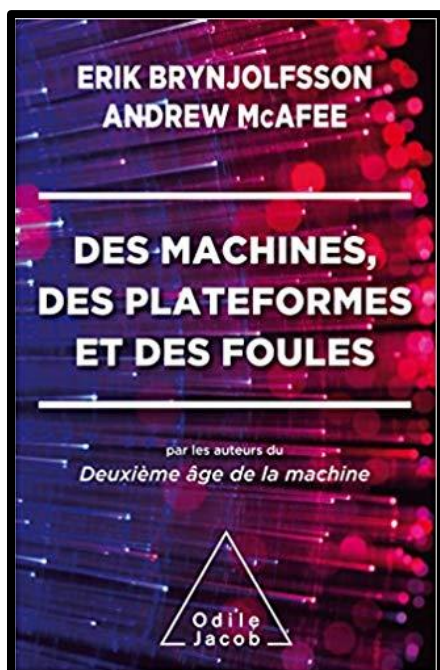

DES MACHINES, DES PLATEFORMES ET DES FOULES

A. McAfee, E. Brynjolfsson. Editions Odile Jacob, 2018, 384 p.

Maritxu Bonnet - Maya Granger - Line Potel



Erik Brynjolfsson est économiste, il dirige le Center for Digital Business du MIT (Massachusetts Institute of Technology) et le MIT Initiative on the Digital Economy. Ses recherches portent principalement sur les technologies de l'information et internet, leurs principaux acteurs et leur impact sur l'économie mondiale.

Andrew McAfee est co-directeur du MIT Initiative on the Digital Economy et dirige la recherche scientifique du Center for Digital Business du MIT. Il travaille sur les changements induits par le digital dans l'entreprise, l'économie et la société. Il a écrit et coécrit de nombreux ouvrages sur les nouvelles technologies de l'information et Internet. En 2008, il figure dans la liste

des 100 personnes les plus influentes dans ce secteur.

Les auteurs ont écrit d'autres livres ensemble, notamment le *Deuxième Âge de la machine*, publié en 2014, qui fut un énorme succès aux Etats-Unis et l'un des *best seller* du New York Times. Tous deux sont reconnus comme des autorités mondiales sur les nouvelles technologies et la transformation numérique. En 2015, ils ont reçu le "Best Price" dans la catégorie Penseurs Numériques au Thinkers 50 Gala qui classe et récompense les "management thinkers".

A l'ère des mutations technologiques et des bouleversements sociétaux et économiques qu'elles entraînent, il est souvent difficile de comprendre les enjeux contemporains et d'anticiper le futur. Publié en version française en mars 2018, "Des machines, des plateformes et des foules" éclaire sur ces problématiques. Écrit de manière simple et concise, l'ouvrage met à la portée de tous les évolutions constatées actuellement, notamment sur l'Intelligence Artificielle, pour le développement des algorithmes, les

applications, le Bitcoin. Leurs explications et théories sont illustrées par de nombreux exemples concrets et compréhensibles par tous.

Pour ses auteurs, *« ce livre est un guide du monde que sont en train de créer les nouvelles machines, les plateformes et les foules »* et il décrit les principales étapes des bouleversements de notre société liée aux nouvelles technologies.

Les auteurs précisent d'ailleurs eux-mêmes : *« Nous allons essayer de vous convaincre qu'en raison des récentes évolutions technologiques, les entreprises ont besoin de repenser l'équilibre entre l'esprit et la machine, entre le produit et la plateforme et entre le cœur et la foule. »*

Notre plan, à l'instar des auteurs, sera découpé en trois parties. Cette synthèse présentera les trois partenariats, à savoir la Machine et l'Esprit, la Plateforme et le Produit et enfin le Cœur et la Foule.

L'ESPRIT ET LA MACHINE

DEFINITION DE L'ESPRIT ET DE LA MACHINE

Brynjolfsson et McAfee introduisent les concepts de l'esprit et de la machine en parlant de la "montagne de paperasse". Elle représente pour eux l'ancienne organisation des entreprises avant le "Reengineering" de Hammer et Champy¹. Ainsi, les auteurs expliquent "l'esprit" comme définissant l'homme, sa capacité de réflexion et ses processus de décision tandis qu'ils définissent la "machine" comme porteuse de la réalisation de tâches automatisées, totalement ou partiellement. La thèse des auteurs postule que la délégation de tâches routinières et chronophages aux machines permettrait à l'humain de donner la priorité aux décisions importantes faisant appel au jugement et au bon sens dont sont dépourvues les machines. Ils abordent également la notion de partenariat standard à travers deux innovations technologiques ayant révolutionné les entreprises et le quotidien des individus en général : les Systèmes d'Information (S.I.)² et le World Wide Web.

¹ Hammer et Champy dans *Reengineering the Corporation : A Manifesto for Business Revolution* (1993) en parlent comme "une remise en cause fondamentale et une redéfinition radicale des processus opérationnels pour obtenir des gains spectaculaires dans les performances critiques que constituent aujourd'hui les coûts, la qualité, le service et la rapidité".

² Selon la définition Universalis, "le système d'information est aujourd'hui un élément central du fonctionnement d'une organisation. Un système d'information peut être défini comme un ensemble de ressources (personnel, logiciels, processus, données, matériels, équipements informatique et de télécommunication...) permettant la collecte, le stockage, la structuration, la modélisation, la gestion, la manipulation, l'analyse, le transport, l'échange et la diffusion des informations (textes, images, sons, vidéo...) au sein d'une organisation."

LE PARTENARIAT STANDARD ENTRE LA MACHINE ET L'ESPRIT

Selon les auteurs, ces deux innovations ont permis de se débarrasser de cette "paperasse", c'est-à-dire des tâches administratives, en les confiant à des logiciels et algorithmes, permettant à l'homme de se rendre disponible pour prendre des décisions. C'est ainsi que s'est mis en place ce que les deux auteurs nomment le Partenariat Standard.

Le postulat concernant ce Partenariat Standard était le suivant : l'humain possède des capacités de raisonnement allant au-delà du simple calcul que les machines ne possèdent pas. Ainsi les machines se chargeant des tâches mathématiques élémentaires, des tâches administratives et de la transmission de données, cela permet à l'homme de se consacrer à la prise de décision, à l'utilisation de son intuition et de sa créativité.

Les auteurs citent deux experts, D. Kahneman et A. Tversky, qui ont mené plusieurs années de recherche pour expliquer que l'homme possède deux systèmes de raisonnement.

Le premier nommé dans le livre, le système S₁ est rapide, automatique, intuitif et ancien dans notre évolution. Il est amélioré grâce au bon sens et aux expériences vécues. Il est comparé à "l'esprit humain". Le second, nommé S₂, est lent, conscient et récent dans notre évolution. Il exige beaucoup de travail et peut être amélioré grâce aux mathématiques ou à la logique par exemple. Il s'agit donc de celui associé aux machines.

LE NOUVEAU PARTENARIAT STANDARD

Le S₁ est considéré par les deux auteurs comme formidable mais fautif car il prend des raccourcis et connaît beaucoup de biais. De plus, son évaluation apparaît comme difficile du fait de la difficulté d'évaluation de notre intuition. C'est en raison de ces biais que les auteurs proposent de laisser les capacités de raisonnement du S₂, assurés par les machines, trouver une solution pour S₁.

Ce Nouveau Partenariat Standard ajoute la prise de décision aux compétences des machines. C'est ainsi qu'apparaissent les premières prises de décision totalement automatisées.

Même si la prise de décision automatisée peut se révéler biaisée à cause des systèmes algorithmiques, les auteurs affirment qu'ils peuvent être testés, corrigés et améliorés à travers un processus "d'itération" pour ne pas répéter les mêmes erreurs. En réalisant une partie importante d'une tâche, les machines pourront soumettre aux humains des solutions que ces derniers élargiront et adapteront en fonction.

Dans ce nouveau Partenariat Standard, l'esprit humain conserve une souplesse et une agilité de réflexion dont les machines ne sont pas encore dotées et c'est en alliant ces deux types de compétences que le partenariat machine-esprit pourra être maximisé. Ici, la

place de l'humain est reconsidérée pour qu'il ne soit plus le décideur mais assure seulement le contrôle des décisions prises par les machines.

Ce "bon sens", caractéristique du S_1 , permet à l'homme de rester dans l'équation. Les machines n'y ayant pas accès, cela constitue pour elles ce que les auteurs appellent le Paradoxe de Polanyi. En effet, l'homme apprend à la machine ce qu'il est capable de décoder : compter, écrire, marcher, etc. Mais il lui est impossible d'expliquer de manière algorithmique sa capacité à faire preuve de bon sens, d'intuition, et ne peut donc l'apprendre aux machines.

Ce paradoxe semble bloquer le développement de l'automatisation ou de l'intelligence artificielle mais il a pu être contourné grâce à l'apprentissage automatique.

L'apprentissage automatique est présenté comme des systèmes qui apprennent seuls en accumulant de l'expérience, grâce à la répétition et au feed-back.

Les auteurs illustrent ceci avec l'avancée la plus significative dans ce domaine : l'AlphaGo. AlphaGo est un logiciel de jeu de go³ un jeu de stratégie japonais dont même les experts expliquent avec difficulté les stratégies qu'ils développent au cours de la partie. Ainsi, il était difficile d'apprendre à une machine à jouer et surtout à gagner. Cependant le 9 mars 2016, le logiciel AlphaGo remporta une partie contre Lee-Se Dol, l'un des plus grands joueurs de ce jeu, montrant ainsi la capacité de l'apprentissage automatique à contourner le Paradoxe de Polanyi.

QUELLE PLACE POUR L'HOMME DANS CE NOUVEAU PARTENARIAT EN PERPETUELLE EVOLUTION ?

Bien que le Paradoxe de Polanyi ait pu être contourné grâce à l'apprentissage automatique, une autre faculté de l'homme n'a pu être expliquée et transmise aux machines : la créativité. En effet, les auteurs expliquent que les machines ne sont pas capables de créer de nouvelles idées. Bien que l'homme ait réussi à identifier certaines caractéristiques artistiques pouvant être traduites mathématiquement et provoquant chez l'homme une émotion comme le nombre d'or⁴, les avis concernant le caractère créatif de ces productions divergent.

³ Le jeu de go est un jeu de stratégie japonais dont le but est d'opposer deux adversaires qui placent à tour de rôle des pierres, sur les intersections d'un tablier quadrillé appelé goban. Le but est de contrôler le plan de jeu en y construisant des « territoires ».

⁴ Le nombre d'or est une proportion mathématique égale à $x^2=x+1$. Il a inspiré les grecs et les égyptiens dans l'antiquité pour leurs monuments de culte. Ils étaient ainsi « beau à l'œil » et considérés comme « parfaits ». Par la suite, Léonard De Vinci reprit cette idée pour ses œuvres et travaux comme L'Homme de Vitruve ou la Joconde.

Finalement les auteurs expliquent donc que c'est également du côté de cette créativité que se trouve la place de l'homme dans ce Nouveau Partenariat Standard. Ils expliquent qu'étant des êtres sociaux vivant dans ce monde, nous avons conscience de celui-ci, et que cette conscience nous permet de savoir ce qui plaît ou non.

De cette même manière, l'homme est capable d'empathie, lui permettant de réaliser des tâches que la machine ne peut pas. Les auteurs citent l'exemple du diagnostic médical, en expliquant que même si bientôt les machines seront capables de réaliser des diagnostics efficaces, les gens souhaiteront quand même rencontrer une personne physique dans un moment délicat à appréhender comme l'annonce d'un résultat d'examen médical.

L'entreprise Iora Health⁵, prise en exemple par les auteurs, explique le nouvel équilibre entre l'esprit et la machine dans ce Nouveau Partenariat Standard avec l'Intelligence Artificielle assurant le diagnostic et l'homme l'annonçant au patient et assurant la relation médicale.

LA PLATEFORME ET LE PRODUIT

COMMENT SE DEFINISSENT LE PRODUIT ET LA PLATEFORME ?

« Avec l'apparition de la plateforme, la quasi-totalité des pratiques traditionnelles de gestion d'entreprise [...] est en plein bouleversement. » G. Parker, M. Van Alstyne, S. Choudary, auteur de *Platform Revolution*. (Cités par les auteurs)

Les produits sont définis dans le livre comme des biens et services tangibles possédant toujours une valeur fiduciaire. Présents dans tous les secteurs économiques, ils ont subi de plein fouet l'arrivée des plateformes sur le marché.

Les plateformes quant à elles, sont définies par les auteurs comme "un environnement en ligne exploitant l'économie de la gratuité, de la perfection et de l'instantanéité⁶ et caractérisés par un coût marginal d'accès, de reproduction et de distribution proche de 0". D'après les auteurs, deux générations de plateformes se sont succédées au fil des évolutions technologiques, perturbant divers types de secteurs économiques traditionnels.

La première génération, a concerné l'économie des biens informationnels, c'est-à-dire les produits issus des secteurs de la presse et de la musique. En effet, faire une copie en ligne d'un article, d'une photo, d'une musique est instantané, avec une qualité toujours égale

⁵ Une entreprise privée de soins médicaux utilisant le Nouveau Partenariat Standard avec l'humain au centre de la relation patient-professionnel.

⁶ Ces trois propriétés sont très importantes à retenir pour véritablement comprendre la puissance des plateformes par rapport aux produits du monde réel.

et une quasi-gratuité (les espaces de stockage ou *cloud* tendent à s'approcher d'un coût nul mais ils ne sont pas encore à ce stade-là). Ces trois propriétés uniques au monde de l'économie numérique ont fortement perturbé l'économie des entreprises classiques voyant leur chiffre d'affaire chuter brutalement. De nouveaux concurrents comme Spotify ou Google AdSense, ont commencé à diffuser des contenus médias gratuitement ainsi que des publicités extrêmement ciblées sur ces mêmes médias.

La deuxième génération de plateformes est appelée par les auteurs les plateformes O2O : "*online to offline*". Elles restituent la propagation du monde en ligne vers le monde hors-ligne en s'appropriant des marchés de biens et services physiques comme Uber pour le transport urbain. Leur but est d'exploiter de manière efficace l'économie des produits et l'économie numérique⁷ sur un même support représenté par la plateforme. Cette deuxième génération a permis la suppression d'une énorme variable dans le monde entrepreneurial pour les auteurs : la prédiction de la demande future. L'invention du cloud avec sa capacité informatique de stockage quasiment illimité, donne l'opportunité aux entreprises-plateformes de ne plus avoir à prévoir exactement leurs besoins potentiels et de pouvoir adapter l'offre à la demande instantanément.

Les auteurs abordent par la suite de nombreux exemples de plateformes pour nous permettre de mieux comprendre les raisons de leurs succès.

LES CARACTERISTIQUES COMMUNES DE REUSSITE DES PLATEFORMES

Pour A. McAfee et E. Brynjolfsson, l'entreprise Postmates est l'exemple parfait de la plateforme O2O ayant réussi à exploiter de manière productive et rentable les capacités de ce type de plateforme.

Créée en 2011 pour répondre au besoin des entreprises n'arrivant pas à tenir les délais de livraison, il s'agissait au début d'un service de coursiers livrant dans l'heure aux consommateurs des produits commandés en restaurant ou dans des magasins partenaires. L'avantage de cette logistique résidait dans le fait de ne pas avoir besoin d'entrepôt puisque les coursiers venaient chercher les livraisons directement dans les magasins correspondants.

Les acheteurs payaient une commission de 9% qui revenait à Postmates ainsi que des frais de livraison de 5 à 20\$ selon la complexité de la commande qui revenaient en majorité aux coursiers. Au fur et à mesure de leur croissance, les dirigeants de la plateforme réalisèrent que s'ils voulaient vraiment se développer, il leur fallait réduire les coûts pour les consommateurs. Ils commencèrent donc à proposer un prix forfaitaire de 4.99\$ pour les livraisons accompagnées de la suppression de la commission pour les

⁷ Aussi appelée par les auteurs "l'économie des bits et des atomes".

consommateurs, ce qui permis de booster la demande. Avec la hausse des commandes, les coursiers commencèrent à réaliser plus d'une livraison par course ce qui permit encore de diminuer le coût unitaire de la livraison. La plateforme recevant des bénéfices à chaque transaction, Postmates pu garder un équilibre entre sa rentabilité et une offre intéressante pour les consommateurs.

Les auteurs reprennent ensuite l'exemple de WhatsApp sorti en 2009 qui cumule aujourd'hui plus d'1 milliard d'utilisateurs dans le monde entier. Même aujourd'hui, alors que les forfaits sont quasiment en illimité dans de nombreux pays, WhatsApp reste une valeur forte grâce à son réseau d'utilisateurs exerçant une influence sur les potentiels nouveaux utilisateurs. En étant de plus en plus nombreux sur WhatsApp, ils poussent ceux qui n'y sont pas à l'utiliser afin de pouvoir communiquer avec leur entourage. Ce phénomène est appelé par les auteurs "les effets de réseaux"⁸ et peut être retrouvé dans de nombreuses entreprises de l'économie numérique.

Enfin, l'ouverture aux contributions extérieures d'une plateforme est également un facteur clé dans son potentiel succès selon le constat des auteurs qui prennent l'exemple de Steve Jobs au moment du lancement de l'iPhone. En effet, pendant un an, le fondateur d'Apple ne voulait que des applications développées par Apple sur l'App-Store des iPhones pour garder le contrôle sur son produit.

C'est en revenant sur sa décision et en ouvrant l'App-Store aux contributions extérieures que le produit pu véritablement décoller sur le marché. Une des explications de cette logique réside dans la notion de biens complémentaires. Il s'agit de produits couplés et complémentaires, comme l'iPhone et son App-Store, où la baisse de prix du bien A va augmenter la hausse de la demande du bien B sans que le prix de ce dernier ne soit modifié.

Ainsi, l'existence d'applications gratuites sur l'Appstore de l'iPhone permis de donner l'impression aux utilisateurs de faire une bonne affaire, en ayant plusieurs produits en un seul.

Cependant, malgré le succès apparent des plateformes sur les produits, quelques secteurs du monde réel sont encore préservés de cette concurrence selon les auteurs.

LE MARCHE DE L'HEBERGEMENT, PRODUIT PRESERVE

Même si le potentiel destructeur et disruptif des plateformes est réel, il n'est pas non plus illimité. Les auteurs ont pu constater par exemple dans le secteur de l'hébergement que

⁸ Plus précisément, les effets de réseaux caractérisent les produits qui augmentent de valeur à mesure qu'augmente le nombre d'utilisateurs.

même si Airbnb est devenu un acteur très puissant sur ce marché, de nombreux hôtels continuent à bien se porter. En effet, l'expérience de recherche d'un trajet est largement indifférenciée contrairement à l'expérience de recherche d'un hébergement pour une nuit.

La diversité des offres d'hébergement est très importante et ce sont ces différences qui deviennent essentielles dans le processus de prise de décision. Le choix d'un hébergement comporte de multiples critères selon les consommateurs et leurs besoins ou contraintes et Airbnb ne peut pas totalement répondre à toutes les demandes.

Si les touristes en voyage cherchent en général un hébergement bien situé et peu cher, les voyageurs d'affaire cherchent des services complémentaires à l'hébergement comme une salle de réunion, une blanchisserie ou une salle de sport par exemple, qui ne peuvent se trouver dans des logements loués par des particuliers. Airbnb a donc introduit un second produit sur un marché déjà existant ciblant des utilisateurs en recherche d'un service différent mais l'entreprise ne peut remplacer totalement l'offre proposée par les hôtels.

Les caractéristiques du marché de l'hôtellerie sont donc ce qui lui permet de ne pas être mis en danger par l'arrivée des plateformes dans le secteur.

Selon les auteurs, quand les offres sont différenciées et que les clients peuvent être captifs d'un service particulier, le potentiel de destruction des plateformes se réduit. Les auteurs ajoutent que les marchés sur lesquels les acteurs sont peu nombreux et les offres compliquées seront moins impactés par les plateformes. Cette propriété concernerait le secteur de l'hébergement comme illustré plus haut mais également le conseil fiscal en fusion/acquisition, l'organisation d'une exposition ou encore la construction d'une centrale nucléaire.

LE CŒUR ET LA FOULE

COMMENT SE DEFINISSENT LE CŒUR ET LA FOULE?

Les auteurs définissent "le cœur" comme "*un ensemble d'organisations, institutions, groupes qui ont dominé avant l'ère de l'internet*". Il est caractérisé par des organes gouvernementaux, des circuits d'approbation et des individus. Les deux auteurs illustrent le concept du cœur par l'exemple d'une bibliothèque.

« La foule » est définie comme *"l'ensemble des participants et des pratiques encapacités⁹ par internet et ses technologies.* " Elle est décentralisée, incontrôlable et désordonnée, créant aussi des dérives comme les fake news.

Selon Robert White, l'une des principales conséquences de l'explosion du web est le décloisonnement de l'interaction qui a supprimé la contrainte de distance. Ainsi internet a permis de rassembler de multiples savoirs provenant d'un grand nombre de personnes et a pu faire émerger la foule.

Le web est une bibliothèque enrichie et dépendante de la foule. Cette foule est immense et diverse, au contraire du cœur qui a tendance à se spécialiser.

Mais cette masse de connaissances et ce rassemblement de personnes ont permis à la foule de créer perpétuellement du savoir et d'être la source de nombreuses innovations basées sur la collaboration.

Aujourd'hui la foule domine le cœur pour plusieurs raisons. D'abord parce que, "encapacitée" par les réseaux globaux et les plateformes, elle montre une force plus puissante que celle du cœur.

Les auteurs prennent l'exemple de Linux, le plus gros et le plus professionnel des systèmes d'exploitation. En 1981, Linus Torvalds, le créateur, a posté un message sur UseNet (un système en réseau de forums créé en 1979) annonçant qu'il souhaitait créer un système d'exploitation et qu'il était à la recherche d'idées et de conseils. C'est ainsi que 11 800 développeurs ont contribué, librement, à la création de Linux.

Ensuite, la foule domine car elle pallie la centralisation excessive du cœur qui empêche les gens de s'exprimer, de participer, de montrer ce qu'ils savent faire.

Enfin, car la foule permet de réunir un grand nombre de personnes pour créer des produits de grande utilité, si certaines règles sont respectées (ouverture, auto-organisation, vérifiabilité, clarté des objectifs et des résultats).

LA FOULE, ENTRE REUSSITES IMPORTANTES ET LIMITES

Selon les auteurs, l'une des raisons du succès de la foule est son avance sur le cœur.

En effet, lors de l'identification d'un problème, les connaissances pour le résoudre sont souvent issues d'un domaine éloigné du domaine dans lequel se trouve le problème.

⁹ Encapaciter (néologisme): donner la capacité de faire quelque chose.

Il est donc plus facile pour la foule d'identifier les solutions au problème grâce à sa capacité de travail et son nombre d'information.

C'est pour cette raison qu'ont émergé des concours de recherche (scientifique, mathématiques, ...) qui font appel à la capacité de la foule pour trouver une solution.

C'est par cette notion de collaboration qu'a émergé l'une des productions les plus significatives de la foule : le Bitcoin.

Le Bitcoin¹⁰ montre la capacité de la foule à décentraliser totalement une communauté. Utilisant la cryptographie, l'économie, le codage et le réseau, elle a été capable de créer une chose aussi importante et sérieuse qu'une monnaie.

Pour les auteurs, la découverte la plus importante réside dans son système de contrôle : la Blockchain.

Dans cet ouvrage, la Blockchain est définie comme *"un registre ouvert, clair, qui perdure dans le temps et où est archivé l'historique complet des actions effectuées"*¹¹.

La particularité de la foule est sa capacité à réunir des individus agissant dans leur intérêt personnel afin de produire une chose d'une valeur collective immense, comme les exemples du Bitcoin et de la Blockchain l'illustre parfaitement.

Mais la foule et son rêve de décentralisation totale connaissent des échecs (le Bitcoin se voulait décentralisé mais sa capacité de contrôle -minage- s'est retrouvé majoritairement localisé en Chine). Cependant, certains pensent que les nouvelles technologies de décentralisation extrême offriront une alternative aux grandes organisations.

¹⁰ Le Bitcoin est une crypto-monnaie créée par Satoshi Nakamoto en 2007. Sa gestion, la création de sa structure et de ses règles repose sur une décentralisation totale.

¹¹ Afin de contrôler la double dépense, chaque transaction est diffusée dans le système ou des ordinateurs appelés « nodes » récoltent les transactions et vérifient la légitimité. Un ensemble de transaction est nommé un « bloc ». Ces « nodes » sont mis en concurrence pour trouver un « hash », c'est à dire un résumé chiffré du « bloc ».

C'est ici qu'émerge la première protection du Bitcoin: la preuve de travail car chaque « bloc » exige une preuve de travail et qu'il faut une très grande puissance pour identifier pour un « bloc ». La seconde protection, liée à la première c'est le fait que les « bloc » sont créés les uns après les autres et sont liés de manière inextricable par un historique de toutes les transactions. C'est la blockchain.

UNE REUNION ENTRE LE CŒUR ET LA FOULE EST-ELLE POSSIBLE?

Pour les auteurs, bien que la foule domine le cœur, les entreprises physiques vont continuer d'exister, du moins tant que la technologie de contrats intelligents ne sera pas parvenue à se développer.

Selon les auteurs, il est possible pour le cœur d'aller puiser dans les connaissances, la capacité de production et d'innovation de la foule.

Ils prennent alors l'exemple du Crowdsourcing avec Amazon Mechanical Turk, une plateforme de crowdsourcing visant à faire réaliser par des individus des tâches plus ou moins complexes contre rémunération.

Il est aussi possible d'utiliser la foule pour permettre au cœur de réaliser des études de marché en testant par exemple la viabilité d'un produit grâce au crowdfunding.

Enfin, le cœur et la foule peuvent se rassembler pour acquérir de l'innovation.

NOTRE POINT DE VUE

Ce livre rend la mutation numérique et ses enjeux accessibles à tous, sans pour autant trop vulgariser son propos. "Des machines, des plateformes et des foules" explique bien les bases du progrès de l'IA dès les années 80 en insistant sur son caractère disruptif, qui est important à prendre en compte. Il nous aide également à comprendre ce qui a fait et fera encore le succès des services et produits que nous utilisons quotidiennement (les applications, les sites de réservation, les transports etc...).

Nous avons cependant trouvé que la thèse de l'ouvrage était présentée trop positivement vis-à-vis des nouvelles évolutions technologiques et peut paraître utopique. Pour nous, les auteurs manquent de recul et de critique vis-à-vis des nombreuses évolutions technologiques qu'ils évoquent.

Nous connaissons aujourd'hui les opportunités et les menaces que peuvent représenter autant l'intelligence artificielle que le digital labour par exemple et un avertissement ou une vision plus nuancée aurait été importante dans ce livre. De plus, cet engagement des auteurs nous étonne de par leur position professionnelle de chercheurs au MIT, université mondialement réputée dans son domaine et garante selon nous d'une objectivité de recherche. Il manque donc un aspect critique plus objectif sur les futurs changements que ces mutations technologiques risquent d'engendrer. En dehors de cet aspect, il reste un bon livre, bien écrit, qui présente un large panorama pour les néophytes qui voudraient une première vue d'ensemble sur ce milieu.