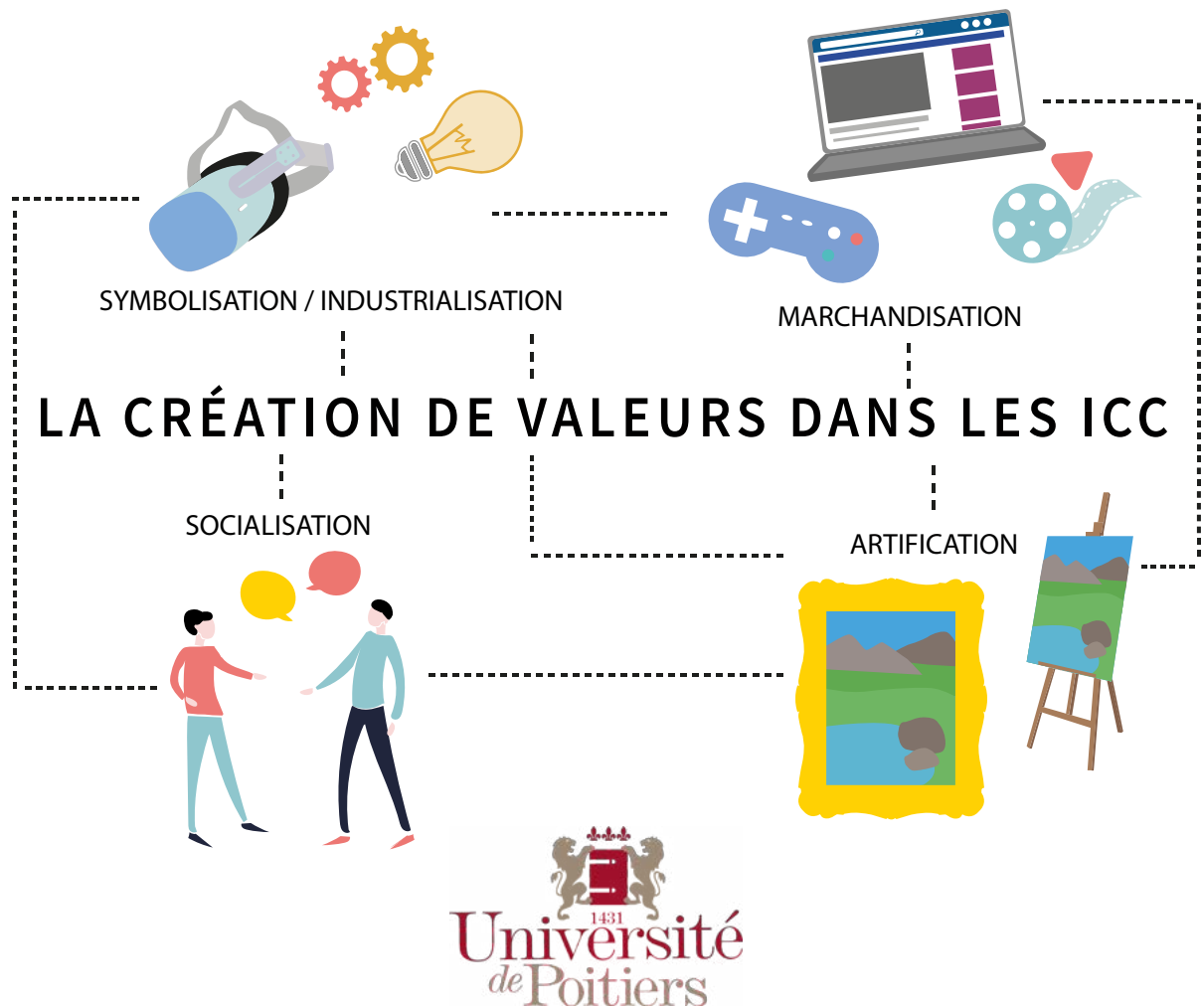


FAB[®]ICC



**Rencontres professionnelles
29 et 30 septembre 2022
Espace Franquin, Angoulême**

DOSSIER DE PRESSE

Page de l'événement cliquez [ici](#)

FAB[®]ICC

Équipe interdisciplinaire de chercheurs
dédiée aux Industries Culturelles et Créatives

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Rencontres professionnelles interdisciplinaire « La création de valeurs dans les ICC » 29 et 30 septembre, Angoulême

Ces deux journées ont pour objectif de structurer les échanges entre praticiens des industries culturelles et créatives et enseignants-chercheurs sur la façon dont les avancées majeures liées à l'économie numérique transforment les valeurs économiques, sociales et sociétales générées par les activités culturelles au sens large. Nous proposons d'échanger des réflexions, des expériences et de débattre sur quatre processus qui nous paraissent emblématiques de la façon dont l'économie numérique transforme et ouvre de nouveaux horizons pour les activités culturelles et créatives dans des espaces de diffusion locaux, globaux ou virtuels. Ces quatre processus sont la Socialisation, la Virtualisation, la Plateformisation et enfin l'Artification.

Comme le souligne Ariel Kyrou, « Veillons juste à ne pas céder au réductionnisme réduisant (...) toute valeur à celle du marché. » (Kyrou, 2014). Ces rencontres visent justement à débattre sur les valeurs souvent contradictoires qui orientent la façon dont les producteurs de contenus culturels s'approprient les possibles ouverts par les transformations numériques. Il s'agit de débattre des fluctuations, voire des basculements et des ruptures qui s'opèrent entre arts, innovations techniques numériques et valeurs sociales qui façonnent l'évolution permanente et toujours controversée des industries culturelles et créatives. De nouveaux paradigmes émergent qui modifient la façon de penser les œuvres d'art et les productions culturelles, de les concevoir, de les exposer et de les diffuser, ce qui induit une refonte complète des enjeux institutionnels, organisationnels, économiques et logistiques selon des idéologies contrastées (Shapiro et Heinich 2012 ; Thibault, 2021).

Keynotes

Hervé DEFALVARD, Professeur gustave Eiffel - Champ-sur-marne, « Culture, territoires et communs : une nouvelle donne ? »

Pascal GUITTON, Professeur Émérite, Université de Bordeaux, INRIA Bordeaux, « Impact environnemental, addiction, données personnelles : les questions que posent les métavers ? »

Henri ISAAC, Maître de conférences, Université Dauphine, « Vers de nouvelles plateformes créatives ? Apport de la blockchain, des NFT et des Digital Autonomous Organisation... »

Roberta SHAPIRO, Sociologue, IIAC EHESS et CEET CNAM, « À la recherche de l'artification »

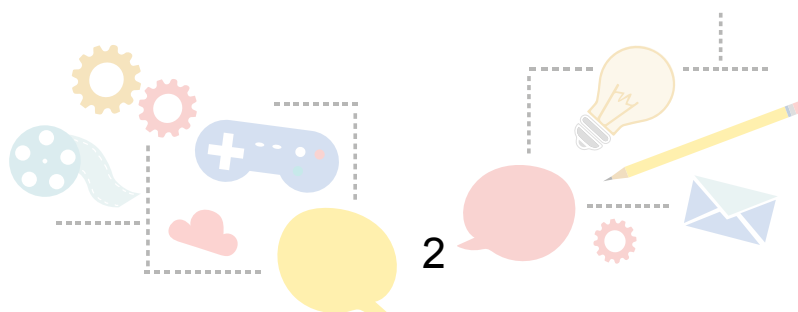
Le thème abordé par chaque Keynote sera débattu entre chercheurs & professionnels à travers 4 table rondes animées par l'équipe des chercheurs du FAB R ICC.

Sur inscription : <https://webquest.fr/?m=154975> **inscription-rencontres-professionnelles-la-creation-de-valeurs-dans-les-icc**

Contact presse :

- sur la thématique abordée : Inés de la VILLE, Professeur des Universités – CEPE - 186 rue de Bordeaux, 16025 Angoulême CEDEX – Tel. 05 45 21 25 27 – Mel. Valerie.ines.de.laville@univ-poitiers.fr

- sur l'organisation des rencontres professionnelles : Victor Chevalier - 186 rue de Bordeaux, 16025 Angoulême CEDEX – Tel. 05 45 21 25 26 – Mel. colloque.fabricc@univ-poitiers.fr



PROGRAMME JEUDI 29

9h00 – Accueil des participants

9h30 – Ouverture

Première partie : SOCIALISATION

9h45 – Keynote

« Culture, territoires et communs : une nouvelle donne ? »

Hervé DEFALVARD, Professeur, Université Gustave Eiffel - Champ-sur-marne

Le processus de socialisation souligne à quel point les Industries Culturelles et Créatives rendent génèrent des valeurs de cohésion sociale et de respect de la diversité. Face à la défaillance de la famille et de l'entreprise comme institutions de la socialisation et de la construction des solidarités, l'art et la culture constituent des activités permettant à la fois de s'inscrire dans une communauté sociale et de restaurer l'identité individuelle de l'artiste (Dubar, 2000). Le secteur des Industries Culturelles et Créatives cristallise des valeurs essentielles à propos de l'éducation, de la gouvernance, de la citoyenneté, de l'égalité, de la tolérance qui fondent l'avenir d'une société durable favorisant le lien social à travers le dialogue à la fois intergénérationnel et interculturel (Convention de Faro, 2005 ; AFD, 2020 ; De Maisonneuve, 2022). Dans une perspective d'économie sociale et solidaire, la culture est un commun auquel chacun, quels que soient son origine ou son milieu, doit avoir accès et qui doit échapper aux logiques d'appropriation purement marchande (Lucas, 2017 ; Defalvard, 2019). Il s'agit de s'atteler à construire une culture de la coopération ancrée dans les territoires qui place la culture au cœur de l'édification d'une société coopérative de proximité (Besson, 2021). Comment amener les individus à devenir des contributeurs actifs d'une fabrique culturelle au cœur de la cité qui répond à des enjeux de diversité et de proximité ? Comment le numérique renouvelle-t-il les sociabilités culturelles et les relations entre l'œuvre, l'acteur culturel, le territoire et les publics (Courbe, 2022) ? Comment apprécier les valeurs produites par ces sociabilités coopératives co-construites entre acteurs du territoire (Wanner, 2022) : primauté de l'humain sur le capital, démocratie, solidarité, coopération, innovation sociale, pragmatisme, esprit de responsabilité, efficacité et éthique ?

AFD (2020) Disponible sur : <https://www.afd.fr/fr/page-thematique-axe/industries-culturelles-et-creatives>

Besson, Raphaël, Bâtir une culture de la coopération, Nectart, Vol. 1, n° 12, 2021, pp. 92-101.

Conseil de l'Europe, La convention de Faro sur la valeur du patrimoine culturel pour la société, 2005. <https://www.coe.int/fr/web/culture-and-heritage/faro-convention>

Courbe, Thomas, La fédération et la dynamisation des industries culturelles et créatives en France passeront par l'innovation et les nouvelles technologies, Annales des Mines, Février, 2022, pp. 47-49.

Defalvard, Hervé, Culture et économie sociale et solidaire. Presses universitaires de Grenoble, coll. « Économie sociale et solidaire », 2019.

De Maisonneuve, Gaël, Les industries culturelles et créatives : un levier de valorisation de l'exception culturelle et de la francophonie, Annales des Mines, Février, 2022, pp. 17-20.

Dubar, Claude, La crise des identités. L'interprétation d'une mutation, Paris, PUF, 2000.

Lucas, Jean-Michel, Les droits culturels. Enjeux, débats, expérimentations, Territorial Editions, 2017, 148 p.

Wanner, Prosper, Faro Convention and Participation. In : The Faro Convention's role in a changing society: Building on a decade of advancement. Council of Europe, 2022. pp. 6-18.

10h45 – Table ronde n°1

Modératrice : Cristina BADULESCU, Université de Poitiers

Jean-Michel LUCAS – Consultant en droits culturels des personnes

Thierry QUINQUETON – Coordinateur du Labcom DESTINS, Université de Poitiers

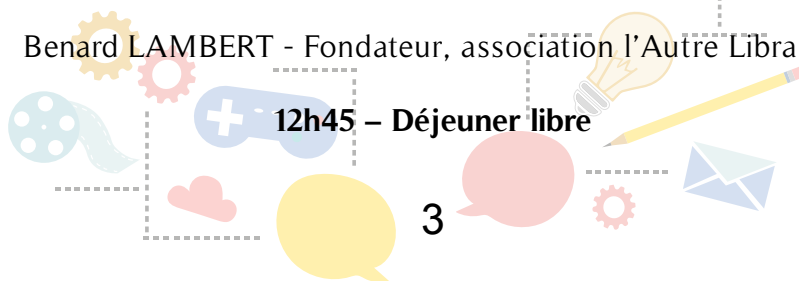
Claire FAÏ – CEO, Éditions Animées

Caroline CHABAUD – Directrice, Mes Mains en Or

Benard LAMBERT - Fondateur, association l'Autre Librairie

12h45 – Déjeuner libre

3



Seconde partie : VIRTUALISATION

14h00 – Keynote

« Impact environnemental, addiction, données personnelles : quelques questions que posent les métavers... »

Pascal GUITTON, Professeur émérite, INRIA Université Bordeaux

La forte croissance de la production d'œuvres immersives à portée culturelle pose la question de leurs publics et des modalités de consommation de ce type de produits. De plus, l'usage de plateformes spécifiques pour l'interaction des avatars de ces publics dans des environnements virtuels évolutifs en temps réel implique un recours prononcé de technologies toujours plus avancées. Ces technologies immersives ouvrent la voie à la création de réalités mixtes ou hybrides et aux métavers qui vont permettre aux avatars de vivre des expériences interactives inédites. Les nouveaux Business Models immersifs reposent sur la collecte et l'exploitation des données émotionnelles dont l'avatar sera le porteur unique et totalement disponible aux logiques de profilage et de recommandation algorithmiques. La pluralité de ces univers immersifs présente de nouveaux défis pour la propriété intellectuelle dans une économie des qualités qui met en jeu des processus de qualification et d'évaluation pluriels et parfois instables au sein d'un éco-système en devenir (Fourmentraux, 2021). Quelles modalités de prise de partage des risques afin de co-produire ces réalités immersives dans une visée culturelle ? Comment intégrer ces innovations immersives, par nature prototypiques, dans des logiques éprouvées de distribution, de conservation et d'exposition d'œuvres culturelles (Jarry et Roux, 2022) ? Doit-on s'inquiéter de l'émergence d'« un art de plateforme » (Thibault, 2021 ; Cornelissen, 2021) susceptibles d'enrichir la réalité par une surimpression d'éléments esthétiques, fictifs, ludiques co-construits dans la logique participative de l'économie de l'attention et du profilage algorithmique ?

Cornelissen, Adrien, Le mariage tumultueux entre les artistes et les géants du numérique et de la tech, Nectart, Vol. 2, n°13, 2021, pp. 152-162.

Fourmentraux, Jean-Paul, « Œuvres frontières » de l'art numérique : des actes de co-création interdisciplinaire, Anthropologie et Sociétés, Vol. 35, n° 1 et 2, 2011, pp. 187-207.

Guitton, Pascal et Roussel, Nicolas, Le métavers, quels métavers ?, 2022, HAL-id : hal-3599140

Jarry, Chloé et Roux, Alexandre, Perspectives et opportunités pour les technologies immersives (réalité virtuelle, réalité augmentée, mapping vidéo interactif) dans le secteur culturel, Annales des Mines, Février, 2022, pp. 53-57.

Rospigliosi, Pericles, Metaverse or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta and the turn to virtual reality for education, socialization and work, Interactive Learning Environments, Vol. 30, n°1, 2022, pp.1-3.

Thibault, Clément, Les arts numériques, ce nouveau paradigme, Observatoire des pratiques culturelles, Vol .2, n°58, 2021, pp. 46-49.

15h00 – Table ronde n°2

Modérateur : Charles-Alexandre DELESTAGE, Université Bordeaux Montaigne

Maud CLAVIER – Présidente, Conseil National de la XR

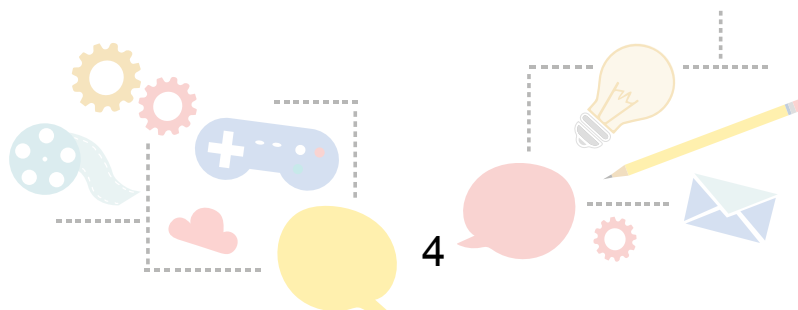
Alexandre MICHELIN – Fondateur, Knowledge Immersive Forum

François SERRE – Directeur, Festival Courant3D

17h00 – Présentation :

**Pôle Image Magelis
Technopole Eurekatech**

17h45 – Fin de la première journée



VENDREDI 30

9h00 – Accueil des participants

Troisième partie : PLATEFORMISATION

9h30 – Keynote

« Vers de nouvelles plateformes créatives ? Apports de la blockchain, des NFT et des Digital Autonomous Organizations... »

Henri ISAAC, Maître de conférences, Université Paris Dauphine

Le processus d'industrialisation des activités culturelles et créatives s'est traduit par la montée en puissance de plateformes qui imposent un régime d'exclusivité des droits d'exploitation pour le monde entier, s'affranchissent des intermédiaires et établissent un lien direct avec les consommateurs. Les plateformes organisent la mise en relation de plusieurs parties, dans un fonctionnement reposant sur des flux de valeur différenciés sur des marchés multi-versants (Benavent, 2016 ; Guignard, 2019 ; Casilli, 2019). La plateformisation modifie la chaîne de distribution des œuvres et bouleverse la production des œuvres en privilégiant des logiques d'industrialisation et de marchandisation (Bullich, 2018) de la culture à travers différents niveaux d'interrelation entre les contributeurs, les usagers et les contenus recommandés selon des algorithmes de profilage qui exploitent les traces laissées par les utilisateurs. Pour susciter et accompagner les enjeux de la globalisation de la culture, les stratégies commerciales des plateformes affinent les objectifs du design persuasif (Bouquillion, 2013 ; Moeglin, 2016 ; Bullich et Schmitt, 2019) et se dotent d'interfaces intuitives exploitant les parcours et les réactions de leurs utilisateurs afin de stimuler et de contrôler leurs pratiques culturelles participatives (Domenget et Coutant 2014). Les mouvements de concentration capitalistique qui s'accroissent dans les Industries Culturelles et Créatives transforment la répartition de la valeur au sein des Business Models des plateformes (Isaac, 2021 ; Mary, 2022). Comment évolue l'appréciation de la valeur apportée par l'« usager – contributeur / créateur – consommateur » dans le cadre de ces plateformes propres aux Industries Culturelles et Créatives ? Quels sont les effets attendus des nouvelles directives européennes « Services Médias Audiovisuels » et « Digital Markets Act » sur la répartition de valeur entre les acteurs des industries culturelles et créatives ? Quelles perspectives ouvre aux « contrôleurs d'accès » le projet de règlement relatif à un marché intérieur des services numériques ? Quelles responsabilités et quelles obligations incombent dorénavant aux fournisseurs de services intermédiaires (plateformes en ligne, médias sociaux, places de marché) ?

Benavent, Christophe, Plateformes. Sites collaboratifs, marketplaces, réseaux sociaux... Comment ils influencent nos choix. Limoges, FYP Editions, 2016.

Bouquillion Philippe, « Socio-économie des industries culturelles et pensée critique : le Web collaboratif au prisme des théories des industries culturelles », Les Enjeux de l'Information et de la Communication, n°14/3A, 2013, p.55 à 67

Bullich Vincent et Schmitt Laurie, « Les industries culturelles à la conquête des plateformes ? », ticetsociété [En ligne], Vol. 13, n° 1-2, 1er - 2ème semestre 2019.

Domenget, Jean-Claude et Coutant Alexandre, Partir des usages pour analyser les systèmes de recommandation : le cas des médias sociaux, in Chartron Ghislaine, Saleh Imad et Kembellec Gérard (Dir.), Les systèmes de recommandation, p. 43-67, Paris, Hermès, 2014.

Guignard Thomas, Données personnelles et plateformes numériques : sophistication et concentration du marché publicitaire, ticetsociété [En ligne], Vol. 13, n° 1-2, 2019.

Isaac, Henri, Business Models de plateformes : les clés pour accélérer votre transformation numérique, Paris, Vuibert, 2021.

Mary, Jean-François, Réflexions sur l'avenir du cinéma face aux plateformes américaines de streaming, Annales des Mines, Février, 2022, pp. 2932.

10h30 – Table ronde n°3

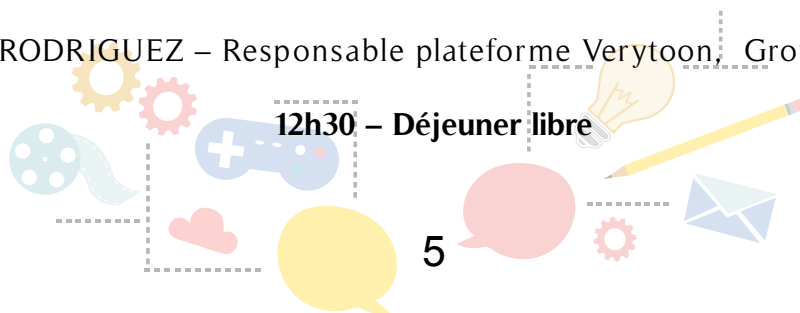
Modératrice : Valérie-Inés de LA VILLE, Université de Poitiers

David POPINEAU – Directeur Marketing Digital, Disney

Meriem LAALMI – Co-fondatrice, TSUBOMI Editions

Benoît LAHOZ – Co-fondateur de la plateforme MMAP

Thierry RODRIGUEZ – Responsable plateforme Verytoon, Groupe Delcourt



VENDREDI 30

Quatrième partie : ARTIFICIATION

14h00 – Keynote

« À la recherche de l'artification »

Roberta SHAPIRO, Sociologue, IIAC EHESS et CEET CNAM

Dans une acception purement descriptive, le processus d'artification désigne la transformation du non-art en art (Shapiro, 2004) qui résulte d'interactions sociales visant à transformer des activités, des objets et le rôle des personnes. Les artistes se saisissant des technologies numériques « amènent bien souvent dans le débat social des questions éthiques et esthétiques, posées par le progrès de la science et des technologies à l'heure de la société algorithmique. » (Thibault, 2021, p. 47). Par exemple, les innovations liées à la « Blockchain » et aux « Non-Fongible Tokens » sous-tendent une logique d'artification qui s'applique à de nombreuses productions culturelles nativement numériques : images numériques, bande dessinées, webtoons, vidéos, productions sonores, etc. En permettant d'uniciser un fichier numérique d'ordinaire duplicable à l'infini, les NFT contribuent à singulariser les productions culturelles nativement numériques et à réintroduire de la rareté pour valoriser ces dernières. Il s'agit d'explorer les enjeux propres à la transformation du non-art en art qui est portée par de nouveaux acteurs renouvelant les formes d'intermédiation culturelle sur le plan technique, symbolique, juridique, financier et institutionnel. Comment ce processus de requalification de nouvelles formes culturelles en « œuvres numériques » redessine-t-il l'identité de l'auteur, du critique, du spectateur, des galeries, de l'amateur ou du collectionneur ? Quels liens l'artification des productions numériques noue-t-elle avec les galeries d'art et les marchés spéculatifs de l'art ? L'émergence de ces arts nouveaux à la croisée de sites participatifs et d'une logique spéculative questionne-t-elle la finalité des musées

et les médiations qu'ils établissent avec leurs publics ?

Heinich, Nathalie, L'artification de la bande dessinée, *Le Débat*, Vol. 3, n° 195, pp. 5-9.

Shapiro, Roberta, Qu'est-ce que l'artification ?, communication, XVIIème Congrès de l'Association internationale de sociologie de langue française, « L'individu social », Tours, May 2004, France. [halshs-00010486v2](https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00010486v2)

Shapiro, Roberta et Heinich, Nathalie, De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art, Paris, Editions de l'EHESS, 2012.

Heinich, Nathalie, Des valeurs. Une approche sociologique, Paris, Gallimard, 2017.

Thibault, Clément, Les arts numériques, ce nouveau paradigme, *Observatoire des pratiques culturelles*, Vol .2, n°58, 2021, pp. 46-49.

15h00 – Table ronde n°4

Modérateur : Jean-Christophe PASCO, Université de Poitiers

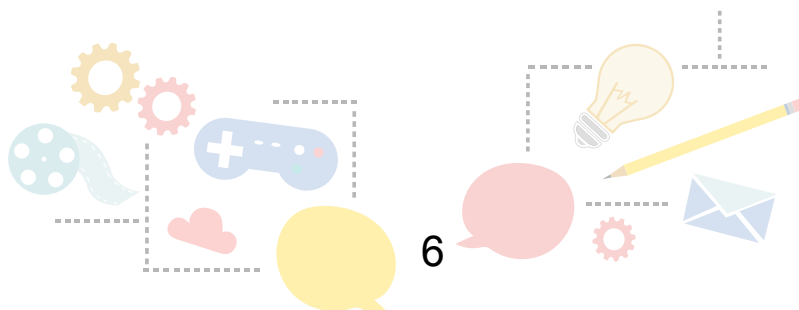
Don FORESTA – International Coordinator of MARCEL

Hortense d'HARDEMARE – Fondatrice et CEO, Art Confidential

Éric VERNHES – Time-based media artist

17h00 – Synthèse des échanges

17h30 – Clôture



KEYNOTES

Hervé DEFALVARD

« Culture, territoires et communs : une nouvelle donne ? »

Hervé DEFALVARD est Maître de conférences HDR de Sciences économiques à l'Université Paris Est Marne la Vallée, son parcours professionnel appartient à l'économie hétérodoxe et, plus particulièrement depuis dix ans, relève du champs de l'économie sociale et solidaire. Depuis sa création en 2010, il est responsable de la chaire d'économie sociale et solidaire de l'UPEM couvrant aussi bien le champs des formations en ESS (Licence Pro et Master) que de la recherche. Actuellement, ses recherches portent sur les liens entre l'économie sociale et solidaire et les communs, donnant lieu au développement du modèle des communs sociaux. Elles s'inscrivent dans le programme de recherche de la chaire ESS-UPEM sur les communs auquel sont associés des doctorants et des jeunes chercheurs. Ce programme de R&D s'ancre dans les dynamiques locales de l'ESS et se mène en lien avec ses acteurs.

Intervention le 29 septembre à 9h30

Pascal GUITTON

« Impact environnemental, addiction, données personnelles : quelques questions que posent les métavers... »

Pascal GUITTON est professeur d'informatique à l'Université Bordeaux depuis 1992 . Responsable de l'équipe-projet IPARLA (programme commun de l'INRIA avec l'Université Bordeaux I et le CNRS - LaBRI) depuis 2003. En 2010 il est directeur de la recherche de l'INRIA. Il est aussi membre fondateur de l'Association française de réalité virtuelle et de réalité augmentée (AFRV).

Intervention le 29 septembre à 14h

Henri ISAAC

« Vers de nouvelles plateformes créatives ? Apport de la blockchain, des NFT et des Digital Autonomous Organisation... »

Henri ISAAC est Maître de conférence à l'université Paris-Dauphine Docteur en science de gestion, il y a été vice-président du numérique (2014-2016). Directeur académique et de la recherche à Rouen Business School (2009-2012). Il dirige actuellement le parcours de Master 2 Management des Télécoms & des médias. Il collabore à la Chaire Gouvernance & Régulation. Entre 2016 et 2021 il a été président du Think Tank Renaissance Numérique, il est aussi membre du Conseil National du Numérique (2018-2020). Et en 2021 il devient membre du groupe d'experts réunis au seins de l'Observatoire de l'économie des plateformes en migne .

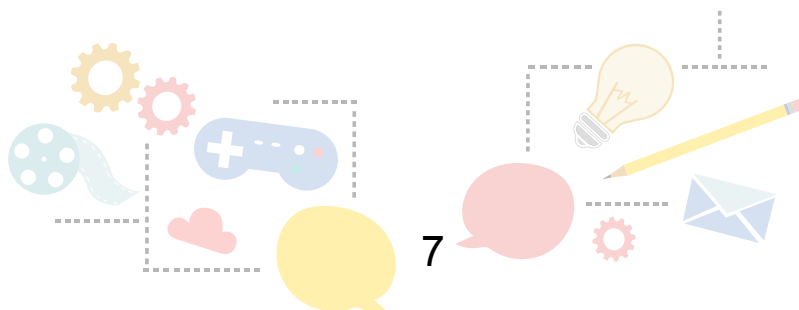
Intervention le 30 septembre à 9h30

Roberta SHAPIRO

« À la recherche de l'artification »

Roberta SHAPIRO est sociologue au ministère de la Culture et à l'institut interdisciplinaire d'anthropologie du contemporain (IIAC). En 2009, elle est Chargée de recherche au Laboratoire d'anthropologie et d'histoire du Ministère de la culture, chercheur associé au Centre d'études de l'emploi. Membre du Centre d'étude de l'emploi et du travail (CEET) et l'École des hautes études en sciences sociales (EHESS).

Intervention le 30 septembre à 14h



COMITÉ D'ORGANISATION

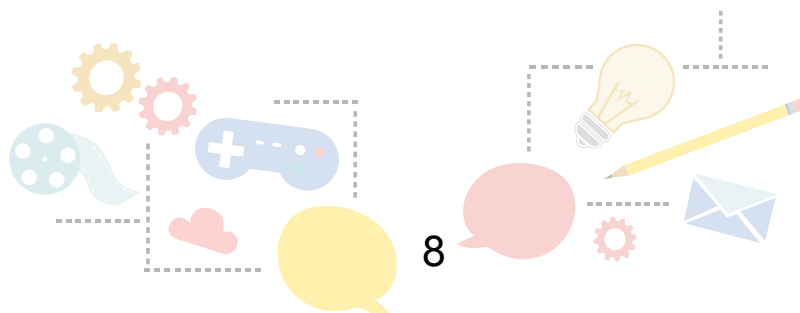
Cristina BADULESCU, Université de Poitiers

Victor CHEVALIER, Université de Poitiers

Valérie-Inés DE LA VILLE, Université de Poitiers

Charles-Alexandre DELESTAGE, Université Bordeaux Montaigne

Jean-Christophe PASCO, Université de Poitiers



PARTENAIRES

Crée en 2013, la Maison des Sciences de l'Homme et de la Société est une unité mixte de services et de recherche rattachée à l'Université de Poitiers et au CNRS. Elle accueille 15 laboratoires de recherche de l'Université de Poitiers en Sciences Humaines, Economiques et Sociales.

<https://mshs.univ-poitiers.fr/>



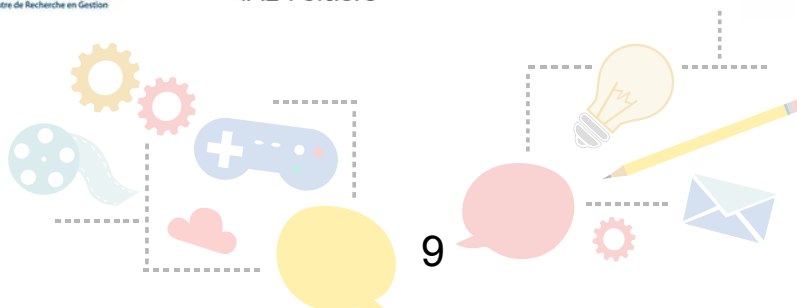
Le Centre National de la Recherche Scientifique, sous la tutelle administrative du Ministère de l'Education Nationale et du Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche, a été fondé en 1939 pour coordonner l'activité des laboratoires de recherche afin d'atteindre une plus grande efficacité dans la recherche scientifique.

<https://www.cnrs.fr/>



Fondée en 1431 par le pape Eugène IV, l'Université de Poitiers est l'une des plus anciennes universités d'Europe. Chaque année, l'Université accueille près de 27 000 étudiants à Poitiers, Le Futuroscope, Chatelleraut, Niort et Angoulême.

<https://www.univ-poitiers.fr/>



LE FABRICC – UNIVERSITÉ DE POITIERS

Une équipe de recherche interdisciplinaire de chercheurs dédiée aux entreprises des Industries Culturelles et Créatives d'Angoulême de la région Nouvelle-Aquitaine

Implanté à Angoulême, le **FAB@ICC de l'Université de Poitiers** est une équipe de chercheurs interdisciplinaire dédiée aux Industries Culturelles et Créatives (ICC) : entreprises et institutions productrices de contenus culturels dans les domaines de l'image, la culture, la création et les arts numériques.

Sous la responsabilité scientifique de Valérie-Inés de La Ville, Professeur des Universités en Sciences de Gestion, le FAB@ICC réunit des chercheurs en économie, gestion, communication, arts numériques, droit du numérique, propriété intellectuelle, sciences et techniques informatiques.

Les travaux interdisciplinaires du FABRICC consistent en l'étude des Industries Culturelles et Créatives tant du point de vue des modèles juridiques et d'affaire émergeant par les bouleversements du numérique que par l'exploration des nouveaux usages du numérique dans le champ de la culture.

Les professionnels des ICC du territoire peuvent rencontrer les membres du FAB@ICC pour identifier, clarifier leurs problématiques et être orientés vers la structure universitaire pertinente sur le territoire de la Nouvelle-Aquitaine.

Par ailleurs, le FAB@ICC organise régulièrement des web-conférences et des journées de recherche sur le territoire accessibles à tous.

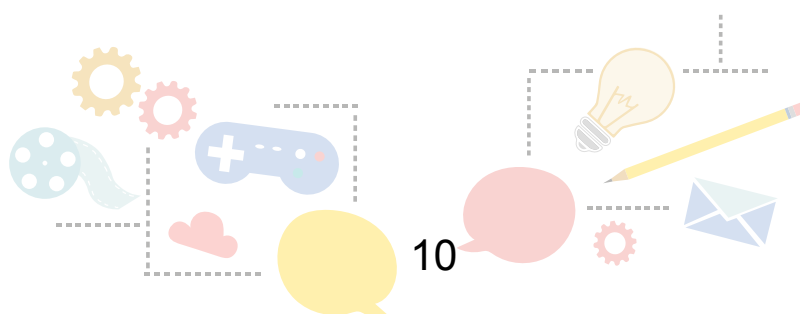
Cette initiative de l'Université de Poitiers, sous la tutelle de la [Maison des Sciences de l'Homme et de la Société – USR 3565](#) et du [CNRS](#), est financée et soutenue par l'[Union Européenne](#) (FEDER INSECT & E-IMMERSION), [l'Etat Français](#), [la Région Nouvelle-Aquitaine](#), [GrandAngoulême](#) et sa [Technopole EurekaTech](#) (CPER INSECT & E-IMMERSION).

<https://fabricc.univ-poitiers.fr/>

Page [LinkedIn](#)

Page [Facebook](#)

Chaîne [Youtube](#)



Lieu de la conférence



Espace Franquin

1 Bd Berthelot, 16000 Angoulême

FAB@ICC

Pour toute information, n'hésitez pas à nous solliciter à l'adresse suivante :

Relations presse :

Victor Chevalier

victor.chevalier@univ-poitiers.fr

05 45 21 25 26

Cet événement se déroulera dans le respect des règles sanitaires

PROTÉGEONS-NOUS LES UNS LES AUTRES



CPAR
numeric

INSECT
UNIVERSITY

UNION EUROPÉENNE

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Région Nouvelle-Aquitaine

Grand Angoulême

Centre de Recherche en Gestion

EUREKATECH
TECHNOPÔLE
ANGOUËME - COGNAC - CHARENTE

Université de Poitiers

CNRS

La Rochelle Université

CÉREGE
Centre de Recherche en Gestion

Cepe
IAE Poitiers

CHARENTE
LE DÉPARTEMENT

Campus des VALOIS
CHARENTE