
Participer, vraiment ? Etude sociologique exploratoire d'un dispositif éducatif basé sur Wikipédia.

Léo Joubert*^{1,2}

¹Laboratoire Population-Environnement-Développement – Institut de Recherche pour le Développement : UMR_D151, AixMarseilleUniversité : UMR_D151 – France

²Laboratoire d'économie et de sociologie du travail – Aix Marseille Université : UMR7317, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7317 – France

Résumé

RESUME Cette communication se propose de présenter l'état d'une recherche exploratoire sur un dispositif participatif en ligne : le " WikiConcours lycéen ". Ce concours a lieu sur l'encyclopédie collaborative en ligne Wikipédia chaque année, depuis 2010, au mois de mars. Des équipes de lycéens prennent en charge la rédaction d'un article de Wikipédia. Une fois la rédaction terminée, un jury composé de contributeurs de Wikipédia décerne des prix pour récompenser les différentes équipes. Depuis 2013, le concours est coorganisé par le Centre de liaison de l'enseignement et des médias d'information (CLEMI), l'incluant de fait dans une évolution curriculaire intégrant l' " éducation aux médias " dans le cursus secondaire.

La gouvernance de Wikipédia est complexe. D'abord parce qu'elle a été constituée au terme d'un long processus d'essais-erreurs pour l'écriture collaborative de ses règles (Joubert, 2019), dans la logique d'un " commun de la connaissance " (Ostrom, 2007). Ensuite, parce que des règles générales sont déclinées article par article. Malgré des différences considérables d'enjeux, les mêmes règles s'appliquent à la rédaction de la biographie de Louis XIV et à la notice d'une équipe de football. Les lycéens, à l'occasion du concours, se trouvent placés dans le contexte spécifique à la page wikipédienne qu'ils ont choisi.

Le logiciel propulsant Wikipédia est conçu pour permettre l'archivage régulier de la base de données, en cas de panne, pour pouvoir rapidement restaurer l'état du service. Comme l'encyclopédie elle-même, ces archives (*dump*) sont librement accessibles et peuvent être utilisées à des fins de recherche. Après avoir réalisé une thèse de doctorat sur le fonctionnement de Wikipédia, nous avons développé des solutions logicielles ainsi qu'une expertise dans le traitement de cette base volumineuse contenant plus de 150 millions de versions d'une dizaine de millions de pages.

Nous sommes donc en mesure d'isoler les articles concernés par le " wikiconcours " au milieu du corpus wikipédien. Nous sommes également capables de comparer les trajectoires des lycéens avec celles de l'ensemble des autres contributeurs. Quels sont les articles faisant l'objet d'une participation au concours ? Les élèves faisant partie d'une équipe restent-ils participants actifs à Wikipédia après le concours ? Il est possible de répondre à ces questions dans la mesure où les lycéens se voient attribuer un pseudonyme sous lequel est enregistrée

*Intervenant

l'intégralité de leur trajectoire par le système d'archivage.

En l'état de nos travaux, nous sommes en mesure d'apporter des réponses provisoires à ces trois questions. Les articles choisis par les équipes de lycéens sont majoritairement des articles très peu consultés de Wikipédia. L'écriture, quoiqu'attentivement observée par certains contributeurs, semble se dérouler à distance du reste des contributeurs. Comme une conséquence, l'immense majorité des élèves ne restent pas participants de Wikipédia après le concours.

La préparation de la communication sera l'occasion de lancer un travail de plus amples vérifications de ces trois réponses, ainsi que de mises en dialogue des résultats ainsi produit. À ce stade de notre réflexion, il nous semble pertinent de revenir sur la distinction déjà faite par Dominique Boullier (2016) entre deux approches du numérique éducatif. D'une part, une approche diffusionniste ciblant des acteurs sur la base de critères a priori – comme le choix d'un article en fonction de la situation scolaire du groupe d'élève. D'autre part, une approche organisationnelle visant la constitution de petites unités politiques amenées à se saisir d'un outil ("community informatics") – ici, Wikipédia. À travers cette distinction se joue le rôle de l'école au regard du numérique : pourvoyeuse de technologies censées résorber la "fracture numérique", ou organisatrice d'un "empowerment" assistée par ordinateur ?

À travers cette question, ce sont bien les coordonnées des lycées au sein de la citoyenneté numérique qui se trouvent interrogées. La traiter à l'aide de la vérification des trois hypothèses que nous avons documentées constitue pour nous un début avant de lancer, si ses premiers travaux peu coûteux à mettre en oeuvre s'avèrent concluants, une méthode de recueil plus large mettant en relation les pratiques wikipédiennes et les trajectoires scolaires.

MOTS CLES

Wikipédia, numérique, fracture numérique, usage, lycéens

ABSTRACT This paper aims to present the state of an exploratory research on an online participatory device: the "WikiConcours lycéen". This contest takes place on the online collaborative encyclopedia Wikipedia every year, since 2010, in March. Teams of high school students take charge of writing an article for Wikipedia. Once the writing is completed, a jury of Wikipedia contributors awards prizes to reward the different teams. Since 2013, the contest has been co-organized by the Centre de liaison de l'enseignement et des médias d'information (CLEMI), thus including it in a curricular evolution integrating "media literacy" in the secondary curriculum.

The governance of Wikipedia is complex. Firstly, because it was constituted at the end of a long process of trial and error for the collaborative writing of its rules (Joubert, 2019), in the logic of a "common knowledge" (Ostrom, 2007). Secondly, because general rules are declined article by article. Despite considerable differences in the stakes, the same rules apply to the writing of the biography of Louis XIV and the notice of a soccer team. High school students are placed in the specific context of the Wikipedia page they have chosen.

The software powering Wikipedia is designed to allow regular archiving of the database, in case of failure, to quickly restore the service. Like the encyclopedia itself, these archives (*dump*) are freely accessible and can be used for research purposes. After completing a PhD thesis on how Wikipedia works, we developed software solutions and expertise in processing this voluminous database containing more than 150 million versions of some ten million pages.

We are therefore able to isolate the articles concerned by the "wikiconcontest" in the middle of the Wikipedia corpus. We are also able to compare the trajectories of high school students with those of all other contributors. Which articles are the subject of a participation to the contest? Do students who are part of a team remain active participants in Wikipedia after the contest? These questions can be answered if the students are given a pseudonym that is used by the archiving system to record their entire journey.

At the present stage of our work, we are able to provide provisional answers to these three questions. The articles chosen by the teams of high school students are mostly very little consulted Wikipedia articles. The writing, although carefully observed by some contributors, seems to take place at a distance from the rest of the contributors. As a consequence, the vast majority of students do not remain Wikipedia participants after the contest.

The preparation of the communication will be the occasion to launch a work of further verification of these three answers, as well as the dialogue of the results thus produced. At this stage of our reflection, it seems relevant to us to return to the distinction already made by Dominique Boullier (2016) between two approaches to digital education. On the one hand, a diffusionist approach targeting actors on the basis of a priori criteria - such as the choice of an article according to the educational situation of the group of students. On the other hand, an organizational approach aiming at the constitution of small political units led to seize a tool ("community informatics") - here, Wikipedia. Through this distinction, the role of the school is played in relation to the digital environment: as a provider of technologies that are supposed to bridge the "digital divide", or as an organizer of computer-assisted "empowerment"?

Through this question, the contact details of high schools within digital citizenship are questioned. Treating it by verifying the three hypotheses that we have documented constitutes for us a start before launching, if its first works, which are inexpensive to implement, prove to be conclusive, a broader collection method linking Wikipedian practices and school trajectories.

KEYWORDS

Wikipedia, digital, digital divide, use, high school students

REFERENCES

- Boullier D. (2016). *Sociologie du numérique*. Armand Colin.
- Hess, C., & Ostrom, E. (2007). *Understanding knowledge as a commons*. The MIT press.
- Joubert, L. (2019). *Le parfait wikipédien. Réglementation de l'écriture et engagement des novices dans un commun de la connaissance (2000-2018)*. *Le Mouvement Social*, 268(3), 45-60. doi:10.3917/lms.268.0045.
- Rey, A. (2007). *Miroirs du monde: une histoire de l'encyclopédisme*. Fayard.