

Appel à publication pour un numéro de **Les Cahiers du Numérique**  
<http://lcn.revuesonline.com>

## **Evolution des systèmes de gestion des connaissances et d'intelligence économique**

**sous la direction de Stéphane Gorla**

**DATE LIMITE DE SOUMISSION : 31/05/2017**

Au cours des années 1980-1990 les concepts de gestion des connaissances et d'intelligence économique ont été progressivement formalisés et transposés en systèmes dédiés. Au-delà des débats concernant les définitions qui ont pu être proposées, ces systèmes peuvent être simplement considérés comme des dispositifs fondés sur la mise en œuvre partielle ou totale de pratiques d'intelligence économique ou de gestion des connaissances. Dans cet ordre d'idées, lorsqu'ils sont dits d'intelligence économique, ils ont pour objectif de soutenir la stratégie d'une organisation. Leur spectre de mise en application comprend des services de : veille, protection du patrimoine informationnel, réseautage, influence et lobbying. Lorsqu'ils sont dits de gestion des connaissances, ils ont généralement pour objectif l'amélioration durable des performances et capacités d'innovation de l'organisation en s'appuyant sur des fonctions d'acquisition, de cartographie, de capitalisation, de partage et de création de connaissances.

Si ces systèmes ont rencontré un certain succès auprès des entreprises et autres institutions au cours des années 1990-2000, certaines révolutions numériques et sociales des dernières années méritent de reconsidérer aussi bien leur conception que leur réception auprès de leurs usagers. En effet, le *Web 2.0* et le *Big Data* ont contribué à modifier les pratiques informationnelles. Par ailleurs, les *serious games* se sont répandus, ouvrant ainsi de nouvelles perspectives en termes d'accès aux connaissances. Il est donc raisonnable de penser que ces évolutions ont eu un impact important sur la manière de penser et d'employer les systèmes d'intelligence économique et de gestion des connaissances. Cela donne matière à de nombreuses questions qui peuvent porter sur des sujets aussi variés que : la transition d'un système d'information "classique" vers un autre plus intégré *Web 2.0* ou *Big Data*, les apports que ces systèmes génèrent au niveau des procédures d'acquisition et de développement de nouveaux savoirs, l'intérêt de l'emploi du Jeu dans l'accompagnement des usagers et l'identification des situations dans lesquels il est performant, l'émergence de nouveaux usages, les problèmes technologiques ou organisationnels liés à l'emploi de ces nouveaux outils, etc.

Ce numéro vise à fournir des éléments pratiques, méthodologiques et théoriques visant à mieux comprendre l'évolution des dispositifs organisationnels impliqués dans une démarche de gestion des connaissances et/ou d'intelligence économique pensée dans une perspective *Web 2.0*, *Big Data* ou de *gamification*. Ce numéro propose de questionner, l'évolution des systèmes de gestion des connaissances et d'intelligence économique, comme de leurs utilisateurs, à travers leurs conceptions et pratiques en lien avec la mise en place de solutions issues du *Big Data* (*données hétérogènes massives*, algorithmes ultras complexes, *cloud computing*, *open data*, ...), du *Web 2.0* (outils collaboratifs, *crowdsourcing*, *medias sociaux*, *e-reputation*, *e-learning*, ...) ou d'adaptations ludiques à des fins sérieuses (*serious gaming*, *serious games*, *games with a purpose*, *gamification*, *disengagement*, ...). Sans que ces thèmes soient exclusifs, nous attendons des contributions traitant, en lien avec ces technologies, de :

- transformations dans les pratiques de médiations des savoirs,
- modifications des processus d'innovation,
- nouveaux défis auxquels doivent faire face les concepteurs et usagers de ces systèmes,
- la prise en compte de profils usagers particuliers dans la phase de conception, de mise en place ou de refonte des systèmes existants,
- l'adaptation des usagers à ces technologies et leur accompagnement vers ce type de changement,
- l'apparition de formes nouvelles de résistance au changement,
- l'identification et la sensibilisation des usagers à de nouvelles formes de risques informationnels.

Mots clés : média sociaux numériques, big data, gamification, jeu sérieux, veille stratégique, risque informationnel, ingénierie des connaissances, médiation des savoirs, innovation.

### **COMITÉ DE LECTURE DU NUMÉRO**

ETIENNE-ARMAND AMATO – Laboratoire DICEN-IDF - Université Paris Est Marne-la-Vallée

STÉPHANE CHAUDIRON – Laboratoire GERiICO - Université de Lille 3

AMOS DAVID – Laboratoire DICEN-IDF - Université de Lorraine

STÉPHANE GORIA – Laboratoire CREM - Université de Lorraine

AUDREY KNAUF – Laboratoire LORIA - Université de Lorraine

VINCENT LIQUÈTE – Laboratoire MICA - Université Bordeaux

LUC QUONIAM – Laboratoire IRSIC - Université de Toulon

BRIGITTE SIMONNOT – Laboratoire CREM - Université de Lorraine

### **CALENDRIER**

Date limite de remise des articles : (31 mai 2017)

Réponse définitive aux auteurs : (15 août 2017)

Remise de la version finale : (15 octobre 2017)

Remise à l'éditeur : (15 novembre 2017)

Parution du numéro spécial : janvier 2018

### **Recommandations aux auteurs**

→ Les soumissions sont à envoyer à Stéphane GORIA : [stephane.goria@univ-lorraine.fr](mailto:stephane.goria@univ-lorraine.fr) et doivent respecter la feuille de style de la revue disponible sur le serveur <http://lcn.revuesonline.com> (ou sur demande à : [lcni@lavoisier.fr](mailto:lcni@lavoisier.fr))

→ Les articles font entre 20 à 25 pages. Ils sont acceptés en français

→ les soumissions peuvent être envoyées sous format PDF

→ les versions finales seront acceptées au format word

### **Contact**

Stéphane GORIA : [stephane.goria@univ-lorraine.fr](mailto:stephane.goria@univ-lorraine.fr)