


5.00 crédits	30.0 h	Q1
--------------	--------	----

Enseignants	Servais Olivier ;
Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Bruxelles Saint-Louis
Acquis d'apprentissage	<p>A la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant est capable de :</p> <p>Compétence 1 - Gérer la présence d'une organisation sur les médias sociaux et collaboratifs</p> <p><i>Acquis d'apprentissage :</i></p> <p>1. Analyser de manière prospective la communication interactive et collaborative d'une organisation, son secteur d'activités et son contexte social, culturel, technologique, économique, politique et juridique.</p> <p>Compétence 4 - Mobiliser et produire des connaissances en communication interactive et collaborative de façon pertinente et méthodique, dans le cadre d'une réflexion critique ou d'un projet de recherche</p> <p><i>Acquis d'apprentissage :</i></p> <p>1. Posséder une connaissance approfondie des principales approches théoriques et méthodologiques de la recherche sur les médias sociaux et la communication interactive et collaborative.</p> <p>2. A partir de savoirs multidisciplinaires, développer une réflexion critique et étayée sur les enjeux humains et sociétaux des technologies numériques, y compris les questions juridiques, déontologiques et éthiques.</p>
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	<p>Première session :</p> <p>L'évaluation de cette UE comporte trois parties, à savoir :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Participation au cours (20%) 2. Présentation + support écrit (30%) 3. Travail final individuel (50%) <p>1. La participation au cours représente la contribution de chaque étudiant à la dynamique du cours, contribution qui sera évaluée sur deux dimensions : fréquence et qualité ; les consignes détaillées seront précisées au cours. La participation comprend donc le professionnalisme des étudiants dans leurs contributions au cours, ce qui implique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La responsabilité individuelle par rapport aux lectures et d'autres ressources pédagogiques obligatoires - Participer activement dans l'échange avec le professeur et les autres étudiants dans le but de générer une co-construction de savoirs relatifs aux contenus du cours <p>Etant donné la nature participative de cette UE, les absences et retards injustifiés auront un impact sur l'évaluation de la participation.</p> <p>2. La présentation en groupe ou individuelle selon la taille de l'auditoire portera sur un thème choisi en concertation avec le professeur sur base d'un terrain en ligne. Les présentations auront lieu au dernier cours.</p> <p>3. Le travail final individuel sera un travail sur un thème/ terrain d'enquête précis du cours choisi par l'étudiant qui prolonge le travail en cours d'année et les textes lus et le lie à un des centres d'intérêt de l'étudiant.</p> <p>Le travail final doit être déposé le par mail le 1er jour de la session</p> <p>En seconde session, seul le travail écrit final doit être représenté et compte pour les 100% de l'évaluation.</p> <p>Critères de réussite:</p> <p>L'UE vaut 5 crédits. La réussite est à 10/20.</p> <p>Une présence active à au moins 80 % des heures est requise, faute de quoi l'étudiant pourra être mis en échec pour l'activité concernée (Art. 18 du Règlement des études ICHEC-ISFSC). Les absences justifiées (certificat) n'entrent pas dans ce calcul.</p> <p>Pour que les crédits de l'UE puissent être validés, il faut que les volets présentation et travail final soit réussi. Si un des deux volets est en échec, l'étudiant obtient la note en échec comme note finale. En seconde session, l'étudiant ne doit représenter que le travail qui doit être amélioré sur base des consignes de l'enseignant.</p>

<p>Méthodes d'enseignement</p>	<p>La dynamique pédagogique du cours implique une participation active des étudiants dans un terrain en ligne, la lecture et la discussion du matériel empirique et bibliographique assigné à cette UE. L'enseignement proposé comportera donc une alternance de :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Séances de cours ex cathedra (appui sur diaporamas) plus participation des étudiants dans la discussion 2) Présentations par des étudiants de thèmes du cours en lien avec un terrain ethnographique 3) Illustration ethnographiques du thème et parfois, invitation d'experts ou de vidéos pour certaines thématiques <p>Supports spécifiques à l'UE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diaporamas élaborés par le professeur et qui seront disponibles en ligne pour les étudiants après chaque séance. - Portefeuille de lectures obligatoires comprenant des articles de revues scientifiques, des chapitres de livre et des articles de presse - Ressources web comprenant des séquences vidéo (TED Talks, documentaires, etc., et des pages/sites web pertinents pour les unités thématiques.
<p>Contenu</p>	<p>Cette UE approfondit une série de questions et de concepts qui permettent d'aborder certains grands enjeux, psychologiques et anthropologiques, des technologies de communication numériques et plus particulièrement des médias sociaux et collaboratifs.</p> <p>Au moyen de lectures, de discussions et d'analyses de cas axées sur ces enjeux, cette UE vise à faire en sorte que les étudiants maîtrisent les bases conceptuelles et méthodologiques des approches psycho-anthropologiques aux médias sociaux, et qu'ils puissent mettre en œuvre ces acquis notamment en lien avec leurs pratiques et intérêts professionnels.</p> <p>Les thématiques ou enjeux suivants sont abordés, en nuanciant à la fois les lectures « sceptiques » et les lectures « utopiques » des médias sociaux et collaboratifs : les repères anthropologiques et historiques par rapport à l'évolution de la technologie ; les approches psycho-anthropologiques aux pratiques numériques au sein des médias sociaux ; la culture du jeu dans les environnements socionumériques ; les affects et les émotions en lien avec les médias sociaux et collaboratifs ; la confiance à l'ère du numérique ; quelques enjeux des TIC liés la santé mentale.</p>

Bibliographie	<p>Amichai-Hamburger, Y. (2009). <i>Technology and psychological well-being</i>. Cambridge: Cambridge University Press.</p> <p>Bijker, Wiebe, Hughes, T. & Pinch, T. (Eds.). (2012). <i>The social construction of technological systems</i>. Cambridge: MIT Press.</p> <p>Cardon, D. (2015). <i>À quoi rêvent les algorithmes: Nos vies à l'heure des Big Data</i>. Paris : Seuil.</p> <p>Castelfranchi, C. & Falcone, R. (2010). <i>Trust theory: A socio-cognitive and computational model</i>. Chichester UK: Wiley.</p> <p>Csikszentmihalyi, M. (1990). <i>Vivre. La psychologie du bonheur</i>. Paris : Éditions Robert Lafont.</p> <p>Debray, R. (2000). <i>Introduction à la médiologie</i>. Paris : PUF.</p> <p>De Cock, R., Klein, A., Rosas, O. et al. (2014). <i>Compulsive computer use and knowledge needs in Belgium: A multimethod approach</i>. Ghent: Academia Press.</p> <p>De Lange, M. et al. (Eds.) (2015). <i>Playful identities: The ludification of digital media cultures</i>. Amsterdam: Amsterdam University Press.</p> <p>Floridi, L. (2014). <i>The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality</i>. Oxford: Oxford University Press.</p> <p>Floridi, L. (Ed.) (2015). <i>The onlife manifesto. Being human in an hyperconnected era</i>. New York: Springer.</p> <p>Fuchs, C. (2014). <i>Social media. A critical introduction</i>. London : Sage.</p> <p>Georges, F. (2009). Représentation de soi et identité numérique. Une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0. <i>Réseaux</i> 2 (154), 165-193.</p> <p>Harding, J. & Pribram, E. D. (Eds.) (2009). <i>Emotions: A Cultural Studies Reader</i>. London: Routledge.</p> <p>Ingold, T. (1997). Eight themes in the anthropology of technology. <i>Social Analysis: The International Journal of Social and Cultural Practice</i>, 41(1), 106-138.</p> <p>Krzywinska, Tanya, « Blood Scythes, Festivals, Quests, and Backstories: World Creation and Rhetorics of Myth in World of Warcraft », <i>Games and Culture</i>, 2006; 1; 383</p> <p>Lagneaux S., Servais O., « De la traite robotisée au raid d'avatars. Incorporation et virtualisation », <i>Parcours anthropologiques</i>, 2014, 9 -1, 73-101. https://uclouvain.academia.edu/OlivierServais</p> <p>Lazega, E. (1998). <i>Réseaux sociaux et structures relationnelles</i>. Paris : PUF.</p> <p>Manovich, L. (2010). <i>Le langage des nouveaux médias</i>. Paris : Les Presses du réel.</p> <p>Markopoulos, P., de Ruyter, B. & Mackay, W. (Eds.) (2009). <i>Awareness Systems</i>. New York : Springer.</p> <p>Mosco V., <i>The Digital Sublime</i>, MIT Press, 2004, pp. 13-66.</p> <p>Origgi, G. (2008). <i>Qu'est-ce que la confiance ?</i> Paris : Vrin.</p> <p>Pentina, I., Zhang, L. & Basmanova, O. (2013). Antecedents and consequences of trust in a social media brand: A cross-cultural study of Twitter. <i>Computers in Human Behavior</i>, 29(4), 1546-1555.</p> <p>Perkins A., <i>Religious Experience in World of Warcraft</i>, Texas State University, San Marcos, Texas May 2011, Mémoire de maîtrise</p> <p>Philippette, T. (2015). La dimension sociocognitive de la jouabilité. Etude des MMORPG en tant qu'artéfacts cognitifs socialement distribués. <i>Interfaces numériques</i>, 4(1), 23-41.</p> <p>Rosas, O. & Dhen, G. (2012). One Self to Rule Them All: Critical Discourse Analysis of Players' Identity Construction in World of Warcraft. In Zagalo, N., Morgado, L., & Boa-Ventura, A. (Eds). <i>Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms</i>. Hershey, PA: IGI Global, pp.337-366</p> <p>Servais O., Du décor virtuel à l'avatar métamorphe : les figures de l'animal dans le jeu vidéo World of Warcraft, <i>RELIGIOLOGIQUES</i>, no 32, printemps/automne 2015, 351-394</p> <p>Servais O., « Autour des funérailles dans World of Warcraft. Ethnographie entre religion et mondes virtuels », Collectif, <i>Mutations des religions et identités</i>, Desclée, 2012.</p> <p>Servais O., Cérémonies funéraires dans World of Warcraft. Révélateur des sociabilités en ligne ?, <i>Frontières</i> v28 n2 2017.</p> <p>Servais O., L'eschatologie «No life». Incorporation et Avatarisation d'érémitisme digital, <i>Social Compass</i> 2017, Vol. 64(1) 42-59</p> <p>Servais O., Avatars, guildes et joueurs intensifs De la dépendance à la reliance dans World of Warcraft, in Ceriana Mayneri A., <i>Entre errances et silence</i>, Academia, 2017, 171-197.</p> <p>Schroeder, R. & Axelsson, A-S. (Eds.) (2006). <i>Avatars at Work and Play. Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments</i>. New York: Springer</p>
Faculté ou entité en charge:	ESPB

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Master [120] en stratégie de la communication et culture numérique (horaire décalé)	COMB2M	5		
Attestation de réussite : accession au niveau A pour les fonctionnaires fédéraux	ACNA7FC	5		