

JOURNÉES DOCTORALES 2019

9-10 juillet 2019 à l'UCLouvain – Louvain-la-Neuve

Groupes organisateurs : Groupe de Recherche en Médiation des Savoirs (GReMS, UCLouvain), Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH), Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels (LabJMV).

Thème des journées : L'appropriation des objets numériques.

PRÉSENTATION DES JOURNÉES

Les Journées Doctorales, co-organisées cette année par l'OMNSH et le GReMS (UCLouvain), en partenariat avec le LabJMV, ont pour objectif de donner aux jeunes chercheur.se.s une opportunité de présenter et de discuter de leurs travaux avec leurs pairs. Ces journées, proposées depuis 2016 par l'OMNSH, se dérouleront cette année sur deux jours qui incluent à la fois des présentations, des temps d'échanges collectifs et des ateliers.

Pour mettre en valeur la recherche francophone sur les mondes numériques et les jeux vidéo, ces Journées Doctorales 2019 s'intéresseront aux dynamiques d'appropriation de ce que nous appelons ici les objets numériques : des ordinateurs aux *smartphones*, des jeux vidéo aux réseaux sociaux numériques, des applications aux plateformes de *streaming*, etc.

Réfléchir à l'appropriation des objets numériques est une occasion de questionner les dimensions sociale, symbolique et technique de l'activité que déploient les individus dans leurs relations aux objets. Loin d'être seulement consommateur.trice.s, les utilisateur.trice.s pratiquent « le déplacement, l'adaptation, l'extension, le détournement » des objets dont ils.elles se saisissent, de manière à négocier les prescriptions d'usages inscrites dans les objets (Akrich, 1998).

Prise dans l'une de ses acceptions premières, l'appropriation des objets implique que des individus tentent d'en prendre possession matériellement. L'appropriation consiste en l'exercice par les individus sur les objets d'un certain pouvoir « créatif [...] pour interpréter le monde, pour l'adapter à [leur] perspective » (Bonenfant, 2015 : 80). Les pratiques d'appropriation peuvent relever d'une forme de braconnage (De Certeau, 1990) des objets, marqué par des rapports ambivalents entre usager.ère.s et concepteur.trice.s, qui vont de l'évitement à l'évidement de ces derniers. Pour autant, ces pratiques protéiformes n'échappent pas toujours aux contraintes posées par les scripts d'usages. Ces prescriptions, inscrites dans les objets, suscitent en effet des pratiques dominantes (Jouët, 2000). Dans l'ensemble, ces pratiques impliquent « à chaque fois, des ruses, des coups, des figures, des tours, qui sont autant de retournements de sens opérés par les individus, [et qui] viennent rappeler que le sens littéral, imposé, n'est pas le sens reçu, retravaillé » (Maigret, 2000 : 527).

Au cœur de l'appropriation des objets numériques se pose également la question de l'identité : les technologies sont des espaces au creux desquels les individus s'écrivent, stockent de l'information et se redéfinissent (Georges, 2015). Réfléchir à l'appropriation de ces objets, dont Internet tend aujourd'hui à devenir une collection (Duquesnoy, 2014), suppose ainsi de se détacher des propriétés de ces derniers pour observer aussi les pratiques.

Afin de penser les manières dont les individus s'approprient les objets numériques, ces deux journées s'organiseront autour des questionnements suivants :

- Par quelles pratiques les individus s'approprient-ils des objets numériques ? Comment s'emparent-ils de ces objets, et comment les transforment-ils ? Quelles ressources et quels apprentissages mobilisent-ils ?
- Quels rôles jouent les scripts d'usages imaginés par les concepteur.trice.s dans les façons dont les individus se saisissent des objets numériques ?
- Comment les utilisateur.trice.s font-ils.elles émerger certaines interprétations du monde de leurs pratiques d'appropriation ? Comment ces dernières cristallisent-elles un certain état du monde ou tendent-elle à le redéfinir ? Quels sens prennent ces pratiques selon leurs lieux d'actualisation ?
- Dans quels contextes (culturel, artistique, politique, institutionnel, etc.) ces pratiques d'appropriation s'inscrivent-elles ? Quels rôles jouent-elles dans la construction de nos identités ? Quelles représentations mettent-elles en jeu ?

À partir de ces questions, un des objectifs de ces journées est de considérer l'appropriation des objets numériques dans une perspective interdisciplinaire. Ces Journées Doctorales invitent donc les doctorant.e.s (en économie, géographie, sémiologie, sociologie, anthropologie, sciences de l'information et de la communication, art, histoire, sciences de l'éducation, langues et lettres, etc.) à partager leurs réflexions autour de leurs recherches dans un cadre bienveillant et propice aux échanges.

ORGANISATION DES JOURNÉES

Les deux journées seront ouvertes par un keynote. En matinée et en début d'après-midi, les doctorant.e.s retenu.e.s par l'appel présenteront chacun.e leurs travaux dans un exposé de 20 minutes. Chaque panel de présentations sera ponctué de moments d'échanges et de questions/réponses animés par des modérateur.trice.s.

À la suite de ces présentations, des activités de socialisation auront pour but de favoriser des échanges et des réflexions collectives sur la recherche. La première activité consistera en un *escape game* (organisé en partenariat avec le Louvain Learning Lab) durant lequel les participant.e.s découvriront la ville de Louvain-la-Neuve et manipuleront, de manière ludique, différents outils numériques utiles à la pratique de la recherche. Le second temps d'échanges prendra la forme de discussions autour des problématiques que rencontrent les doctorant.e.s au quotidien. Les participant.e.s pourront ensuite se regrouper selon leurs intérêts de recherche communs et travailler plus spécifiquement autour de leurs travaux.

Enfin, des moments conviviaux seront proposés aux participant.e.s à la fin de chaque journée : un restaurant pour le premier soir et un verre de clôture pour le second, dans les deux cas facultatifs et à la charge des doctorant.e.s.

KEYNOTES

Nous aurons l'honneur d'accueillir deux keynotes :

- Fanny GEORGES (Maître de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3, laboratoire CIM-CEISME), membre de l'OMNSH.
- Maxime DUQUESNOY (Docteur en Sciences de l'Éducation et chercheur associé au CERLIS).

SOUMETTRE UNE PROPOSITION

Les propositions de communication peuvent porter sur des travaux de thèse en cours, des élaborations théoriques ou conceptuelles, sur des investigations empiriques ou historiques ou encore sur des réflexions méthodologiques. Elles devront toutefois s'inscrire dans l'un des questionnements au cœur de ces journées (voir ci-dessus) et être proposées par des doctorant.e.s.

Les propositions sont à soumettre au plus tard pour le ~~15/04/19~~ à l'adresse suivante : **gabrielle.lavenir@gmail.com**.

12/05/2019

Format des propositions (en français) :

- Titre de la communication
- Nom de l'auteur.e (ou des auteur.e.s), institution(s) d'appartenance et adresse(s) mail.
- Présentation du contenu de de la communication (maximum 500 mots, références non incluses)

Chaque proposition sera évaluée en double aveugle sur base des indicateurs suivants : pertinence à la thématique de l'appel, qualité de la problématique, apport/originalité de la problématique pour la recherche, précision de la proposition. Une fois les propositions évaluées, les auteur.e.s seront averti.e.s des résultats par retour de mail.

DATES À RETENIR

- 18/03/19** : début de l'appel.
~~15/04/19~~ : **12/05/2019** date limite pour déposer une proposition de communication.
10/05/19 : retour sur les propositions et début des inscriptions.
31/05/19 : clôture des inscriptions.
9-10/07/19 : Journées Doctorales.

COMITÉ ORGANISATEUR

Gaël GILSON (GReMS, LabJMV)
Gabrielle LAVENIR (OMNSH)

Charles MEYER (OMNSH)
Charlotte PRÉAT (GReMS, LabJMV)



La constitution du comité scientifique sera communiquée ultérieurement.

PERSONNES DE CONTACT

- Envoi des propositions :
gabrielle.lavenir@gmail.com.
- Questions relatives à l'organisation des journées :
charles.meyer.contact@gmail.com.
- Questions relatives à la logistique, aux repas, aux trajets et aux logements :
charlotte.preat@uclouvain.be et gael.gilson@uclouvain.be.

BIBLIOGRAPHIE

- Akrich, M. (1998). Les utilisateurs, acteurs de l'innovation. *Éducation permanente*. Paris : Documentation française, pp.79-90. <halshs-00082051>
- Bonenfant, M. (2015). *Le libre jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique*. Montréal : Liber.
- De Certeau, M. (1990). *L'invention du quotidien 1 : Arts de faire*. Paris : Gallimard.
- Duquesnoy, M. (2014). *Les usages professionnels de l'internet chez les enseignants du primaire : une recherche en Communauté française de Belgique*. Université René Descartes - Paris V. <tel-01127166>
- Georges, F. (2015). L'avatar, le double et la mort dans les mondes virtuels vidéoludiques ». In J. Péquignot & F.-G. Roussel (Eds), *Métavers. Dispositifs, usages et représentations* (pp. 59-77). Paris : L'Harmattan.
- Jouët, J. (2000). Retour critique sur la sociologie des usages. *Réseaux*, 100, 487-521.
- Maigret, E. (2000). « Les trois héritages de Michel de Certeau. Un projet éclaté d'analyse de la modernité ». *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 3(55), 511-549. doi : 10.3406/ahess.2000.279861.