



*Interfaces Numériques*  
Volume V, n° 3/2016

Parution en octobre 2016

## **Consommation et création avec le numérique**

Numéro dirigé par  
Thierry Gobert

---

### **PROLONGATION (30 janvier) de l'appel à contribution : « consommation et création avec le numérique »**

La revue *Interfaces Numériques* souhaite mobiliser les chercheurs sur les questions que pose la consommation et la création en lien avec le numérique. Généralement ségréguées, ces activités sont fréquemment considérées comme des pôles opposables « placés *a priori* aux deux extrêmes des attitudes possibles » (Paillard, 2014)<sup>1</sup>.

Bien que cette logique manichéenne puisse faciliter le positionnement des applications ou des acteurs, force est de constater que le numérique bouscule les anciens clivages. D'ailleurs, le dictionnaire ne considère pas « consommation » et « création » comme des antonymes. De nouvelles postures convoquent simultanément les deux registres. Ainsi, l'utilisateur passe du statut de consommateur à celui de créateur et inversement. Il crée en consommant ; il est créatif dans sa manière de consommer.

Non seulement les processus et les actes de consommation impliquent des comportements de création, mais pour créer avec un objet numérique, il semble qu'il soit nécessaire de le consommer (Gobert, 2008 2014)<sup>2</sup>. Il est d'ailleurs possible de repérer la signature tacite de cette consommation dans les productions artistiques, littéraires, pédagogiques et d'ingénierie. L'expert et l'habitué savent repérer les traces implicites que laissent les fonctionnalités appartenant à un filtre, un logiciel ou un service donnés. Ces éléments interrogent les chercheurs sur les limites et les formatages de la créativité.

Ces interrogations ont été partiellement posées dans les années 1990 par Pierre Lévy<sup>3</sup> et Jean-Louis Weissberg<sup>4</sup>. Vingt ans plus tard, il est utile de les réactiver car le réseau balbutiant

---

<sup>1</sup> Paillard Célio (2014), *De la consommation à la création : l'interprétation*, Ludovia 2014.

<sup>2</sup> Gobert Thierry (2014), *Consocréation et numérique : la quête de l'originalité est-elle une illusion de compétence créatrice ?*, [http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo14/Gobert\\_Ludovia\\_2014.pdf](http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo14/Gobert_Ludovia_2014.pdf)

<sup>3</sup> Lévy Pierre (1997), *Cyberculture*, Odile Jacob.

<sup>4</sup> Weissberg Jean-Louis (2000), *Présences à distance*, L'Harmattan.

des NTIC du XXe siècle a mué en une composante de l'environnement, un milieu (Simondon, 1958)<sup>5</sup> qui influence fortement les pratiques et les usages. L'émergence des périphériques mobiles, de l'Internet des objets, des réseaux sociaux, des TICE, de la *gamification* et du *big data* créent un ensemble inédit de situations de consommation et de création. En outre, les illusions de compétences technique et sociale, liées à la simplification apparente d'emploi et à la puissance de diffusion des dispositifs, ont déplacé l'intérêt de l'utilisation des TIC. Les préoccupations des utilisateurs, malgré des retours à la machine en cas de stress ou d'ennui, s'orientent vers des objectifs non numériques, de types relationnels, créatifs ou commerciaux. Tous les milieux et organisations sont concernés : famille, éducation, entreprises, institutions, etc.

Réinvestir la réflexion sur le couple « consommation et création » est donc porteur d'enjeux importants tant l'incidence des dispositifs est forte dans le quotidien et l'avenir de chacun. L'ambition de ce nouveau numéro de la revue Interfaces Numériques est d'apporter des éléments pluridisciplinaires destinés à nourrir un questionnement représentatif de ces très fortes préoccupations contemporaines.

C'est pourquoi le comité souhaite croiser les approches de SIC avec des regards émanant de d'autres disciplines sur la consommation et la création comme l'éducation, l'économie et le management, les lettres et les SHS, l'ingénierie et l'esthétique. Les propositions pourront aborder les limites et les influences de la consommation et de la création, notamment dans les thèmes suivants :

**Internet et les réseaux sociaux :** La médiation des relations sociales par des applications n'est pas neutre ; elle peut être interrogée. Les usagers des réseaux sociaux sont-ils des consommateurs formatés ou inventent-ils de nouveaux rapports sociaux ?

**Le monde éducatif :** Comment concilier l'autonomie institutionnelle et la créativité en consommant des dispositifs et des services externalisés ? Où se situe l'innovation personnelle en pédagogie ? Que penser des enseignants « bricoleurs numériques » ? Le monde de la recherche scientifique est-il impacté par la dualité consommation création ?

**L'entreprise :** Le numérique a investi la plupart des postes, de la production au marketing et la communication. Comment la consécration s'y traduit-elle et sur quelles bases s'érigent les réflexions préexistantes ?

**Les interfaces numériques** favorisent-elles le créateur ou le consommateur ? Peut-on devenir co-créateur d'une interface ? Que favorisent les interfaces avec l'illusion de compétence qu'elles entretiennent par leur tendance à la simplification des dispositifs ?

**Les jeux vidéo et les serious games :** Comment qualifier la part de création dans la consommation de jeux vidéo ? Le jeu vidéo est-il une source de créativité ?

**L'art numérique :** Que devient la frontière entre artistes et spectateurs quand l'art produit des injonctions à participer et que l'art numérique met en avant l'interactivité ? Existe-t-il une dualité entre l'« auteur-amont » et l'« auteur-aval » ? (Couchot, 2009)<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> Simondon Gilbert (1958), *Du monde d'existence des objets techniques*, Hatier.

<sup>6</sup> Couchot Edmond, Hillaire Norbert (2009), *L'art numérique*, Flammarion.

## Organisation scientifique

La réponse à cet appel se fait sous forme d'une proposition livrée en fichier attaché (nom du fichier du nom de l'auteur) aux formats rtf, doc ou odt. Elle se compose de deux parties :

- Un résumé de la communication de 4 000 signes maximum, espaces non compris ;
- Une courte biographie du (des) auteur(s), incluant titres scientifiques, le terrain de recherche, le positionnement scientifique (la discipline dans laquelle le chercheur se situe), la section de rattachement.

Le fichier est à retourner, par courrier électronique, pour le **30 janvier 2016**, à [th.gobert@gmail.com](mailto:th.gobert@gmail.com). Un accusé de réception par mail sera renvoyé.

### Calendrier prévisionnel

- 10 novembre 2015 : lancement de l'appel à articles ;
- 20 janvier 2016 : date limite de réception des propositions ;
- À partir du 29 février 2016 : avis aux auteurs des propositions ;
- 30 avril 2016 : date limite de remise des articles ;
- 30 avril au 15 juin 2016 : expertise en double aveugle, navette avec les auteurs ;
- 15 juillet 2016 : remise des articles définitifs ;
- 30 octobre 2016 : sortie du numéro en versions numérique et papier.

### Modalités de sélection

Un premier comité de rédaction se réunira pour la sélection des résumés et donnera sa réponse le 29 février 2016.

L'article complet, écrit en français ou en anglais, devra être mis en page selon la feuille de style qui accompagnera la réponse du comité (maximum 25 000 signes, espaces compris). Il devra être envoyé par courrier électronique avant le 30 avril 2016 en deux versions : l'une entièrement anonyme et l'autre nominative.

Un second comité international de rédaction organisera une lecture en double aveugle des articles et enverra ses recommandations aux auteurs au plus tard le 15 juin 2016.

Le texte définitif devra être renvoyé avant le vendredi 15 juillet 2016.

Les articles qui ne respecteront pas les échéances et les recommandations ne pourront malheureusement pas être pris en compte.

**Contact : [th.gobert@gmail.com](mailto:th.gobert@gmail.com)**

***Interfaces Numériques*** est une revue scientifique publiée chez Hermès-Lavoisier sous la direction de Benoît DROUILLAT et Nicole PIGNIER.

Présentation de la revue : <http://www.revuesonline.com/portail>