



**HAL**  
open science

## ADN - Apprentissages et iDentité Numérique.

Samuel Nowakowski, Nathalie Issenmann, Isabelle Houot

► **To cite this version:**

Samuel Nowakowski, Nathalie Issenmann, Isabelle Houot. ADN - Apprentissages et iDentité Numérique.. 1er congrès du GIS Réseau National des Maisons des Sciences de l'Homme, Dec 2012, Caen, France. 2012. hal-00770033

**HAL Id: hal-00770033**

**<https://inria.hal.science/hal-00770033>**

Submitted on 22 Jan 2013

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## **ADN - Apprentissages et iDentité Numérique**

Samuel NOWAKOWSKI<sup>1</sup>, Nathalie ISSENMANN<sup>2</sup>, Isabelle HOUOT<sup>3</sup>

<sup>1</sup>LORIA-KIWI, UMR 7503, <sup>2</sup>Université de Lorraine - Ss Direction des usages du numérique,

<sup>3</sup>LISEC Lorraine, EA 2310

Samuel.nowakowski@loria.fr

Ce projet s'inscrit dans la logique des projets soutenus précédemment par la MSH Lorraine à savoir les projets P2CeL - Production Collaborative de Connaissances et eLearning : une approche par wikis sociaux sémantiques, ENICEDUC - Environnement. Numérique, Information et Communication Educatives et CReLe - Collaboration et Recommandation pour le eLearning – CreLe : vers le eLearning 3.0. En effet, les travaux menés ont permis de définir une démarche de recherche allant d'une logique d'innovation par l'outil (P2CeL et le wiki sémantique, ENICEDUC et le cahier de texte numérique) vers une logique d'innovation par les processus (CReLe - modélisation des processus d'apprentissage) et les conséquences induites du numérique sur l'individu/être numérique (ADN – « je » numérique).

Les évolutions des usages et des technologies ne positionnent plus forcément l'outil comme porteur de l'innovation. L'outil devient un milieu/écosystème sur lequel s'appuient les usagers. C'est pourquoi, les travaux menés des outils aux processus nous ont menés à nous intéresser à l'impact du numérique sur les processus d'insertion professionnelle des étudiants (projet e-insertion) et à ouvrir, aujourd'hui, le projet ADN. En nous intéressant en particulier aux modes de construction de l'identité étudiante à l'heure du numérique, nous pourrions contribuer à montrer comment l'innovation dans le domaine du numérique s'élabore et se diffuse dans la communauté universitaire, quels sont les changements qui en découlent, quelles sont les reconfigurations occasionnées par son déploiement.

### ***La question de l'identité numérique...***

L'identité numérique telle qu'entendue par de nombreux auteurs est un ensemble de graines semées çà et là au gré des usages numériques. Mais ne peut-on pas rapprocher cette proposition de celle-ci : « Les sèmes déposés sur la voie du « est » sont toutes les significations incluses dans le verbe, qui, prédicat après prédicat, mènent à l'étant qui les comprend et les intègre comme une monade leibnizienne. » (Cassin, 1998) ?

L'observation de ces graines, traces, données, nous amène à revoir selon (Merzeau, 2009) « les principes de l'être ensemble autour des nouvelles logiques d'échange, de partage et d'exposition ». Elle nous amène également à reconsidérer la question de la polymorphie des identités conscientes, construites par l'individu, selon ses besoins, ses communautés d'intérêts... et les identités inconscientes reconstituées par des logiciels et non maîtrisées. Nous passerons outre les problèmes juridiques et économiques qu'engendre la gestion de ces identités multiples et variées. Nous noterons également que le « numérique », entendons l'internet, n'est plus vu, pour certains, comme un simple médium mais comme un écosystème dans lequel, par la démultiplication des outils et services (Smartphone, 4G, services en ligne - achats, bancaires, surveillance -, eLearning,...), l'individu est de plus en plus « être numérique » interconnecté.

Ses interactions peuvent être considérées à plusieurs niveaux de représentation de l'identité de l'individu :

Un premier niveau de représentation par rapport à l'outil. Ce dernier est en effet l'interface entre le monde numérique et le monde réel. C'est l'objet symbolique – voire totémique – des deux identités (Numérique/Réel). L'outil est par conséquent la matérialisation de l'être numérique dans le monde réel.

Un second niveau de représentation lié au rapport aux mondes. La représentation de l'individu dans l'écosystème numérique sera co-construite, avec le système informatisé, par ses actions ou inactions ; mais également la représentation que l'individu a du monde réel qui se voit modifiée par les interactions avec le système, dans le sens du double processus

d'apprentissage où le système vient se nourrir des traces et affine ses recommandations (lectures, achats, loisirs, voyage, actualités,...).

Sans les structurer, un certain nombre de questions sont à traiter :

- selon la phrase citée ci-dessus, les « sèmes » sont des traces/des identités qui produisent l'étant ; comment peut-on définir cet être/étant numérique ?
- comment un être connecté, démultiplié, « être numérique » revoit-il ses processus d'apprentissage ? Quels sont ses rapports aux savoirs, à la mémoire et à l'accès universel à l'information ?
- comment penser les processus d'apprentissage à l'université en tenant compte de cette notion d' « être numérique » ?
- Quels sont les processus innovants en jeu ?

Ce travail apportera une meilleure compréhension de l'être numérique pour aller vers un nouveau modèle d'apprentissage intégrant les spécificités de l'être numérique. Il permettra également d'ouvrir des perspectives de recherche dans le domaine de la formation des enseignants à l'appropriation et la compréhension de l'écosystème numérique à des fins d'apprentissage. La figure ci-dessous propose un premier schéma de l'objet de notre étude.

### Références bibliographiques

- Cassin, B. (1998). *Parménide. Sur la nature ou sur l'étant*. Editions Point Essais, 1998, p. 47
- Coutant, A., (2001), *Production et gestion d'attributs identitaires*, Les Cahiers du numérique 2011/1 (Vol. 7), Lavoisier
- Dervin, F. Abbas, Y. (2009). *Technologies numériques du soi et (co-)constructions identitaires. Questions contemporaines*. Paris, L'Harmattan.
- Doueihy, M. (2011), *Pour un humanisme numérique*, Librairie du XXe et du XXIe siècles.
- Ertzscheid O. (2009). *L'homme, un document comme les autres*, CNRS Editions, Paris
- Flon., Davallon J., Tardy C., Jeanneret Y. (2009). *Traces d'écriture, traces de pratiques, traces d'identités*, Actes de la conférence H2PTM 2009
- Georges F. (2009). *Identité numérique et Représentation de soi : analyse sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0*, Réseaux, Web 2.0, vol. 2, n°154, p. 165-193.
- Granjon, F., Denouël, J., (2010), *Exposition de soi et reconnaissance de singularités subjectives sur les sites de réseaux*, Sociologie 2010/1 (Vol. 1), P.U.F.
- Heidegger, M. (1986) *Être et Temps*. Collection Bibliothèque de Philosophie, série Œuvres de Martin Heidegger, Gallimard.
- Jacquinot, G. (1997). *Nouveaux écrans du savoir ou nouveaux écrans aux savoirs ?* In Apprendre avec le multimédia, où en est-on ? Crinon, J. Gautellier, C. (dirs), Paris : Retz
- Jauréguiberry, F. (2000). « Le moi, le soi et Internet ». In Sociologie et Sociétés, 32, 2. Québec : 2000.
- Kaufmann, J.C. (2004). *L'invention de soi. Une théorie de l'identité*. Paris : Armand Colin, 2004. - 352 p.
- Lardellier, P., Bryon-Portet, C., (2010), « Ego 2.0 » *Quelques considérations théoriques sur l'identité et les relations à l'ère des réseaux*, Les Cahiers du numérique 2010/1 (Vol. 6), Lavoisier
- Loisy, C. Mailles-Viard Metz, S. Bénech, P. (2010). *Scénarios pour l'identité numérique et construction de l'orientation*. Journées Communication et Apprentissage Instrumentés en Réseau, 2010
- Merzeau, L. (2009). *Présences numériques : les médiations de l'identité. Les enjeux de l'information et la communication*. 2009/1, Volume 2009, p. 79-91.
- Perrea, F. (2010). *L'identité numérique : de la cité à l'écran. Quelques aspects de la représentation de soi dans l'espace numérique*. Les enjeux de l'information et la communication. 2010/1, Volume 2010, p. 144-159.
- Ricoeur, P. (1990), *Soi-même comme un autre*, Seuil
- Sloterdijk, P. *Sphère I, 2 et 3*, Pauvert, 2002, 2003, 2010, Pluriel,