

RECHERCHE SÉRENDIPITÉ DÉSESPÉRÉMENT [3/3]

LE 15 AOÛT 2011 ETHAN ZUCKERMAN

De quelles façons est-il possible de découvrir une ville en valorisant la sérendipité ? Le Web peut-il s'en inspirer, et si oui, comment ? Éléments de réponse d'Ethan Zuckerman dans cette dernière partie.

Suite et fin de l'article d'Ethan Zuckerman autour du concept de sérendipité, qui peut être définie comme la capacité à découvrir des choses par hasard. Après s'être attardé **dans la première partie** sur les liens entre urbanité et sérendipité, et avoir analysé dans **la seconde partie** la manière dont nous cherchons l'information en ligne, l'auteur explore ici les diverses façons de découvrir une ville en valorisant la sérendipité et s'interroge sur comment s'en inspirer sur le Web.

Les liens de cet article sont en anglais.

L'urbanisme au service de la sérendipité

Si nous voulons créer des espaces en ligne qui encouragent la sérendipité, nous devons commencer par nous inspirer des villes. Au début des années 1960, une bataille virulente a éclaté au sujet du futur de New York City. À l'origine le débat s'est concentré sur le **Lower Manhattan Expressway**, un projet d'autoroute suspendue à dix voies qui aurait connecté le **Holland Tunnel**¹ aux ponts de Manhattan et de Williamsburg². Les plans de l'autoroute prévoyaient la démolition de 14 blocks le long de Broome Street dans Little Italy et Soho, délogant à peu près 2 000 familles et 800 commerces.

Le principal avocat du projet était **Robert Moses**, urbaniste à l'influence légendaire à l'origine d'une grande partie du système autoroutier new-yorkais. En face, son adversaire le plus virulent **Jane Jacobs** était une activiste, auteure et, en 1962, la présidente du « Joint Committee to Stop the Lower Manhattan Expressway »³. Broome Street doit sa survie à Jacobs. Mais de son travail contre Moses est aussi né un chef-d'oeuvre : **The Death and Life of Great American Cities**⁴, à la fois une critique de la planification urbaine rationaliste et un manifeste pour la préservation et la conception de communautés urbaines vivantes.

Dans ses critiques de la planification urbaine, Jacobs se demande pour qui, des gens ou des automobiles, la ville doit être conçue. Elle pointe du doigt l'indifférence de Moses envers les individus qu'il souhaitait déplacer. Un cadre d'analyse moins biaisé serait de considérer que Moses avait adopté un point de vue global et aérien de la planification urbaine, alors que celui de Jacobs se plaçait au niveau des piétons et de la rue. Pour Moses, l'un des défis importants de la ville est de permettre aux habitants de se déplacer rapidement de leur domicile de banlieue jusqu'au quartier d'affaires du centre ville, puis de nouveau vers l'extérieur et le « collier » de parcs qu'il avait laborieusement fait construire dans les quartiers excentrés.

Le principe de la séparation des tâches – avec des quartiers résidentiels séparés des quartiers d'affaires, eux-mêmes séparés des zones de loisirs – était un élément majeur de la critique de Jacobs. Ce sont les rencontres hasardeuses que l'on fait dans la rue, et qu'a observées Jacobs à Greenwich Village, qui rendent une ville vivable, créative, vivante et finalement sûre. Dans les quartiers aux blocks peu étendus, où les piétons sont les bienvenus et où l'on trouve un mélange d'éléments résidentiels, commerciaux ou récréatifs, on retrouve une vitalité largement absente des quartiers exclusivement résidentiels ou des centres d'affaires qui se vident une fois les bureaux fermés. Cette vitalité vient de la possibilité pour des individus utilisant le quartier pour différentes raisons de se rencontrer par hasard.



La vision de Jacobs de ce qu'est une ville vivable a été très influente sur l'urbanisme depuis le début des années 1980, avec la montée du « **New Urbanism** » et le mouvement des villes pensées pour les piétons. Ces villes – et Vancouver où se déroule notre conférence en est un très bon exemple – ont tendance à favoriser les transports en commun plutôt que les voitures et créent des espaces qui encouragent les gens à se mélanger et à interagir, dans des quartiers multi-usages et des rues commerçantes adaptées aux piétons. Comme **l'explique l'urbaniste David Walters**, ces villes sont étudiées pour faciliter les rencontres et les mélanges entre les individus :



Les rencontres fortuites dans les espaces partagés sont le cœur de la vie en communauté, et si les espaces urbains sont mal conçus, les gens les traverseront aussi vite que possible.



S'il y a bien un principe général dans la conception des rues, c'est d'organiser l'espace pour minimiser l'isolation. Les villes pensées pour les piétons font qu'il est plus difficile de s'isoler dans sa maison ou dans sa voiture, et plus facile d'interagir dans les espaces publics. Ce procédé demande de faire un compromis – pouvoir garer sa voiture devant chez soi est pratique, mais les villes pensées pour les piétons nous recommandent d'être méfiants devant trop de commodité. Les quartiers célébrés par Jacobs ne sont certainement pas les plus efficaces lorsqu'il s'agit de se déplacer rapidement et de manière autonome. La vitalité et l'efficacité ne sont peut-être pas diamétralement opposées mais des tensions peuvent apparaître entre ces deux forces.

Les décisions politiques derrière les réseaux sociaux

Les villes incarnent les décisions politiques prises par ceux qui les ont conçues. C'est aussi le cas des espaces en ligne. Mais les urbanistes ont tendance à afficher leurs intentions avec plus de transparence. Ils déclareront leur volonté de créer une ville pensée pour les piétons parce qu'ils estiment qu'une utilisation accrue de l'espace public améliore le civisme.

Et, dans le meilleur des cas, les urbanistes font des essais pour voir ce qui fonctionne et font part des échecs quand ils surviennent – par exemple, l'utilisation obstinée de la voiture dans des villes qui ont été pensées pour les piétons. Il est bien plus difficile de demander aux architectes à l'origine de Facebook ou Foursquare d'expliquer les attitudes qu'ils essaient de favoriser et les croyances politiques qui sous-tendent leurs décisions.

Je pense que beaucoup de ceux qui conçoivent des espaces en ligne essaient d'augmenter l'exposition à plusieurs niveaux d'informations et de cultiver la sérendipité. Mais je m'inquiète aussi de la difficulté à accomplir cela. Un urbaniste qui veut modifier une structure est contraint par une matrice de forces : un désir de préserver l'histoire, les

besoins et les intérêts des commerces et des résidents des communautés existantes, les coûts associés à l'exécution de nouveaux projets. Le progrès est lent, et en résulte une riche histoire des villes que nous pouvons étudier pour voir comment les citoyens, les architectes et les urbanistes précédents ont résolu certains problèmes.

Nous pouvons imaginer le futur de Lagos en parcourant les rues de Boston ou de Rome.

Pour ceux qui planifient le futur de Facebook, il est difficile d'étudier ce qui a été un succès ou un échec pour MySpace, en partie parce que l'exode de ses utilisateurs vers Facebook transforme peu à peu le site en ville fantôme. Il est encore plus compliqué d'étudier des communautés plus anciennes comme **LambdaMOO** ou **Usenet**, qui date du début des années 1980. Je suis souvent nostalgique de **Tripod**, le réseau social que j'avais aidé à construire à la fin des années 1990.



L'admirable site **Internet Archive** comprend plusieurs douzaines de clichés des pages du site entre les années 1997 et 2000. Ils offrent un aperçu de l'évolution de l'allure du site, mais ne donnent pas d'idée du contenu créé par les 18 millions d'utilisateurs en 1998. **Geocities**, concurrent plus à succès de Tripod, a entièrement disparu du Web en 2010 – son héritage représente moins de 23 000 pages conservées et accessibles par la **Wayback Machine**, qui a finalement abandonné l'archivage en 2001 face à l'ampleur de la tâche.

Si l'on s'inspire des vraies villes plutôt que des villes numériques abandonnées, quelles leçons apprend-on ?

Le débat entre Jacobs et Moses nous suggère de faire attention aux architectures qui favorisent l'aspect pratique au dépend de la sérendipité. C'est l'inquiétude exprimée par Eli Pariser dans son – excellent – nouveau livre « **The Filter Bubble** ». Il s'inquiète pour notre expérience en ligne : entre la recherche personnalisée de Google et l'algorithme de Facebook qui détermine quelles informations de nos amis afficher, elle pourrait devenir de plus en plus isolée, empêchant les rencontres liées à la sérendipité. Les bulles de filtrage sont confortables, rassurantes et pratiques, elles nous donnent une marge de contrôle et nous isolent de la surprise. Ce sont des voitures, plutôt que des transports en commun ou des trottoirs animés.

De nouveaux filtres qui empêchent la sérendipité

Avec l'apparition des boutons « like/j'aime » de Facebook sur des sites tout autour du Web, nous commençons à voir une personnalisation apparaître même sur des sites très généraux comme le New York Times. J'ai toujours accès à tous les articles que je souhaite, mais je peux aussi voir quels articles mes amis ont aimé. Il n'est pas difficile d'imaginer un futur où les « like/j'aime » occuperont encore plus d'espaces d'information. Dans un futur proche je pense pouvoir obtenir un carte de Vancouver sur le Web et y voir apparaître les restaurants préférés de mes amis. (Je peux déjà utiliser **Dopplr** mais je m'attends à bientôt voir apparaître cette fonctionnalité sur Mapquest, voir même sur Google Maps.)

Ce scénario peut être aussi bien inquiétant qu'excitant. Ce qui fait la différence ici c'est de voir seulement les préférences de ses amis ou aussi celles des autres communautés. Comme le dit Eli, les filtres qui doivent vraiment nous inquiéter sont ceux qui sont obscurs sur leurs opérations et qui s'activent par défaut. Une carte de Vancouver recouverte des recommandations de mes amis est une chose ; une carte qui recommande des restaurants

parce qu'ils ont payé pour avoir accès à cette publicité en est une autre complètement différente. La carte que je veux voir est celle qui me laisse parcourir non seulement les préférences de mes amis mais aussi les annotations de différents groupes : des visiteurs qui découvrent la ville, des natifs de Vancouver, des foodies, ou des touristes japonais, chinois ou coréens.

Lorsque nous parcourons une ville, nous rencontrons des milliers de signaux sur la façon dont les autres personnes utilisent l'espace. La foule qui attend de rentrer dans un bar et les tabourets vides dans un autre ; une aire de jeu avec terrain de basket très vivant, une autre remplie de mères avec des enfants en bas âge, une dernière remarquable pour ses bancs désertés. Les actions des individus inscrivent leurs intentions dans la ville. Le gazon récemment planté dans un parc sera bientôt parcouru de chemins, dessinés jusqu'à la terre par les pas des passants. Ces « lignes désirées » sont frustrantes pour les paysagistes, mais elles envoient des signaux précieux aux urbanistes. À savoir : d'où les gens viennent, vers où ils se dirigent et comment ils souhaitent utiliser l'espace.

Les espaces en ligne sont souvent si soucieux de me montrer comment mes amis occupent l'espace qu'ils masquent la façon dont les autres audiences l'utilisent. Dans les moments précédant les révolutions tunisiennes et égyptiennes, une quantité importante d'informations a été diffusée sur Facebook. Si vous n'aviez pas d'amis dans ces pays, et spécifiquement dans ces mouvements, ces activités vous étaient complètement inconnues. Il est possible de voir les sujets populaires sur Facebook pour une audience plus large que vos seuls amis. Le sommaire des « Pages » montre les stars, les groupes et les marques qui ont des centaines de milliers, voire des millions, de fans. Le parcourir offre un tour d'horizon assez fascinant des pages populaires aux Philippines, en Colombie, au Nigeria ou aux Etats-Unis et au Canada.

Facebook a donc des données sur ces « lignes désirées » mais il les enterre dans le site au lieu de les mettre en avant. Les « Trending Topics » de Twitter rendent ces « lignes désirées » visibles. Nous ne savons peut-être pas ce qu'est « Cala Boca Galvao » quand cela apparaît dans les « trending topics », ou nous ne nous intéressons pas au tag #welovebieber, mais nous avons au moins des indications sur les sujets importants pour ceux qui ne sont pas dans notre liste d'amis. Lorsque nous cliquons sur un tag inconnu sur Twitter ou lorsque nous explorons les annotations de quelqu'un sur une carte, nous choisissons de nous éloigner de notre chemin habituel.

Trouver un guide à ses errances

Les villes offrent plusieurs façons d'errer et permettent une position philosophique : celle du flâneur qui chérit l'errance et les possibilités qu'elle lui donne de rencontrer la ville. Je pense que deux formes d'errances structurées pourraient être très utiles pour errer dans les espaces en ligne.

Il y a quelques semaines, j'ai retrouvé un vieil ami pour un déjeuner à New York. Durant les 20 années qui se sont écoulées depuis notre dernière rencontre il est devenu une figure de premier plan du parti communiste américain (une organisation que je pensais disparue depuis la fin des années 1960). Alors que nous marchions du restaurant jusqu'à son bureau, en passant face au légendaire Chelsea Hotel, il a attiré mon attention sur des immeubles d'apparence ordinaire et m'a tout raconté sur les unions qui les avaient bâtis, la bataille autour des droits des locataires qui y avait eu lieu et sur les activistes communistes, socialistes et syndicalistes qui y avaient dormi, travaillé et fait la fête.



Notre marche longue de vingt blocks s'est transformée en tour personnalisée de la ville et en carte idiosyncratique qui m'a poussé à observer attentivement des bâtiments qui n'auraient normalement été qu'une partie du décor. Je l'ai supplié de transformer sa visite guidée de la ville en carte annotée ou en visite en podcast, tout ce qui pourrait permettre à une audience plus large de profiter de sa vision de la ville. J'espère qu'il le fera.

L'une des raisons pour lesquelles il est tellement utile d'être guidé dans ses errances est que cela révèle le maximum de la communauté. Savoir que Times Square est la destination new-yorkaise la plus populaire auprès des touristes peut servir pour l'éviter. Mais savoir où un chauffeur de taxi haïtien va pour manger de la soupe de chèvre est une indication utile sur l'endroit où l'on peut trouver la meilleure nourriture haïtienne. Vous ne savez pas si vous aimez la nourriture haïtienne ? Essayez les « maximum locaux »⁵ – les lieux les plus importants pour la communauté haïtienne – et vous trouverez une réponse à cette question assez vite. Il est peu probable que vous n'aimiez pas la cuisine parce qu'elle est mal préparée, puisqu'il s'agit de la destination favorite de la communauté – il est plus probable que vous n'aimiez tout simplement pas la soupe de chèvre. (Eh bien, ça en fera plus pour moi.) Si vous souhaitez explorer au-delà des lieux appréciés par vos amis, et de ceux appréciés par le public en général, il vous faut trouver des guides assez éloignés de vous culturellement et qui connaissent la ville à leur façon.

Une autre façon d'errer dans une ville et de la considérer comme un plateau de jeu de société. Je suis moins susceptible d'explorer Vancouver en suivant une carte définie par un guide⁶ qu'en cherchant des **geocaches**. Dans un rayon de cinq kilomètres autour de ce centre de conférences, il y a 140 paquets cachés, chacun contenant un logbook où s'enregistrer et, probablement, des « mementos » à échanger avec d'autres joueurs. Pour un geocacher, c'est presque un impératif moral que de trouver autant de paquets que possible lorsque l'on visite une ville inconnue.

Ce processus va probablement vous emmener en dehors des sites touristiques de la ville, ne serait-ce que parce qu'il est difficile de cacher ces paquets dans des endroits si fréquentés. Au lieu de ça, vous découvrirez des coins oubliés, et souvent des lieux que la personne qui a caché le paquet voudra vous faire découvrir, parce qu'il s'agit d'endroits inattendus, historiques ou beaux. **Geocaching est une forme à part entière d'annotation communautaire**. Le but premier est de laisser sa signature sur le logbook de quelqu'un d'autre, mais un objectif plus profond est de nous encourager à explorer un lieu d'une manière inédite.

Des mécanismes ludiques pour (re)découvrir la ville

D'autres jeux établissent une connexion explicite entre l'exploration et l'expansion du capital civique. Le jeu **SFO**, fondé par un trio originaire de Chicago et transplanté à San Francisco, a été conçu pour encourager les joueurs à découvrir des choses qu'ils n'avaient jamais vues ou faites dans la ville, afin d'encourager l'exploration et l'autonomie. Le jeu nous invite à gagner des points en accomplissant des tâches, souvent absurdes, stupides ou surprenantes. On marque des points en documentant nos « praxis » et en postant des

photos, des vidéos ou d'autres preuves de nos interventions.

Ce qui est vraiment excitant dans ce jeu, à mon avis, c'est le nombre de tâches conçues spécifiquement pour encourager les rencontres avec des lieux et des personnes inconnus – une épreuve nous pousse à convaincre des inconnus à nous inviter chez eux pour dîner. Les joueurs qui ont réussi cette épreuve racontent qu'elle était étonnamment facile et que leurs hôtes ont semblé apprécier cette rencontre inattendue autant que les joueurs. (Plus de réflexions sur SFO [sur ce post de blog](#).)



Tous les jeux ne sont pas collectifs. Il y a plusieurs années, Jonathan Gold a créé un mécanisme ludique pour illustrer son exploration des restaurants de Pico Boulevard à Los Angeles. L'article sur cet expérience, intitulé **L'année où j'ai mangé Pico Boulevard** (*The Year I Ate Pico Boulevard*) offre un aperçu captivant de la diversité des nourritures ethniques accessibles en ville. Ce travail a permis à Gold de lancer sa colonne dans le Los Angeles Weekly pour laquelle il a finalement remporté le prix Pulitzer, pour la première fois remis à un critique culinaire.

Je retrouve des mécanismes similaires dans le projet merveilleusement étrange intitulé International **Death Metal Month**, qui propose aux curateurs d'explorer YouTube pour trouver des groupes de death metal dans chacune des 195 nations reconnues par l'ONU. Le death metal du Botswana ne deviendra probablement pas votre tasse de thé, mais utiliser ses passions comme un objectif au travers duquel on voit le monde est une tactique cosmopolite célébrée par Anthony Bourdain ou Dhani Jones.

Il est risqué de trop utiliser ces métaphores géographiques. Même si les mécanismes de jeu sont attrayants et l'intervention de curateurs fascinante, aller du Bronx jusqu'à Staten Island demande toujours du temps. L'espace numérique offre la possibilité de changer les proximités – nous pouvons organiser les bits comme nous le souhaitons, et nous pouvons réorganiser nos villes en suivant notre imagination. Nous pouvons créer uniquement des quartiers en front de mer, ou seulement des parcs, uniquement des bâtiments de briques rouges ou des immeubles de huit étages bâtis dans les années 1920 et découvrir ce que nous rencontrons dans ces endroits.

Mes amis du **Harvard Library Innovation Lab**⁷ expérimentent une réorganisation des étagères de la bibliothèque, qui sont parmi les structures les plus puissantes à notre portée pour encourager l'exploration d'un paysage informatif. Les ouvrages sont classés par sujet et nous commençons par parcourir ce que nous pensons vouloir connaître, puis nous étendons notre recherche visuellement, élargissant notre champs de recherche alors que

nos yeux se détachent de notre recherche initiale. En parcourant les rayons nous obtenons des informations sur un livre selon son apparence – son âge, sa taille. Son épaisseur nous dit si le volume est court ou long, sa taille est souvent un indice du nombre d'illustrations (les grands livres contiennent la plupart du temps des photographies).

ShelfLife, le nouvel outil développé par le laboratoire de la bibliothèque d'Harvard, permet de réorganiser les étagères de livres en utilisant ces caractéristiques physiques – taille, épaisseur, âge – mais aussi de les classer en utilisant des données comme le sujet, l'auteur ou la popularité auprès d'un groupe de professeurs ou d'étudiants. L'objectif du projet est de récupérer les données utiles qui apparaissent dans les formes d'organisations physiques et de les combiner avec les possibilités de l'organisation numérique de l'information. Si l'on combinait les conclusions tirées d'une étude de l'organisation des villes avec les possibilités de réorganisation numérique, nous pourrions peut-être concevoir différemment des espaces en ligne favorisant la sérendipité.

Cet essai ne se finit pas par une conclusion – il se termine par des questions. Je ne sais pas exactement de quelles idées issues de l'étude des villes nous pouvons nous inspirer pour les espaces virtuels – à mon sens, seules des expériences peuvent répondre correctement à ces questions :

- * Comment concevoir des espaces physiques pour encourager la sérendipité ?
- * Quelles leçons tirer de la sérendipité dans les espaces physiques pouvons-nous appliquer au domaine du virtuel ?
- * Comment pouvons-nous annoter numériquement le monde physique pour faciliter nos rencontres avec le monde, plutôt que de les limiter.

—

Article initialement publié sur le blog d'Ethan Zuckerman

Traduction : Marie Telling

Illustrations Flickr CC  par **snorpey**  par **Benjamin Stephan**  par **roboppy**  par **angelocesare**

Image de Une Loguy



1. qui relie Manhattan au New Jersey sous le fleuve Hudson [[↔](#)]
2. qui enjambent l'East River pour relier Manhattan au Queens et à Brooklyn [[↔](#)]
3. « Comité contre l'autoroute du sud Manhattan » [[↔](#)]
4. *Déclin et survie des grandes villes américaines* [[↔](#)]
5. « the local maxima » est un terme mathématique qui désigne les meilleurs éléments d'un ensemble de données [[↔](#)]
6. a curated map [[↔](#)]
7. le laboratoire d'innovation de la bibliothèque d'Harvard [[↔](#)]

PHILIPPE GARGOV

le 15 août 2011 - 11:57 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Saine lecture ! Stimulante réflexion, parfaitement argumentée...

Pour prolonger la réflexion :

- sur Owni : "Pratiquer la ville. Pour une technologie de la dérive", par Urbain trop urbain <http://owni.fr/2011/06/20/pratiquer-la-ville-pour-une-technologie-de-la-derive/>

- sur mon blog, sur les annotations numériques de la ville et leur possible matérialisation : "Folksotopies. La mémoire des lieux" <http://www.pop-up-urbain.com/folksotopies-la-memoire-des-lieux/>

Bonnes lectures !

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

CHARLES

le 15 août 2011 - 20:27 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Excellent article. Dommage qu'il soit truffé de fautes d'orthographe et de syntaxe

...

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

AN391

le 15 août 2011 - 22:02 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Tous ces pseudos intellos sont d'un grotesque ...
Genre animateurs de fêtes à neu neu tout au plus

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

GERLACHUS

le 16 août 2011 - 8:38 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Quelques naïvetés et erreurs (Diogène et les chiens, se référer plutôt au Cynosarge) article dans la lignée de "Learning from Las Vegas" de Venturi en nettement moins maîtrisé. Le gros inconvénient de ce travail est le flou entretenu sur la notion principale mal cernée qui rend le tout très scolaire, voire proche des productions power point.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

ZIG

le 16 août 2011 - 9:42 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



En géocaching français (je pratique), on parle de "caches", et de "boîtes" (des tupp de tailles diverses le plus souvent). Et non de paquets
Les "mémentos" sont inconnus. S'agit-il des goodies, ces petits objets laissés dans les boîtes pour échange ? Ou des geocoins (en français dans le texte) et travelbugs (itou), ces objets trackables qui voyagent de boîte en boîte ?
Je confirme que le geocaching est une excellente manière de découvrir des endroits (en ville ou en pleine nature) dans lesquels on n'aurait jamais mis les pieds si l'on ne pratiquait cette chasse aux boîtes !
Précision importante : il faut un GPS de rando.
Bonne chasse à tous.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

KUROZATO

le 16 août 2011 - 11:49 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Je me demande toujours de quel tonneau sortent des affirmations comme "nous voulons que les villes soient des moteurs à sérendipité". Si "nous" désigne Zuckerman et ses amis, c'est peut être vrai mais il dit lui-même que la plupart d'entre nous ne sortons pas trop de nos routines de déplacements.
Par ailleurs, il semble que des que l'on parle de serendipite, ces jours-ci, on finit par egarer sa définition en route. Ce n'est pas si grave (pour une fois que ce n'est pas la définition mercatique) mais il semble que Zuckerman englobe souvent dans celle-ci toute recherche ou tout parcours suivi(e) d'une trouvaille surprenante ou inhabituelle (même si elle correspond à la démarche initiale). Ces sorties de la routine, de la zone de confort, ces renforcements de la curiosité ou de l'ouverture d'esprit, etc, méritent probablement autre chose que le masque, certes romantique, d'un terme à la mode.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

MIKEY

le 21 août 2011 - 19:18 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



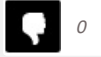
L'aigle aussi découvre par hasard la petite souris derrière le rocher en plein vol. pourtant ni l'aigle, ni la souris on aménagé le rocher. Mais la place de la souris est derrière le rocher quand l'aigle est en vol...

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

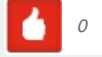
LOMORARMJAL

le 18 novembre 2012 - 9:58 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Hvmbjh ugg boots sale uk Bjffwm ugg boots sale
Paikhk ugg boots outlet store online Lkzbed ugg boots outlet store
Gcoihx cheap ugg boots Laslho cheap ugg boots uk
Ebvuzt genuine uggs uk sale Matezn uggs uk
Nzyjnf uggs for sale Yidyph cheap uggs for sale online
Zuhjl cheap uggs Kvvkjz cheap uggs uk*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE