



Centre Humanités et Sociétés



EA 7546 Irmécen

Journée d'étude

Cultures numériques au-delà des frontières disciplinaires

Appel à communications

20 mai 2021 – UCO Nantes
31, rue des Naudières 44400 Rezé

Organisation :

Mélanie Lallet (enseignante-chercheuse à l'UCO, Centre Humanités et Sociétés – Irmécen)
Julien Rossi (enseignant-chercheur à l'UCO, Centre Humanités et Sociétés – Costech-UTC)

Argumentaire :

Les études sur ce que nous avons désormais coutume d'appeler « le numérique » se sont développées à partir d'une diversité de disciplines et d'approches : citons pêle-mêle les travaux en informatique, en passant par l'ethnographie du web, les travaux sur la gouvernance d'Internet, l'analyse de réseaux et les méthodes computationnelles, les approches socio-sémiotiques, les STS (*sciences and technology studies*), les humanités numériques ou encore les *fan studies* (appliquées à l'étude des communautés en ligne) etc. Derrière le terme « numérique », auquel certains préféreront une terminologie plus spécifique renvoyant tantôt à l'informatique, tantôt à Internet et au Web, ou aux activités en ligne, ces recherches englobent également de nombreux objets dont il n'est pas toujours simple de définir les contours : par exemple, les machines « intelligentes » inspirées de l'arithmétique binaire, les logiciels et leurs usages, les jeux vidéo, les objets connectés, les forums et les réseaux sociaux, l'information en ligne, les logiques d'intermédiation, la création en ligne etc.

De la même manière, si les termes « cultures numériques » permettent de resserrer notre examen autour des recherches qui s'inscrivent dans le champ de la culture – au sens anthropologique du terme – le domaine n'est pas affranchi de ces difficultés définitionnelles. En dépit de l'idéal d'interdisciplinarité promu dans le cadre des activités de recherche collectives qui font vivre l'enseignement supérieur et la recherche, il peut s'avérer difficile de dépasser les frontières disciplinaires lorsqu'on souhaite cerner ces objets. À l'intérieur des sciences sociales, le mot « numérique » est ainsi presque automatiquement associé aux sciences de l'information et de la communication, où la thématique occupe aujourd'hui une place prépondérante, tant dans les activités de recherche que dans l'enseignement. L'objectif de cette journée d'étude sera au contraire d'appréhender les cultures numériques en dehors des frontières disciplinaires habituellement tracées, pour rassembler dans un même événement scientifique des communications issues de différentes approches, et ainsi les mettre en dialogue. La journée d'étude est ouverte aux contributions théoriques, méthodologiques et/ou empiriques. Les propositions mobilisant une approche critique, transnationale, une épistémologie du savoir situé, s'inscrivant dans une démarche de recherche-action ou de recherche technologique, sont les bienvenues, et de façon *non exclusive*.

Pour répondre à cet objectif, plusieurs pistes peuvent être dégagées :

Axe 1 : Les cultures numériques dans l'enseignement et la recherche

Les « cultures numériques » désignent une grande variété de travaux de recherche et d'enseignements. D'approches très théoriques à des cours pratiques visant une certification technique comme le PIX, les contenus peuvent être très hétérogènes d'une formation à l'autre. Existe-t-il malgré tout une forme d'unité entre ces cours, ou assiste-t-on à une concurrence entre différents modèles, éventuellement motivés par des idéologies distinctes ? Que désigne le mot « culture » dans l'intitulé de ces cours ? S'agit-il d'une « culture » au sens de « culture générale » sur le numérique à transmettre, ou de « culture » au sens anthropologique du terme ? Cet axe vise également à partager nos réflexions sur les contenus et les objectifs des cours dits de « culture numérique », et sur le rapport entretenu entre ceux-ci, la recherche et les approches (inter-)disciplinaires mobilisées. Au-delà de la construction des savoirs universitaires, il pourra accueillir les propositions explorant la façon dont l'appropriation différenciée des technologies numériques par les élèves, les familles et les enseignants s'articule à la construction moderne des inégalités éducatives. Les politiques publiques pourront également être interrogées, notamment dans le but de réfléchir à la façon dont elles pourraient être davantage adossées aux travaux de recherche et aux retours d'expérience des enseignant·e·s.

Axe 2 : Culture politique et numérique

La politique est affectée dans toutes ses acceptions par le numérique en tant que phénomène technique et culturel. L'usage d'outils informatiques comme les réseaux sociaux Facebook et Twitter pour la communication politique et l'organisation de mouvements sociaux (de #metoo aux gilets jaunes, de la manosphère à Notre-dame-des-Landes...), Knockin pour la gestion du porte-à-porte, Nation Builder pour la gestion des partis politiques, ou encore d'algorithmes d'analyse de données personnelles d'électeurs·trices, se développent fortement. Ces derniers, à l'instar de ceux de Cambridge Analytica, font régulièrement l'objet de controverses, mais ce ne sont pas les seuls sujets à porter sur le « numérique » et à faire débat : impacts environnementaux, sentiment d'érosion de la vie privée et de perte de contrôle informationnel, circulation de la désinformation, pouvoir des plateformes d'intermédiation en ligne, travail caché du *digital labour*, remise en cause des modèles de propriété intellectuelle... tous ces sujets sont désormais des sujets politiques, qui aboutissent à des évolutions juridiques qui pourront aussi être discutées dans cet axe. Le droit est d'ailleurs lui-même soumis à des évolutions conséquentes, du fait de la transformation par le numérique de ses moyens de publication et de diffusion. Enfin, le militantisme au sein des différents secteurs du numérique, dans le cadre de luttes syndicales ou politiques, peut également entrer dans le cadre de cet axe étudiant le rapport entre numérique et politique.

Axe 3 : Les outils numériques et le travail créatif

Cet axe se donne notamment pour objet d'étude la culture produite à partir des outils numériques et à l'intérieur des industries du numérique, que l'on englobe parfois au sein des « industries culturelles et créatives » – cette appellation pouvant être soumise à un examen critique. Au-delà du travail créatif effectué dans ce cadre, il s'agit également d'aborder l'étude des productions en ligne, qu'elles soient réalisées par des professionnel·e·s, des amateur·e·s ou des fans ; sous la forme d'espaces personnels ou s'insérant à l'intérieur de communautés spécifiques. Les propositions pourront ainsi porter tant sur la conception de jeux vidéo, les smart fictions, les game jams et hackatons, que sur l'usage des outils numériques dans la création artistique et le spectacle vivant etc. Elles pourront également investiguer les formes de créativité se déployant sur Internet et les réseaux sociaux numériques : par exemple, les blogs et autres sites ou comptes diffusant du contenu (tels que Twitter, Facebook, Tumblr, Instagram ou DeviantArt), les vidéos réalisées par les Youtubers-Youtubeuses, les fanfictions et œuvres de fanart. Les sites marchands permettant de vendre ses propres créations sur Internet, comme Etsy, pourront également être interrogés. Les contributeurs·trices sont encouragés·es à resituer leur objet d'étude dans son contexte historique et à l'appréhender au croisement de différentes dimensions (socioculturelles, esthétiques, techniques, économiques...).

Modalités de soumission :

Les communications pourront, au choix, s'inscrire dans un ou plusieurs des axes identifiés dans cet appel, ou bien proposer un angle original en rapport avec le thème de la journée d'étude (indiquer le ou les axes privilégié(s)).

Les propositions sont à envoyer **pour le 15 mars 2021** à l'adresse suivante : **cultures-numeriques@protonmail.com**

Afin de garantir le processus d'évaluation en double aveugle, merci de nous faire parvenir :

- un document anonyme comportant votre proposition de communication : d'une longueur maximale de 3000 signes, avec un titre, un résumé de la communication et quelques indications bibliographiques.
- un deuxième document précisant le titre de votre communication, votre nom, votre prénom et rattachement institutionnel.

Les notifications d'acceptation seront adressées le 1^{er} avril. La publication d'un dossier de revue à partir de la journée d'étude est envisagée.

Comité scientifique :

Giulia Battaglia (chercheuse associée à l'Irmécen)
Delphine Chedaleux (enseignante-chercheuse à l'UTC, COSTECH)
Marion Coville (enseignante-chercheuse à l'IAE de Poitiers, CEREGE – OMNSH)
Lucie Delias (postdoctorante à l'UQAM, CIRST – Irmécen)
Sébastien François (enseignant-chercheur à l'UCO, CHUS)
Marc Jahjah (enseignant-chercheur à l'Université de Nantes, LS2N)
Émilie Marolleau (enseignante-chercheuse à l'UCO, CHUS)
Julie Pasquer (enseignante-chercheuse à l'UCO, CHUS – PREFICS)
Pascal Plantard (enseignant-chercheur à Rennes 2, CREAD)
Bruno Vétel (enseignant-chercheur à l'IAE de Poitiers, CEREGE – OMNSH)

Bibliographie indicative (*pistes de lectures à vocation non prescriptive*) :

AKRICH, Madeleine et MÉADEL, Cécile. « De l'interaction à l'engagement : les collectifs électroniques, nouveaux militants de la santé », *Hermès, La Revue*, vol. 1, n° 47, 2007, p. 145-153.

BACHIMONT, Bruno. *Le sens de la technique: le numérique et le calcul*, Paris, Belles lettres, 2010.

BEAUDOIN, Valérie. « Forums en ligne : des espaces de co-production de la connaissance et du lien social », in O. Martin et É. Dagiral (dir.), *L'ordinaire d'internet. Le web dans nos pratiques et relations sociales*, Malakoff, Armand Colin, 2016, p. 203-224.

BECHMANN, Anja. « Non-Informed Consent Cultures: Privacy Policies and App Contracts on Facebook », *Journal of Media Business Studies*, vol. 11, n° 1, mars 2014, p. 21-38.

BELLI, Luca. *De la gouvernance à la régulation de l'Internet*. Boulogne-Billancourt, Berger-Levrault, 2016.

BENJAMIN, Ruha. *Race after technology*, Cambridge, Polity Press, 2019.

BOURDAA, Mélanie et ALESSANDRIN, Arnaud (dir.). *Fan Studies/Gender Studies. La rencontre*, Paris, Tétraèdre, 2017.

BOYD, Danah. *C'est compliqué. Les vies numériques des adolescents*, traduit de l'anglais par H. Le Crosnier, Caen, C&F éditions, 2016.

CARDON, Dominique. *La démocratie Internet. Promesses et limites*, Paris, Seuil, 2010.

CASILLI, Antonio. *En attendant les robots. Enquête sur le travail du clic*, Paris, Éditions du Seuil, 2019.

CASILLI, Antonio et TUBARO, Paola. *Le phénomène « pro ana ». Troubles alimentaires et réseaux sociaux*, Paris, Presses des mines, 2016.

FLICHY, Patrice. *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, 2001.

FRASER, Nancy. « Repenser la sphère publique : une contribution à la critique de la démocratie telle qu'elle existe réellement », in C. Calhoun (dir.), *Habermas and the Public Sphere*, Cambridge, MIT Press, 1992, p. 109-142, traduit de l'anglais par M. Valenta, *Hermès*, vol. 3, n° 31, 2001, p. 125-156.

GENVO, Sébastien. « Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo. L'exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médiations », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 2020, n° 20, <http://journals.openedition.org/rfsic/9511>.

GEORGES, Fanny. « L'identité numérique sous emprise culturelle. De l'expression de soi à sa standardisation », *Les Cahiers du numérique*, vol. 7, n° 1, 2011, p. 31-48.

GUIBERT, Gêrôme, REBILLARD, Franck et ROCHELANDET, Fabrice. *Médias, culture et numérique. Approches socioéconomiques*, Paris, Armand Colin, 2016.

JENKINS, Henry. *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2013.

JOUËT, Josiane et LE CAROFF, Coralie. « L'observation ethnographique en ligne », in C. Barats (dir.), *Manuel d'analyse du Web en Sciences Humaines et Sociales*, Paris, Armand Colin, 2012, p. 147-160.

JULLIARD, Virginie et QUEMENER, Nelly. « Garder les morts vivants. Dispositifs, pratiques, hommages », *Réseaux*, n° 210, 2018, p. 9-20.

LIGNON, Fanny (dir.). *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses Universitaires du Midi, 2015.

LOUESSARD, Bastien et FARCHY, Joëlle. *Scène de la vie culturelle. YouTube, une communauté de créateurs*, Paris, Presses des Mines, 2018.

MABI, Clément. « Le débat public face aux « colères internet » », *Pouvoirs*, vol. 175, n° 4, 2020, p. 69-76.

MARINO, Mark C. *Critical Code Studies*, Cambridge, The MIT Press, 2020.

MAYER, Ariane, et BOUCHARDON, Serge. « Le sujet numérique : d'une identité narrative à une identité poétique ? », *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, vol. 18, n° 1, 2017, p. 43-61.

MOROZOV, Evgeny. *Le mirage numérique*. Paris, Les pairies ordinaires, 2015.

MUSIANI, Francesca et SCHAFER, Valérie. « Le modèle Internet en question (années 1970-2010) », *Flux*, vol. 3-4, n° 85-86, 2011, p. 62-71.

OEVER, Niels ten et CATH, Corinne. *RFC 8280 - Research into Human Rights Protocol Considerations*, Internet Engineering Task Force, 2017.

PASQUIER, Dominique, AURAY, Nicolas, MOREAU François *et al.* (collectif PANIC), *Culture numérique. Regards sur les industries créatives*, Paris, Éditions Le Manuscrit, 2012.

PEYRON, David. *Culture geek*, Limoges, Fyp Éditions, 2013.

PLANTARD, Pascal. *L'imaginaire numérique dans l'éducation*, Paris, Manucius, 2015.

REIDENBERG, Joel. « Lex Informatica: The Formulation of Information Policy Rules through Technology », *Texas Law Review*, janvier 1997.

SAEMMER, Alexandra et TRÉHONDART, Nolwenn (dir.). *Livres d'art numériques. De la conception à la réception*, Paris, Hermann, 2017.

THEVIOT, Anaïs. *Big data électoral. Dis-moi qui tu es, je te dirai pour qui voter*, Lormont, Le Bord de l'Eau, 2019.

TRÉGUER, Félix, TRUDEL, Dominique, DULONG DE ROSNAY, Mélanie, « Learning from the history of alternative communication networks », *Journal of Alternative & Community Media*, vol. 5, n° 1, 2020, p. 9-26.

TURNER, Fred. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, Chicago, University of Chicago Press, 2008.