

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	xi
 PREMIÈRE PARTIE – Création et production culturelles numériques	 1
Culture et production amateur en ligne : vers un processus de marchandisation inéluctable ? MARIE-CAROLINE NEUVILLERS, MAUD PÉLISSIER.	3
Dynamiques d'échange sur les plateformes numériques pour la modélisation 3-D ARISTIDE DOUCET, SOUFIANE ROUISSI, PASCAL LABORDERIE	16
Communalité et spécificités des contenus culturels numériques YANNIS DELMAS-RIGOUTSOS	29
 DEUXIÈME PARTIE – Jeux vidéo et gamification	 43
De la décision dans les jeux vidéo : le biais ludique VITIA MURAT, STÉPHANE NATKIN, KARIM MEDJAD	45
La gamification des espaces numériques – Outils de hiérarchisation des usagers MANAR ALOMRAN	55
La spirale du <i>solo play</i> JULIAN ALVAREZ	69
Le <i>serious game</i> et le public déficient visuel : une revue systématique de littérature NICOLAS ROECKLIN, NOUR EL MAWAS	84

TROISIÈME PARTIE – Identité et pratiques numériques	99
Écrire en commun(s) – Une pratique juvénile quotidienne à repolitiser ANNE CORDIER	101
De la mine au mur Facebook – Construction de l’identité numérique au prisme de l’identité ouvrière JULIETTE LE MARQUER	116
Le dispositif TikTok au service de la création participative de mèmes musicaux JUSTINE SIMON	130
 QUATRIÈME PARTIE – Communs numériques, politiques institutionnelles et inclusion	 143
Les communs numériques consacrés au handicap – Quand les technologies inclusives facilitent la participation à la société de l’information FANNY BOUGENIES	145
Écosystème de la communication scientifique en Afrique francophone et communs numériques AWUVÉ INNOCENT AZILAN	161
Vers une meilleure prise en compte des réglementations dans la conception et la mise en œuvre de technologies – Un appui pour des communs numériques ? LEONARD ROLLAND-BLIN, KHULOUD ABOU AMSHA, MATTHIEU TIXIER	176
 CINQUIÈME PARTIE – Interfaces et expérience utilisateur.	 183
<i>Humanibot</i> : repenser l’interface des systèmes d’intelligence artificielle pour favoriser une posture critique AYMERIC BOUCHEREAU	185
<i>Hyperglosae</i> : l’hypertexte nelsonien à la rencontre des pratiques des traducteurs et des ethnographes AURÉLIEN BÉNEL, CHRISTOPHE LEJEUNE, PHILIPPE LACOUR	195
La production et l’interprétation des traces médiatisées placées dans une perspective anthropologique BRAHIM ABARAGH.	210
La matière noire du calcul – Généalogie morphogénétique des artefacts numériques dans les processus itératifs du design computationnel STANISLAV KURAKIN	222

SIXIÈME PARTIE – Éducation et apprentissage numériques	237
Co-conception de <i>learning games</i> par les étudiants en soins infirmiers de 2 ^e année SEBASTIAN GAJEWSKI, NOUR EL MAWAS, JEAN HEUTTE	239
Mise en visibilité de la fabrique des savoirs universitaires – Expérimentations de <i>notebooks</i> et retours d’usages MARIE CHAGNOUX, CAMILLE CAPELLE	252
Trajectoire individuelle et collective du doctorant : des communs à construire ? CLAIRE NOY, ALEXANDRA SALOU	268
 SEPTIÈME PARTIE – Gouvernance et technologies émergentes	 283
Promesses et croyances des dispositifs sociotechniques numériques de SRP VALENTINE FAVEL-KAPOIAN	285
<i>Blockchain</i> et hypermédia au service de l’archivage foncier en Tunisie – Vers une gouvernance numérique FATMA BEN AMOR, ABDERRAZAK MKADMI	298
 INDEX DES AUTEURS	 315