagram, 31 décembre 2025

In a world of infinite abundance and infinite doubt, the creators who can maintain trust and signal authenticity—by being real, transparent, and consistent—will stand out.



Adam Mosseri, post Instagram, 31 décembre 2025

We need to build the best creative tools. Label AI-generated content and verify authentic content. Surface credibility signals about who's posting. Continue to improve ranking for originality.



Adam Mosseri, post Instagram, 31 décembre 2025

←  r/ArtificialIntelligence · 4mo ago  
zshm

...

## The head of Instagram, Adam Mosseri, has outlined his vision for content development in 2026.

### Discussion

Basic points summarized as follows:

1. Due to AI, the supply of content increases, and more high-quality images, videos and other content created with AI will appear. In this context, the authenticity and credibility of content become absent, and the focus of competition among creators will shift from "whether to create" to "whether to create unique content that only an individual can produce".
2. Aesthetic trends are shifting from "perfect" to "primitive". Due to AI-assisted creation, users begin to doubt those beautiful images and videos, and instead pursue authentic content. Some imperfect compositions, blurry or shaky shooting content may be popular with audiences due to their authenticity.
3. Users will hold more skeptical attitudes when watching content, and pursue authenticity. Users shift from "watching content" to "watching who is posting", and will rely on the identity of the creator, consistency of content, and reputation to choose content.
4. Instagram will highlight originality and creator reputation in the future, and the algorithm will prioritize original, clear-topic content, suppressing templated or general AI content.

Brothers, it seems that platforms will be quite cautious about AI content, and continuous output with systematic thinking and understanding will receive more traffic support. The bonus period of AI-generated content may end soon.

Source : [Reddit](#), janvier 2026

- Une déclaration ambigüe !
- Elle pointe les limites de l'identification de l'IA et propose de rester dans Instagram pour produire du contenu généré... ou non !
- L'objectif semble être de s'appuyer sur l'audience d'Instagram pour renforcer les outils *in app*.

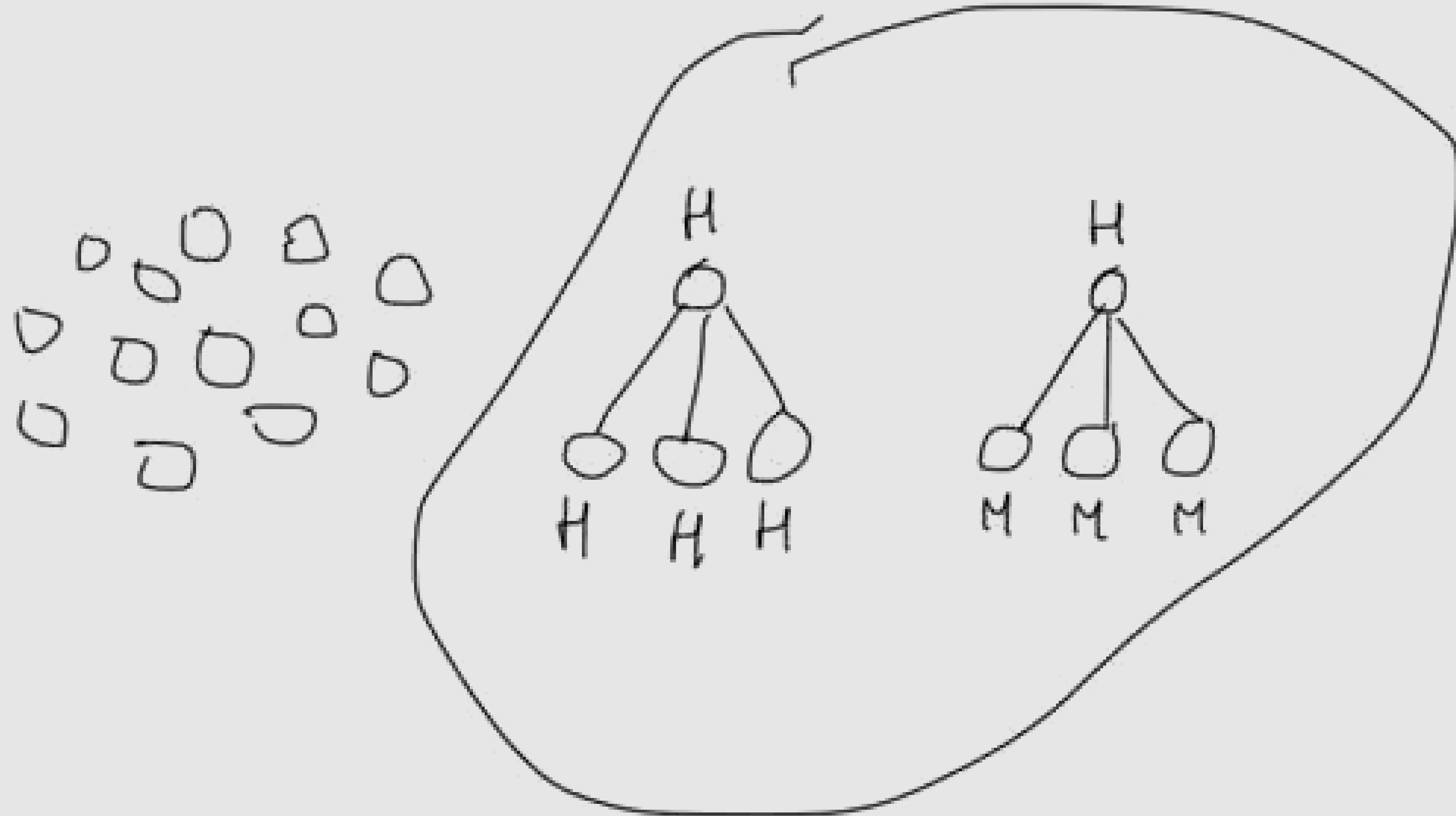
le design des plateformes ne se contente plus de capter et d'optimiser l'attention, il s'arroge le pouvoir de certifier ce qui est reconnu comme « humain ».

# 6 – Processus et chaînes de valeurs

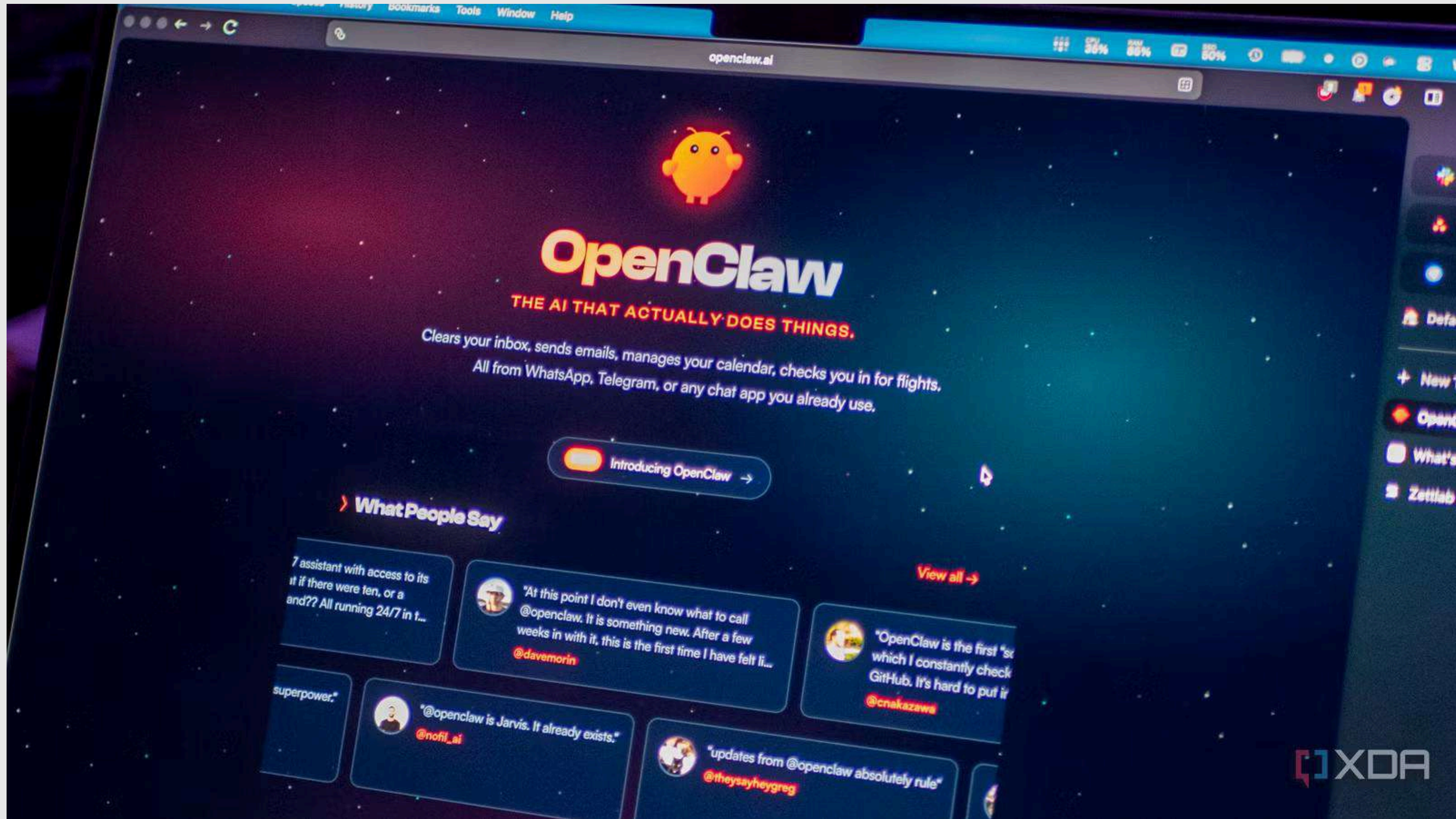
# Vers des *workflows* « post-2023 » ?



**Anthony Masure, Thibéry Maillard, discussion avec Grégory Renard (Docugami) et Louis Monier (ex. AltaVista), Stanford, septembre 2024**



**Anthony Masure, Thibéry Maillard, discussion avec Grégory Renard (Docugami) et Louis Monier (ex. AltaVista), Stanford, septembre 2024**



## OpenClaw, 2026

# Chaînes de valeurs

« Il est difficile de distinguer le designer assisté par ordinateur de l'ordinateur assisté par un designer. [...] Les designers ne définissent plus la culture ; ils doivent se conformer à une culture définie par les évangélistes des technologies. [...] “Nous sommes très proches du point où le designer moyen n'a plus rien à vendre qui vaille la peine d'être acheté.” »

---

**John Maeda, *MdN*, 1995**

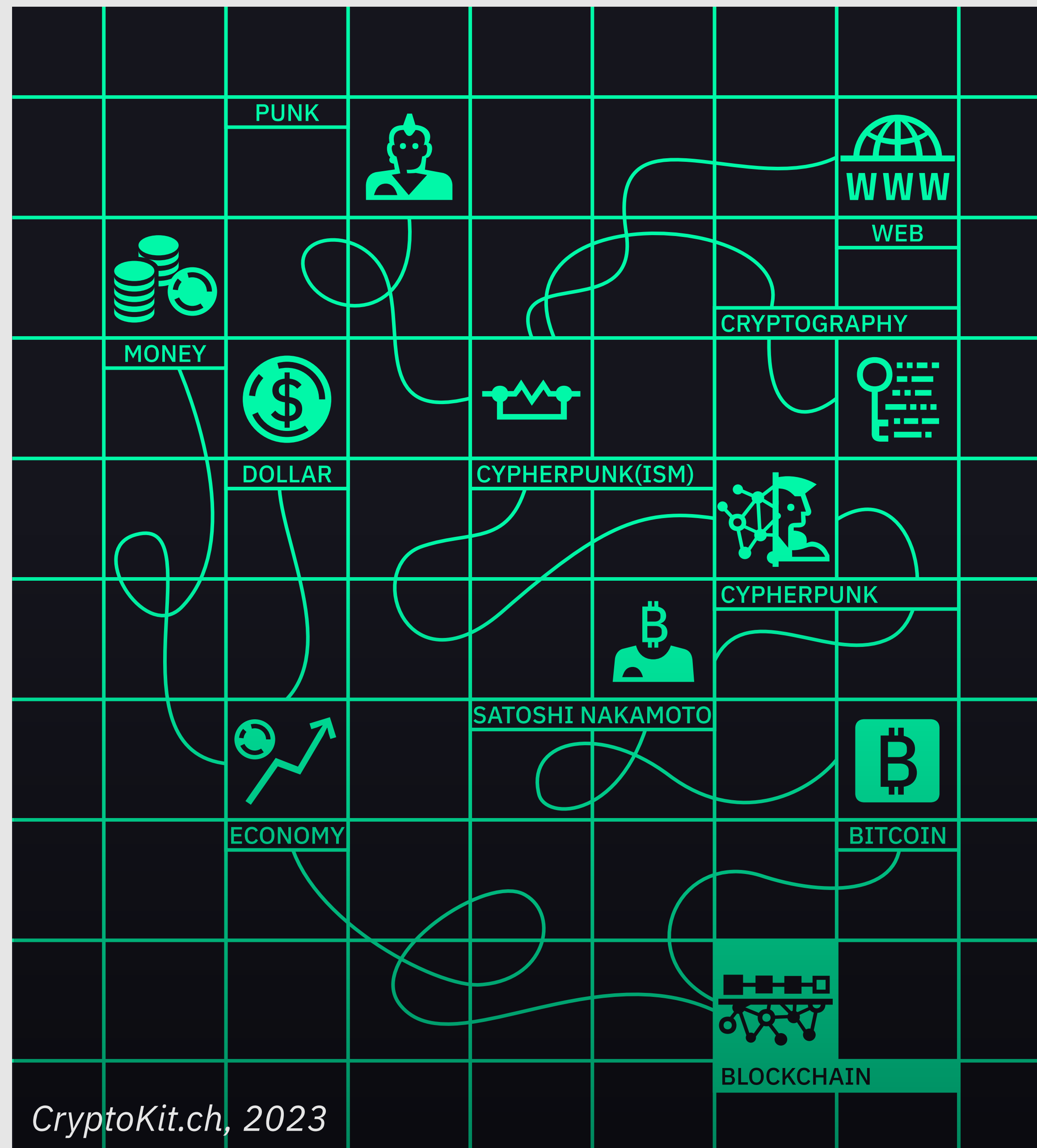
# MODÈLES ÉCONOMIQUES & CHAÎNES DE VALEURS

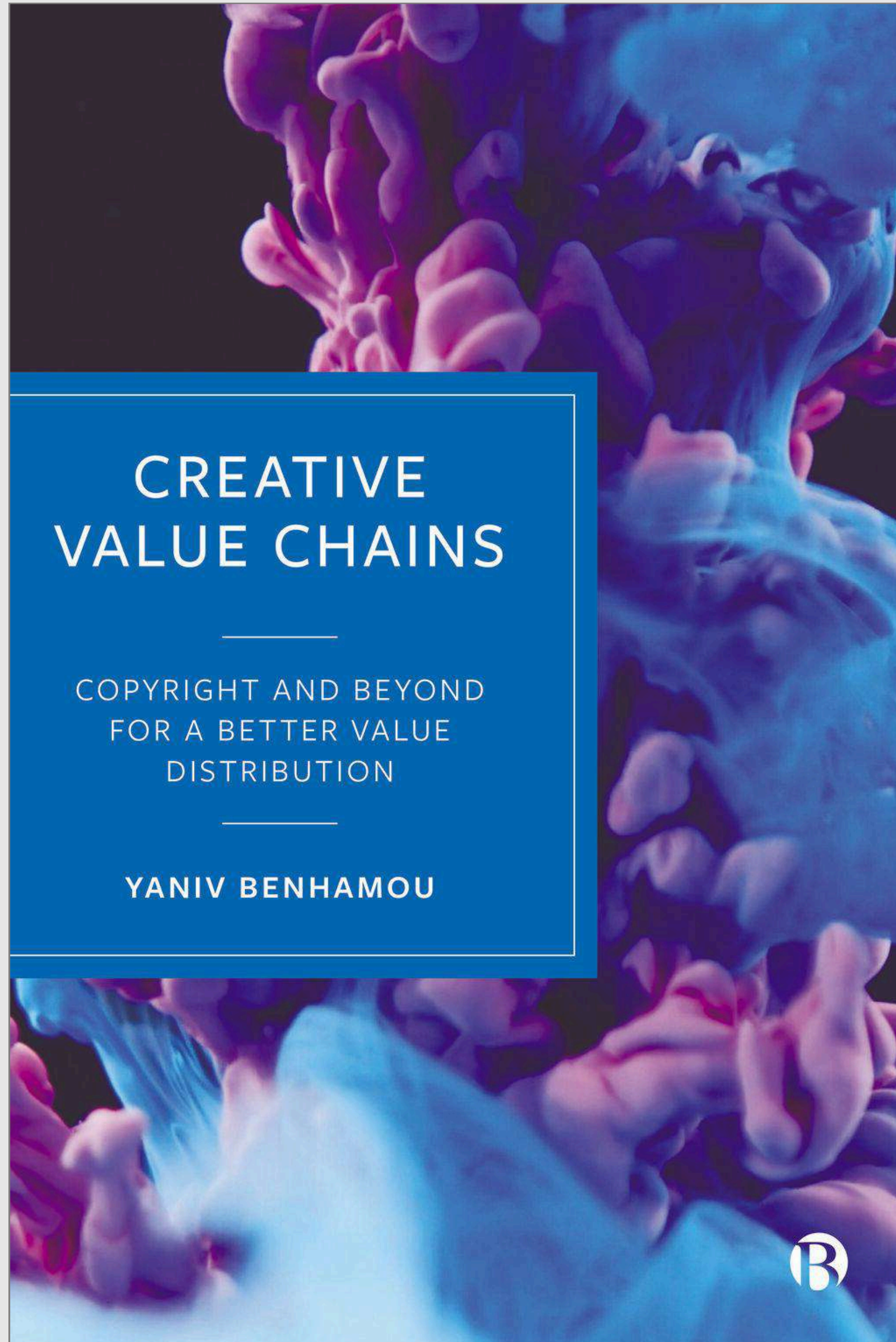
## Constats

- Mutations dans les chaînes de valeur : nécessité d'une redirection plus soutenable
- Essoufflement des droits d'auteur

## Pistes étudiées

- IA comme bien commun
- Revenu universel
- Financement par les communautés
- Redistribution via blockchain





**POLICY BRIEFING**

## Creative Value Chains

### Copyright and Beyond for a Better Value Distribution

**OVERVIEW**

Digital platforms increasingly cannibalise the value generated by human creativity, from sharing platforms (TikTok), to streaming services (Spotify) and AI models (ChatGPT). This extraction of value from artists and internet users to platforms threatens cultural diversity and the sustainability of creative work. A new framework is needed to ensure fairer value distribution across the creative economy.

The creative ecosystem also remains too narrowly focused on initial acts of creation rather than recognising creativity as a value chain that spans production, distribution and use involving multiple contributors (creators, intermediaries, click and digital workers). The value also has multiple dimensions: A creative work generates not only economic but also social, cultural, educational and emotional value, which current frameworks fail to capture.

Creative industries such as music, gaming and visual arts act as societal catalysts, often anticipating wider shifts in work, community governance and technology.

This calls for approaches that reward all contributors – from creators to digital and click workers – across the entire chain. Solutions include copyright reform (new remuneration rights for streaming and AI training), value chain contractualisation and cultural policies that strengthen professionalisation and resilience.

More radical, ambitious pathways, such as treating AI datasets as commons and developing alternative creator-owned platforms, could help reimagine creativity as a sustainable public resource.

**CONTEXT**

Digital platforms dominate creative industries, from music and video games to visual arts. Yet value distribution remains highly unequal. Artists and digital workers receive little or no reward, uncredited data extraction and limited bargaining power, while their content fuels both platform profits and AI training models.

Drawing on 20 years of interdisciplinary work that brings together sectoral analysis (music, visual arts, video games), first-hand experience (artistic practice as a musician) and legal design tools to illuminate complex value flows, Creative Value Chains: Copyright and Beyond for a Better Value Distribution by Yaniv Benhamou invites policy makers to:

- redefine creativity as a distributed value chain;
- recognise creative sectors as laboratories of future economic and social models; and
- support transparent and equitable value-sharing systems to sustain cultural diversity and fair digital futures.

*Creative Value Chains* by Yaniv Benhamou is published by Bristol University Press, March 2026.

[bristoluniversitypress.co.uk/creative-value-chains](http://bristoluniversitypress.co.uk/creative-value-chains)

Find out more at [bristoluniversitypress.co.uk](http://bristoluniversitypress.co.uk)

- ✕ @BrisUniPress
- 📘 Bristol University Press
- 📷 bristoluniversitypress
- 📺 Bristol University Press and Policy Press

# Conclusion

# Vers un design de la responsabilité

## Éthique de la conviction et éthique de la responsabilité

L'« éthique de la conviction » repose sur le principe kantien du devoir : agir selon des principes supérieurs en lesquels nous croyons.

L'« éthique de la responsabilité » s'appuie sur la philosophie conséquentialiste : agir en fonction des effets concrets que nous pouvons raisonnablement prévoir.

« Le dilemme est le suivant : d'une part, justifier uniquement par la bonne intention signifie exclure les effets secondaires du champ de la responsabilité, tant que nous choisissons de les ignorer [...]. D'autre part, assumer la responsabilité de toutes les conséquences, y compris celles les plus contraires à l'intention initiale, conduit à ce que l'agent humain soit indifféremment responsable de tout, c'est-à-dire responsable de rien dont il pourrait réellement se rendre responsable. »

— **Paul Ricœur**, « Le concept de responsabilité, essai d'analyse sémantique », dans : *Le Juste*, Paris, Esprit, 1994, p. 66

## Éthique de l'IA dès la conception ?

Intégrer l'éthique dans un programme informatique (« dès la conception ») suppose la capacité de la rendre explicite et fixe, ce qui va à l'encontre d'une dynamique dialogique.

Les mutations technologiques actuelles nécessitent une combinaison d'« éthique normative » (prescription) et d'« éthique des capacités » (potentialisation).

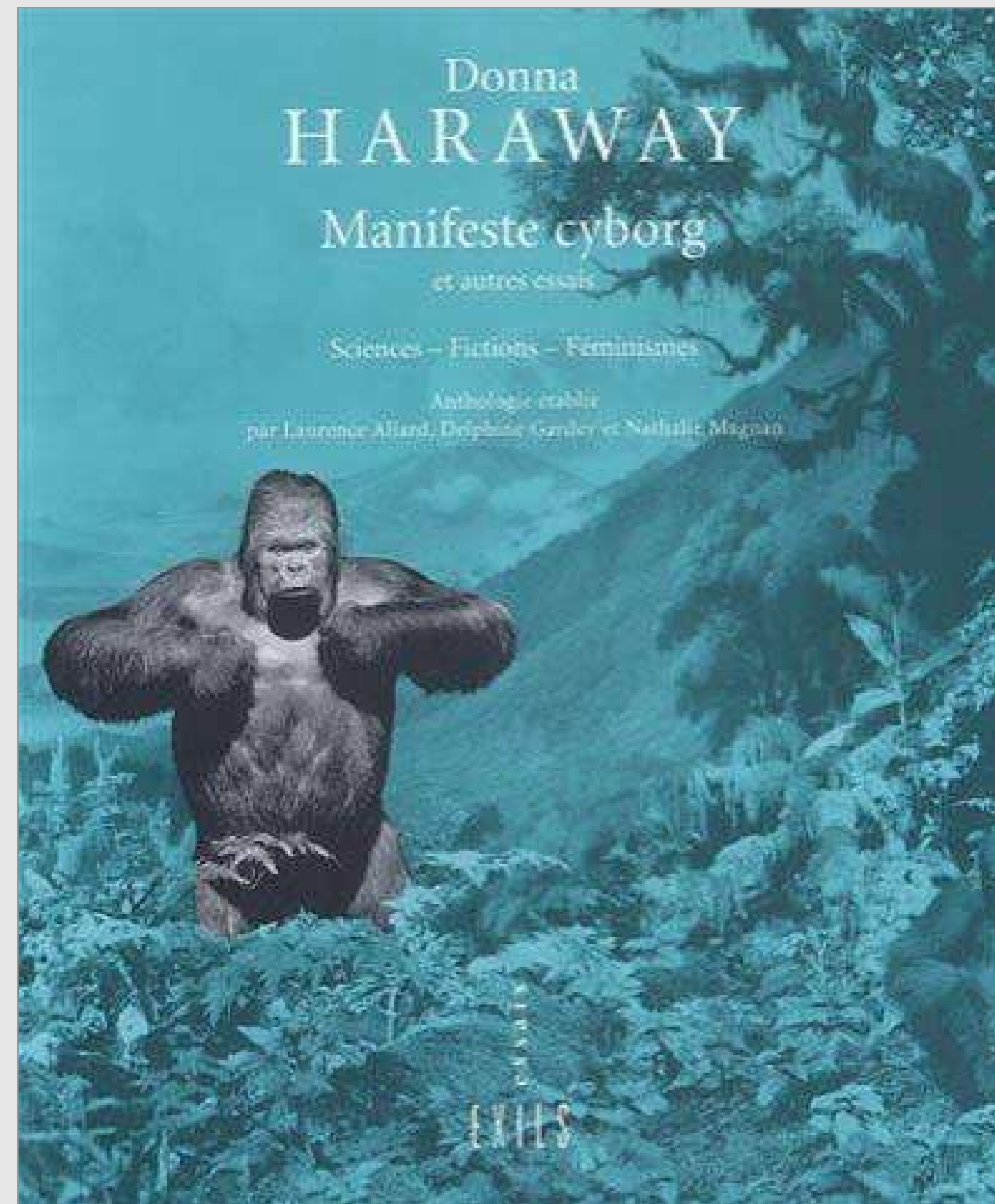
# Faute de temps...

### TYPLOGIE DES DESIGN TROMPEURS liés à la protection des données au sein des réseaux sociaux

<p><b>FAIRE OUBLIER (2)</b></p> <p>1 L'interface ou le parcours utilisateur sont conçus de sorte à ce que la <b>personne oubliée</b>, voire <b>n'ait pas conscience</b> du fait ou d'une partie des aspects liés à la protection de ses données personnelles.</p>	<p><b>INFLUENCER (2)</b></p> <p>1 Le choix des personnes est influencé en faisant appel à leurs émotions et en utilisant des <b>triggers</b> visuels.</p>	<p><b>RESTER DANS LE FLOU (2)</b></p> <p>1 L'interface est conçue d'une manière qui <b>cache les informations</b> ou les paramètres liés à la protection des données.</p>	<p><b>FAIRE OBSTACLE (3)</b></p> <p>2 Les personnes sont <b>gênées ou bloquées</b> dans leur navigation d'informations ou dans leur gestion de leurs données personnelles car ces actions sont rendues <b>difficiles voire impossibles</b> à réaliser.</p>	<p><b>RENDRE INCOHÉRENT (4)</b></p> <p>1 La conception de l'interface est <b>instable et incohérente</b>, ce qui rend difficile pour les personnes de comprendre et choisir la manière dont leurs données personnelles sont traitées.</p>	<p><b>SURCHARGER (3)</b></p> <p>2 Les personnes sont <b>submergées par une masse de sollicitations</b>, d'informations, d'options ou de possibilités qui se dissolvent et qui plus tard les obligent à conserver ou à accepter certaines pratiques en matière de données.</p>
<p><b>Réglage intrusif par défaut</b></p> <p>Par défaut, les fonctions et options les <b>moins respectueuses</b> de la vie privée et des données personnelles sont <b>activées</b>.</p>	<p><b>Chantage émotionnel</b></p> <p>Les personnes sont confrontées à des formulations ou des éléments visuels (ex. style, couleurs, images ou autres) qui donnent soit une <b>impression très positive</b>, les personnes se sentent en confiance, en sécurité ou récompensées, une <b>impression très négative</b>, les faisant se sentir effrayés, coupables ou punies.</p>	<p><b>Informations contradictoires</b></p> <p>Les informations données aux personnes ne <b>peuvent pas servir</b> avec certitude comme : réaliser les actions qu'elles souhaitent, ni si ces actions auront les effets recherchés. Elles sont donc <b>susceptibles d'abandonner</b> ce qu'elles voulaient paramétrer et de conserver les réglages par défaut.</p>	<p><b>Impasse</b></p> <p>Avant que les personnes cherchant une information ou un paramètre, elles ne les trouvent pas car un lien de redirection ne fonctionne pas ou <b>n'existe pas du tout</b>. Les personnes se retrouvent dans l'impossibilité d'accomplir leur action.</p>	<p><b>Manque de hiérarchie</b></p> <p>L'information concernant le traitement des données n'est que <b>partiellement</b> visible car elle apparaît plusieurs fois et est <b>présentée de manière différente</b>.</p>	<p><b>Sollicitation répétée</b></p> <p>Les personnes sont pressées à fournir plus de données personnelles que nécessaires ou à accepter un nouveau usage de leurs données au travers de <b>demandes répétées</b> de fourniture de données ou de consentement à une nouvelle finalité.</p>
<p><b>Détourner l'attention</b></p> <p>Une action ou une information concernant les données personnelles est mise en concurrence avec un autre élément, en lien ou non avec les données. Lorsque les personnes se laissent distraire par cet élément, elles sont susceptibles d'oublier l'information ou l'action qu'elles cherchaient initialement.</p>	<p><b>En toute discrétion</b></p> <p>Utiliser un style ou une technique visuels pour la présentation des informations ou des paramètres associés à la protection des données qui <b>incite les personnes à choisir des options moins restrictives</b> et donc moins protectrices de leur vie privée et de leurs données personnelles.</p>	<p><b>Formulation ambiguë</b></p> <p>Les informations contiennent des <b>termes ambigus et vagues</b>. Les utilisateurs ne savent donc pas comment leurs données sont traitées et comment paramétrer leurs préférences.</p>	<p><b>Conséquences inattendues</b></p> <p>Le <b>décalage</b> entre les informations fournies et les options à disposition des personnes se traduit, à effectuer une action qui ne correspond pas à ce qu'elles voulaient faire. La différence entre le résultat de l'action et ce que les personnes souhaitaient faire est susceptible de les <b>décourager d'aller plus loin</b>.</p>	<p><b>Hors contexte</b></p> <p>Une information ou un paramètre en lien avec la protection des données personnelles est <b>fourni sans contexte</b> sur une page dont le sujet est différent.</p>	<p><b>Parcours labyrinthique</b></p> <p>Lorsque les personnes souhaitent obtenir certaines informations, paramétrer des réglages et exercer leurs droits, il leur est <b>particulièrement difficile de les trouver</b> car ils se trouvent dans un très grand nombre de pages, sans en avoir un aperçu clair et complet.</p>
<p><b>Options en excès</b></p> <p>Les personnes ont face à elles un <b>très grand nombre d'options</b> parmi lesquelles choisir. Cette <b>quantité d'options</b> les laisse incapables de faire un choix ou ne leur permet pas de voir certains paramètres, au point où des renseignements ne sont pas mis à disposition.</p>	<p><b>Interface instable</b></p> <p>Une interface n'a pas de <b>cohérence</b> dans différents contextes ou ne correspond pas aux attentes et aux habitudes des utilisateurs qui l'utilisent.</p>	<p><b>Rallonger le parcours</b></p> <p>Lorsque les personnes essaient d'activer des réglages protecteurs de leurs données personnelles, elles doivent <b>passer par plus d'étapes</b> que pour configurer les autres réglages. Cet allongement du parcours est susceptible de leur faire abandonner le paramétrage de leurs préférences à la protection de leurs données.</p>	<p><b>Rupture linguistique</b></p> <p>Les informations au sujet de la protection des données <b>ne sont pas dans la ou les langues officielles</b> du pays ou d'une des personnes, alors que la note au service l'est.</p>		
<p>Cette typologie a été créée dans les Lignes directrices relatives aux interfaces trompeuses dans les interfaces des plateformes de médias sociaux: comment les reconnaître et les éviter? (Adoptées le 14 février 2023 par le Comité européen de la protection des données (CEPD)).</p> <p>Elles ont pour but d'identifier des bonnes pratiques liées à l'interprétation du RGPD (règlement général sur la protection des données).</p>		<p><b>Principes du RGPD concernés</b></p> <p>Chacun des designs trompeurs décrits dans cette typologie contrevient à un ou plusieurs des principes du RGPD liés :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>à la limitation des finalités</li> <li>au consentement</li> <li>à la protection des données par défaut et dès la conception</li> <li>à la transparence et à l'information</li> <li>à l'exercice des droits</li> </ul> <p>Tous vont à l'encontre du principe de loyauté.</p>			



## Des interfaces « respectueuses » de l'attention (mais quid de l'attention machinique ?)



## Sources à creuser

# IDÉES CLÉS

1. La captation de l'attention marque un tournant dans l'histoire des interfaces
2. L'IA brouille la frontière entre humain et artificiel
3. Les plateformes deviennent des arbitres de confiance
4. Le design doit œuvrer à une éthique de la responsabilité

