

Les humanités numériques

Marin Dacos – CNRS – MESRI

Directeur d'OpenEdition - Conseiller pour la science ouverte



D'où je parle



Conseiller pour la science ouverte

« Le mouvement de la science ouverte vise à construire un écosystème dans lequel la science sera plus cumulative, plus fortement étayée par des données, plus transparente, plus rapide et d'accès plus universel. »

- Ouvrir les publications
- Ouvrir les données
- Ouvrir le code source
- Ouvrir les processus
- Ouvrir la science à la société, la société à la science



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION

Pourquoi la science ouverte ?



① **IMPACT : CITATIONS ET LECTURES**

② **LE “DERNIER KILOMÈTRE”**

③ **EFFICACITÉ ÉCONOMIQUE**

④ **HEURISTIQUE ! CUMULATIVITÉ DE LA SCIENCE VS DUPLICATE EFFORTS**

⑤ **ÉTHIQUE, INTÉGRITÉ, TRANSPARENCE**

Et conservation...

Avertissement

- Je n'ai pas contribué à la proposition de la matière « Humanités numériques et scientifique ».
- J'en ignore le contenu.
- Je n'ai pas d'avis à défendre sur cette solution.
- Je suis ici un témoin des humanités numériques et un acteur de la science ouverte.

CONTEXTE

Nous, acteurs ou observateurs des digital humanities (humanités numériques), nous sommes réunis à Paris lors du THATCamp des 18 et 19 mai 2010. Au cours de ces deux journées, nous avons discuté, échangé, réfléchi ensemble à ce que sont les digital humanities et tenté d'imaginer et d'inventer ce qu'elles pourraient devenir. À l'issue de ces deux jours qui ne sont qu'une étape, nous proposons aux communautés de recherche et à tous ceux qui participent à la création, à l'édition, à la valorisation ou à la conservation des savoirs un manifeste des digital humanities.

DÉFINITION

1. Le tournant numérique pris par la société modifie et interroge les conditions de production et de diffusion des savoirs.
2. Pour nous, les digital humanities concernent l'ensemble des Sciences humaines et sociales, des Arts et des Lettres. Les digital humanities ne font pas table rase du passé. Elles s'appuient, au

contraire, sur l'ensemble des paradigmes, savoir-faire et connaissances propres à ces disciplines, tout en mobilisant les outils et les perspectives singulières du champ du numérique.

3. Les digital humanities désignent une trans-discipline, porteuse de méthodes, des dispositifs et des perspectives heuristiques liés au numérique dans le domaine des Sciences humaines et sociales.

SITUATION

4. Nous constatons :
 - que se sont multipliées les expérimentations dans le domaine du numérique en Sciences humaines et sociales depuis un demi-siècle. Qu'ont émergé, plus récemment, des centres de digital humanities, qui sont tous, à l'heure actuelle, des prototypes ou des lieux d'application spécifique d'une approche des digital humanities ;
 - que le numérique induit une présence plus forte des contraintes techniques et donc économiques dans la recherche ;
 - que cette contrainte est une opportunité pour faire évoluer le travail collectif ;
 - qu'il existe un certain nombre de méthodes éprouvées, inégalement connues et partagées ;

- qu'existent de multiples communautés particulières issues de l'intérêt pour des pratiques, des outils ou des objets transversaux divers (encodage de sources textuelles, systèmes d'information géographique, lexicométrie, numérisation du patrimoine culturel, scientifique et technique, cartographie du web, feuille de données, 3D, archives orales, arts et littératures numériques et hypermédias, etc.), ces communautés étant en train de converger pour former le champ des digital humanities.

DÉCLARATION

5. Nous, acteurs des digital humanities, nous nous constituons en communauté de pratique solidaire, ouverte, accueillante et libre d'accès.
6. Nous sommes une communauté sans frontières. Nous sommes une communauté multilingue et multidisciplinaire.
7. Nous avons pour objectifs le progrès de la connaissance, le renforcement de la qualité de la recherche dans nos disciplines, et l'enrichissement du savoir et du patrimoine collectif, au-delà de la seule sphère académique.

MANIFESTE DES DIGITAL HUMANITIES

8. Nous appelons à l'intégration de la culture numérique dans la définition de la culture générale du XXI^e siècle.

ORIENTATIONS

9. Nous lançons un appel pour l'accès libre aux données et aux métadonnées. Celles-ci doivent être documentées et interopérables, autant techniquement que conceptuellement.
10. Nous sommes favorables à la diffusion, à la circulation et au libre enrichissement des méthodes, du code, des formats et des résultats de la recherche.
11. Nous appelons à l'intégration de formations aux digital humanities au sein des cursus en Sciences humaines et sociales, en Arts et en Lettres. Nous souhaitons également la création de diplômes spécifiques aux digital humanities et le développement de formations professionnelles dédiées. Enfin, nous souhaitons que ces compétences soient prises en compte dans les recrutements et les évolutions de carrière.
12. Nous nous engageons dans l'édification d'une compétence collective s'appuyant sur un vocabulaire commun, compétence collective qui procède du travail de l'ensemble des acteurs. Cette compétence collective a vocation à devenir un bien commun. Elle constitue une opportunité scientifique, mais

aussi une opportunité d'insertion professionnelle, dans tous les secteurs.

13. Nous souhaitons participer à la définition et à la diffusion de bonnes pratiques, correspondant à des besoins disciplinaires et transdisciplinaires identifiés, qui soient évolutives et issues d'un débat puis d'un consensus au sein des communautés concernées. L'ouverture fondamentale des digital humanities assure néanmoins une approche pragmatique des protocoles et des visions, qui maintient le droit à la coexistence de méthodes différentes et concurrentes, au profit de l'enrichissement de la réflexion et des pratiques.

14. Nous appelons à la construction de cyberinfrastructures évolutives répondant à des besoins réels. Ces cyberinfrastructures se construisent de façon itérative, s'appuyant sur le constat de méthodes et d'approches qui font leurs preuves au sein des communautés de recherche.

REJOIGNEZ NOUS

VOUS POUVEZ SIGNER LE MANIFESTE EN LIGNE.**EN SAVOIR PLUS**

Web : <http://tcp.hypotheses.org>
 Courriel : thatcamparis@reves.org
 Twitter : <http://twitter.com/thatcamparis>
 Liste de discussion : dh@cruc.fr



THATCamp is a trademark of the Center for History and New Media
 THATCamp Paris a été organisé à l'initiative de l'Entre pour l'Édition Électronique ouverte (E3E) par un système de parrainages. <http://e3e.ccsd.fr>



Pourquoi ?

Ioan. Stradanus inuenc.

Phil. Gallo excudit.

2012

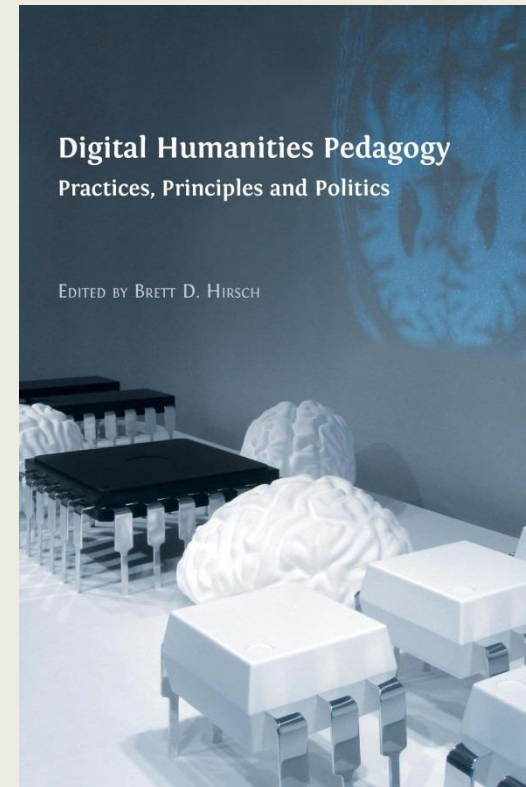
Digital Humanities Pedagogy

Practices, Principles and Politics

EDITED BY BRETT D. HIRSCH

HIRSCH, Brett D. (dir.). *Digital Humanities Pedagogy : Practices, Principles and Politics*. Nouvelle édition [en ligne]. Cambridge : Open Book Publishers, 2012 (généralisé le 28 mars 2017). Disponible sur Internet : <<http://books.openedition.org/obp/1605>>.

- « As shown in Table 1, out of a corpus of 297, 399 words, “research” occurs 504 times, whereas “teaching” and “pedagogy” occur 66 and 8 times respectively.»
- Mesures dans *Companion to Digital Humanities* par Brett HIRSCH.





edcamp
Paris



ICP

ISP - FACULTÉ
D'ÉDUCATION

L'esprit grand ouvert sur le monde

Les humanités numériques pour l'éducation

Colloque international | Edcamp

1^{er} et 2 SEPTEMBRE 2016

www.icp.fr/education

Institut Catholique de Paris

Entrée : 19 rue d'Assas Paris 6^e

Inscription : <http://edcampICP.evenbrite.fr>

Humanistica



Une compétence collective

- « 12. Nous nous engageons dans l'édification d'une compétence collective s'appuyant sur un vocabulaire commun, compétence collective qui procède du travail de l'ensemble des acteurs. »
- « Cette compétence collective a vocation à devenir un bien commun. Elle constitue une opportunité scientifique, mais aussi une opportunité d'insertion professionnelle, dans tous les secteurs. »



Une formation HN, pour quoi faire ?

Les HN sont partout. On ne peut pas faire comme si...

- Google, Google Maps, Siri, la réalité virtuelle,... n'étaient pas des HN,
- ...les IHM, les jeux sérieux, l'architecture de l'information,... n'étaient pas des HN,
- ...la veille documentaire, l'édition électronique, l'archivage numérique,... n'étaient pas des HN,
- ...le journalisme de données, l'histoire publique, les systèmes d'information géographiques... n'étaient pas des HN.
- La diversité des 70 projets Innovative SHS 2017 (Marseille). 1) Santé 2) Territoire 3) Expertise 4) Education 5) Patrimoine

Une formation HN, pour quoi faire ?

- Tout est numérique, et les employeurs peinent à trouver des compétences croisées dépassant le « name dropping ».
- Expérience du Master HN de l'ENC.
- Expérience d'OpenEdition (en entrée comme en sortie).
- GO Fair : université norvégienne, 25 emplois de spécialistes des données vacants.



A Publisher's Job Is to Provide a Good API for Books

You can start with your index.

by [Hugh McGuire](#) | [@hughmcguire](#) | [+Hugh McGuire](#) | [11 Comments](#) | February 1, 2013

Print

Listen

Instapaper

Introduction

Here is a radical statement: A publisher's job is to provide good [APIs](#) (Application Programming Interfaces) for their books. Now that almost all books are made into digital products (that is, ebooks), good publishers of the future will be the ones who provide great APIs. In this article I am going to explore:

- why I think publishers must provide good APIs
- why this is actually much easier and less scary than you might think
- why the old-fashioned book index should be the starting point for book APIs

What is an API?

An API is a set of tools/protocols that allow different bits of software to communicate with each other, under defined conditions. As Terry Jones puts it: "Just as a User Interface gives humans access to information, an API gives programs access to information." Here are some examples of APIs that you have probably interacted with:

- if you have ever "Facebook liked" a website, you were using an API
- if you use an app or a desktop client to read and post to Twitter, you are using the Twitter API
- if you have ever paid for something online using PayPal, you were using an API

Event Partner



Platinum Sponsor



For info on sponsorship and advertising opportunities, contact [Scott Harvey](#) at scotth@oreilly.com

Free Ebooks & Reports



Christian Fauré

Hypomnemata : supports de mémoire

Comment expliquer ce qu'est une API à un patron d'édition ?

by CHRISTIAN on 28 SEPTEMBRE, 2008

G+1 0

[Virginie Clayssen](#) a joué le jeu en me posant une question sur [mon Google Moderator](#), je ne pouvais pas ne pas y répondre et ne pas jouer le jeu à mon tour.

La question est donc la suivante :

« S'il fallait expliquer ce qu'est une API à quelqu'un qui n'y connaît rien comme un patron de l'édition, comment t'y prendrais-tu ? »

J'ai déjà parlé [à plusieurs reprises](#) des APIs mais le cas est ici plus concret. En fait, derrière la question formulée par Virginie, j'entends immédiatement une autre qui la motive. Car s'agit il vraiment d'expliquer ce qu'est une API à un patron d'édition où bien plutôt de le convaincre de la nécessité d'initier une politique d'API ?



NEWSLETTER

Saisissez votre mail

Envoyer

NUAGES DE MOTS-CLEFS

API Architecture Ars-
Industrialis business_model cinéma
Cloud Computing consulting
contribution Dataware Derrida Digital Studies
Elections-Présidentielles
enregistrement entreprise
Entreprise-2.0 google grammatisation
humeur hypomnemata lecture
management.des.connaissances milieu.associé
Moteur-de-recherche mémoire
narcissisme ontologie participation Politique
Probabilité programmation projet
prolétarisation REST simondon Social-



Comment ?

Ioan. Stradanus inuenc.

Phil. Gallo excudit.

19.

SCVLPTVRA IN ÆS.

Sculptor noua arte, bracteata in lamina

Scalpit figuras, atque praelis imprimit.

JULES FERRY 3.0

*Bâtir une école créative et juste
dans un monde numérique*

« Oser le bac Humanités Numériques »

- « Il s'agit de rien de moins que d'inventer « **le bac de l'individu créatif de la civilisation numérique** ». Ce bac est par essence le plus général des bacs généraux puisqu'il se positionne au croisement des sciences, lettres, et sciences humaines et sociales, en décloisonnant ces champs du savoir.
- Son but est de revisiter les humanités dans toutes leur richesse et leur modernité, en s'appuyant sur les sciences et techniques du numérique. »
- « **Le bac HN inclut les disciplines classiques**, sans en délaissier aucune: **maths, physique-chimie, science et vie de la terre, français, philosophie, histoire-géographie, économie, langues vivantes.** »

- *Jules Ferry 3.0*, page 50.

CNNum
Conseil National du Numérique

JULES FERRY
3.0

*Bâtir une école créative et juste
dans un monde numérique*

Octobre 2014

Ingénieurs et création

- « En formant aux humanités numériques des publics plus variés et moins formatés, l'enseignement **irriguera les formations supérieures en informatique** (ouverture des profils d'ingénieur) et dans les **métiers de la création** (meilleure formation conceptuelle, technique, sociologique pour le design, le graphisme, le journalisme). »

- *Jules Ferry 3.0*, page 50.

CNNum
Conseil National du Numérique

JULES FERRY
3.0

*Bâtir une école créative et juste
dans un monde numérique*

Octobre 2014

Programmation, information, pensée algorithmique

- « Le monde numérique est né de ruptures apportées par un flot soutenu d'inventions et des progrès scientifiques et techniques de l'informatique. L'informatique est donc enseignée dans le bac HN à commencer par la **programmation**, découverte à travers des **projets au service des humanités**. Les autres aspects de l'informatique (les machines, **l'information**, la **pensée algorithmique**) sont aussi enseignés, là aussi en privilégiant leurs liens avec les humanités. »

- *Jules Ferry 3.0*, page 50.

CNNum
Conseil National du Numérique

JULES FERRY
3.0

*Bâtir une école créative et juste
dans un monde numérique*

Octobre 2014

Pédagogie orientée autour de projets

- « Il s'agit donc bien d'enseigner autrement, avec des pédagogies orientées autour de **projets** surtout collaboratifs, des classes inversées, des supports numériques (MOOCs), par **essais-erreurs** (naturels en informatique), et ce en croisant le plus possible les disciplines. »
- « La **littératie numérique**, loin de se rajouter à des champs disciplinaires, ou d'être un « supplément d'âme » aux enseignements classiques, traverse ainsi l'ensemble des pédagogies. »
 - *Jules Ferry 3.0*, page 50

CNNum
Conseil National du Numérique

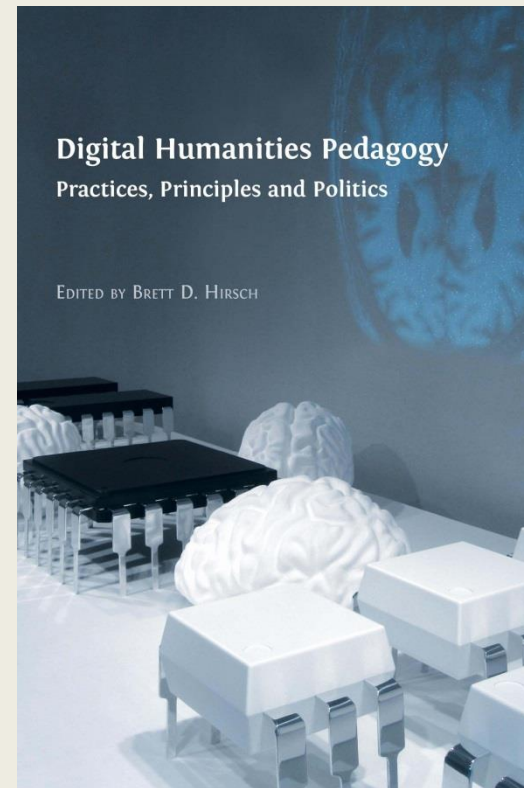
JULES FERRY
3.0

*Bâtir une école créative et juste
dans un monde numérique*

Octobre 2014

« What distinguishes digital humanists from traditional humanists, perhaps, lies in a willingness to embrace **collaboration** as a mode of research. »

Hirsch, Brett D. « </Parentnses>: Digital Humanities and the Place of Pedagogy ». In *Digital Humanities Pedagogy: Practices, Principles and Politics*, 3-30. Digital Humanities Series. Cambridge: Open Book Publishers, 2015. <http://books.openedition.org/obp/1613>.



Les décodeurs

Les décodeurs est une rubrique du [site Web](#) du [quotidien français](#) *Le Monde* créée le [10 mars 2014](#)¹ et dont l'objet est de [vérifier des informations](#) données sur des thématiques variées. Cette rubrique s'appuie sur le travail d'une équipe d'une dizaine de personnes incluant des [journalistes](#), des [datajournalistes](#), des [infographistes](#) et des spécialistes de [réseaux sociaux](#)². Les rédacteurs sont tenus de suivre une charte qu'ils ont eux-mêmes définie au lancement de la rubrique et qui reprend les principes fondamentaux du [journalisme](#)³.

Certaines critiques reprochent les « partis pris idéologiques », les « biais de sélection » que contiendrait parfois cette rubrique du *Monde*.

Sommaire [masquer]

1 Historique

1.1 Décodex

2 Les questionnements

2.1 Sur la neutralité et la précision de la rubrique

2.2 Concernant Décodex

2.2.1 Sur d'éventuels conflits d'intérêts

2.2.2 Sur le projet en lui-même et sur son mode opératoire

3 Notes et références

4 Liens externes

LES DÉCODEURS

VENONS-EN AUX FAITS

Adresse lemonde.fr/les-decodeurs [archive]

Slogan « Venons-en aux faits »

Propriétaire *Le Monde*

Lancement 10 mars 2014

modifier



Historique [modifier | modifier le code]

À l'automne 2009 Nabil Wakim alors responsable de la rubrique politique du site Web du *Monde* émet l'idée d'un [blog](#)

(les plus récentes | [les plus anciennes](#)) Voir (50 plus récentes | [50 plus anciennes](#)) ([20](#) | [50](#) | [100](#) | [250](#) | [500](#)).

Comparer les versions sélectionnées

- [\(actu | diff\)](#) 27 février 2018 à 14:29 DocteurCosmos (discuter | contributions) . . (24 074 octets) (+434) . . (→*Sur le projet en lui-même et sur son mode opératoire : ajout*) (annuler | remercier)
- [\(actu | diff\)](#) 29 janvier 2018 à 20:12 ProméthéeBot (discuter | contributions) m . . (23 640 octets) (+1) . . (→*top : Bot : HTTP→HTTPS*) (annuler)
- [\(actu | diff\)](#) 13 janvier 2018 à 12:47 Sammyday (discuter | contributions) . . (23 639 octets) (-248) . . (*petite pub personnelle ?*) (annuler | remercier)
- [\(actu | diff\)](#) 13 janvier 2018 à 10:52 Baldurar (discuter | contributions) . . (23 887 octets) (+1) . . (annuler | remercier)
- [\(actu | diff\)](#) 13 janvier 2018 à 10:41 Pierrehubert (discuter | contributions) m . . (23 886 octets) (+247) . . (*Ajout d'une référence à DecodexWatcher, historique de la liste du Décodex.*) (annuler | remercier) (*Balise : Éditeur visuel*)
- [\(actu | diff\)](#) 15 novembre 2017 à 16:05 Sammyday (discuter | contributions) m . . (23 639 octets) (-1 723) . . (*typographie ; la polémique lancée par les décodeurs autant que la plainte pour diffamation n'ont été relevée par aucune source secondaire*) (annuler | remercier)
- [\(actu | diff\)](#) 6 novembre 2017 à 21:47 GastelEtwane (discuter | contributions) . . (25 362 octets) (-2) . . (*correction du lien ---> Consortium international des journalistes d'investigation*) (annuler | remercier) (*Balise : éditeur de source 2017*)
- [\(actu | diff\)](#) 23 octobre 2017 à 01:48 KolbertBot (discuter | contributions) m . . (25 364 octets) (+1) . . (*Bot : HTTP→HTTPS (v467)*) (annuler)
- [\(actu | diff\)](#) 22 octobre 2017 à 13:10 Zetud (discuter | contributions) m . . (25 363 octets) (+1) . . (*Orth., Typo., remplacement: classsé → classé, typos fixed: . A → . À , A → À avec AWB*) (annuler | remercier)
- [\(actu | diff\)](#) 7 octobre 2017 à 20:22 Mro (discuter | contributions) m . . (25 362 octets) (-1) . . (*quelques {{Unité|11.5|millions}} -> quelque {{Unité|11.5|millions}}*) (annuler | remercier)
- [\(actu | diff\)](#) 15 septembre 2017 à 12:12 Kartell (discuter | contributions) . . (25 363 octets) (-7) . . (→*Sur la neutralité et la précision de la rubrique : ah bon?*) (annuler | remercier)
- [\(actu | diff\)](#) 23 août 2017 à 19:59 Baldurar (discuter | contributions) . . (25 370 octets) (+431) . . (*Annulation de la modification de GeckoProductions (d) les catholiques seraient peu fiables ?*) (annuler | remercier)
- [\(actu | diff\)](#) 22 août 2017 à 18:32 lamAGecko (discuter | contributions) . . (24 939 octets) (-431) . . (*source peu fiable et non secondaire*) (annuler | remercier) (*Balise : Éditeur visuel*)
- [\(actu | diff\)](#) 22 août 2017 à 13:45 Erik Bovin (discuter | contributions) . . (25 370 octets) (+7) . . (→*Affaire Berruyer : le*



Renee Hobbs

@reneehobbs



This [#fakenews](#) online game is thrilling & creepy & educational: you get to be a propagandist & learn all about disinformation, too.

[#COM416](#) students get 25 extra credit points for playing it & writing a blog post about the game [@wijzijnDROG](#) [#medialiteracy](#)
getbadnews.com/#intro

14:30 - 24 févr. 2018

•••• [#HIGHSCORE](#) ••••

TOTAL MADNESS!!

**I JUST BECAME A
MASTER OF
DISINFORMATION!**

OFFICIAL CERTIFICATE

Can you beat my score? Play the fake news game!
Drop all pretense of ethics and choose the path that builds your persona as an unscrupulous media magnate. Your task is to get as many
getbadnews.com

♡ 56 💬 22 personnes parlent à ce sujet



« Nous nous constituons en communauté de pratique »

« Nous, acteurs des digital humanities, nous nous constituons en **communauté de pratique** solidaire, ouverte, accueillante et libre d'accès. »

→ *Des formations orientées sur la pratique.*

→ *Des bases de données, des applications, des prototypes, du code!*

CONTEXTE
Nous sommes à l'aube d'un monde numérique et d'un monde de données. Les digital humanities nous offrent un cadre théorique et méthodologique pour explorer les liens entre les cultures humaines et les technologies numériques. Elles nous permettent de mieux comprendre le monde qui nous entoure et de mieux nous en servir.

DÉFINITION
Les digital humanities sont une communauté de pratique ouverte, accueillante et libre d'accès. Elles sont constituées de chercheurs, d'étudiants, d'artistes, d'acteurs du monde professionnel et du grand public. Elles ont pour objectif de mieux comprendre le monde qui nous entoure et de mieux nous en servir.

SITUATION
Les digital humanities sont une communauté de pratique ouverte, accueillante et libre d'accès. Elles sont constituées de chercheurs, d'étudiants, d'artistes, d'acteurs du monde professionnel et du grand public. Elles ont pour objectif de mieux comprendre le monde qui nous entoure et de mieux nous en servir.

DÉCLARATION
Nous nous constituons en communauté de pratique solidaire, ouverte, accueillante et libre d'accès. Nous avons pour objectif de mieux comprendre le monde qui nous entoure et de mieux nous en servir.

MANIFESTE DES DIGITAL HUMANITIES

REJOIGNEZ NOUS

The goal for this session:

“Less Yack, More Hack”

Mozilla Foundation's MozFest Slogan



Jusqu'ou ?

Ioan. Stradanus inuenc.

Phil. Gallo excudit.

Ne pas s'arrêter aux « humanités »

- « Pour nous, les digital humanities concernent l'ensemble des Sciences humaines et sociales, des Arts et des Lettres. Les digital humanities ne font pas table rase du passé. »

The image shows the cover of a document titled "MANIFESTE DES DIGITAL HUMANITIES". The cover is white with black and red text. At the top, there is a section with the heading "CONTEXTE" and several numbered points (1-5) discussing the digital humanities field. Below this is a "DÉCLARATION" section with points 6-7. The main title "MANIFESTE DES DIGITAL HUMANITIES" is prominently displayed in large, bold, black letters, with "DES DIGITAL HUMANITIES" in red. Below the title, there is a section titled "VOUS POUVEZ JOUER LE MANIFESTE EN LIGNE" with a list of logos for various institutions and a "REJOIGNEZ NOUS" call to action. At the bottom, there are logos for the French Republic, the European Union, and several academic and research organizations.

Arrêter la dispersion des SHS

Pôles de Recherche Interdisciplinaires et Intersectoriels à AMU :

- **Energie**
- **Environnement**
- **Santé & Sciences de la Vie**
- **Sciences & Technologies Avancées**
- **« Diversité des langues, des cultures, des économies et des sociétés » (DDLDCEDS ?)...**
- **devenu « PR2I Humanités ».**

Des formations, des diplômes, des carrières

« Nous appelons à l'intégration de formations aux digital humanities au sein des cursus en Sciences humaines et sociales, en Arts et en Lettres. »

« Nous souhaitons également la création de diplômes spécifiques aux digital humanities et le développement de formations professionnelles dédiées. »

« Enfin, nous souhaitons que ces compétences soient prises en compte dans les recrutements et les évolutions de carrière. »

The image shows a document titled "MANIFESTE DES DIGITAL HUMANITIES". It contains several sections of text, including "CONTEXTE", "DÉFINITION", "SITUATION", and "DÉCLARATION". The document is presented as a scan of a printed page with a white background and black text. The title "MANIFESTE DES DIGITAL HUMANITIES" is prominently displayed in large, bold, black letters. Below the title, there are several columns of text, some of which are numbered (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100). The document also features a logo for "REJOIGNEZ NOUS" and a list of logos for various organizations and institutions.

Les maîtres aussi !

- « que la formation initiale des maîtres qui enseigneront dans le primaire et le secondaire **intègre** ces nouveaux éléments et ces nouvelles questions propres aux savoirs constitués ou en cours de constitution dans le milieu numérique »

- *Jules Ferry 3.0*, page 74

CNNum
Conseil National du Numérique

JULES FERRY
3.0

*Bâtir une école créative et juste
dans un monde numérique*

Octobre 2014

« Une transdiscipline »

« Les digital humanities désignent une **transdiscipline**, porteuse des méthodes, des dispositifs et des perspectives heuristiques liés au numérique dans le domaine des Sciences humaines et sociales. »

MANIFESTE DES DIGITAL HUMANITIES

1. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

2. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

3. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

4. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

5. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

6. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

7. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

8. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

9. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

10. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

11. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

12. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

13. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

14. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

15. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

16. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

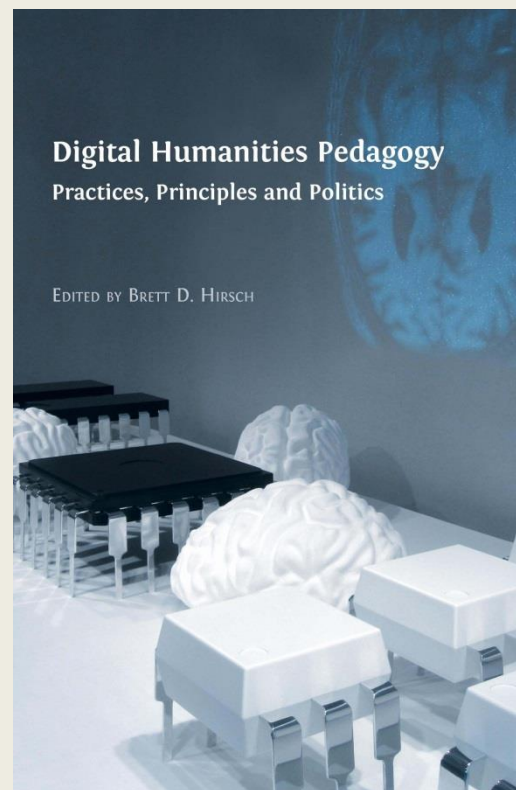
17. Nous sommes à l'origine de la culture numérique et de la culture du numérique.

REJOIGNEZ NOUS

Logo of the French Republic, logos of various institutions like CNRS, INRIA, etc.

Le choix du King's College

« The Centre for Computing in the Humanities (CCH) at King's College London (...) has become the Department of Digital Humanities (DDH) and the PhD program, similarly, has been rebranded **“to give the existing degree multiple names, one for each discipline or disciplinary area,”** such as a PhD in Digital Historical Studies or in Digital Musicology, and so forth »



Ne plus/pas s'excuser d'être les derniers des Mohicans

www.4humanities.org

The *Humanities*

MATTER!

The Humanities are academic disciplines that seek to understand and interpret the human experience, from individuals to entire cultures, engaging in the discovery, preservation, and communication of the past and present record to enable a deeper understanding of contemporary society.

The Humanities encompass literature, classics, ancient and modern languages, history, philosophy, media studies, the fine and performing arts, and other related subjects. It can be a challenge to show the benefits the Humanities bring: in this infographic we gather available evidence to show the Humanities matter!

BUT THE EVIDENCE SHOWS...

A 2012 survey of **652** U.S. born **Chief Executive Officers** and **Heads of Product Engineering** showed almost

60%

had degrees in the Humanities.

A study of **100 FTSE** companies' CEOs showed that



34%

studied the arts, Humanities and Social Sciences,



31%

had a Science and Technology background

In 2011, of the **650** UK Members of Parliament

5%

had a vocational degree

10%

had a scientific qualification



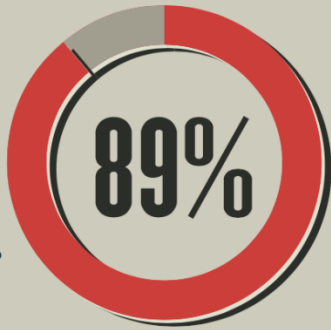
20%

unknown

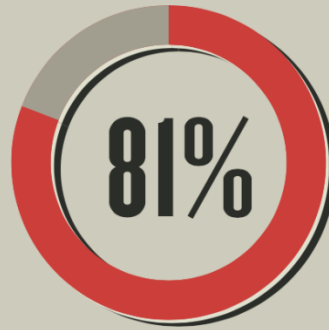
65%

had an Arts, Humanities or Social Science degree

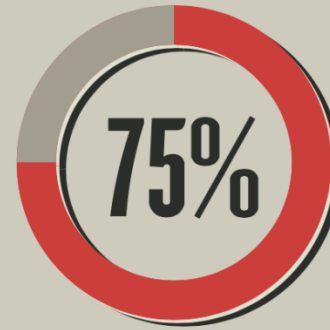
Skills of Humanities students are *in demand* from employers:



want effective oral and written communication



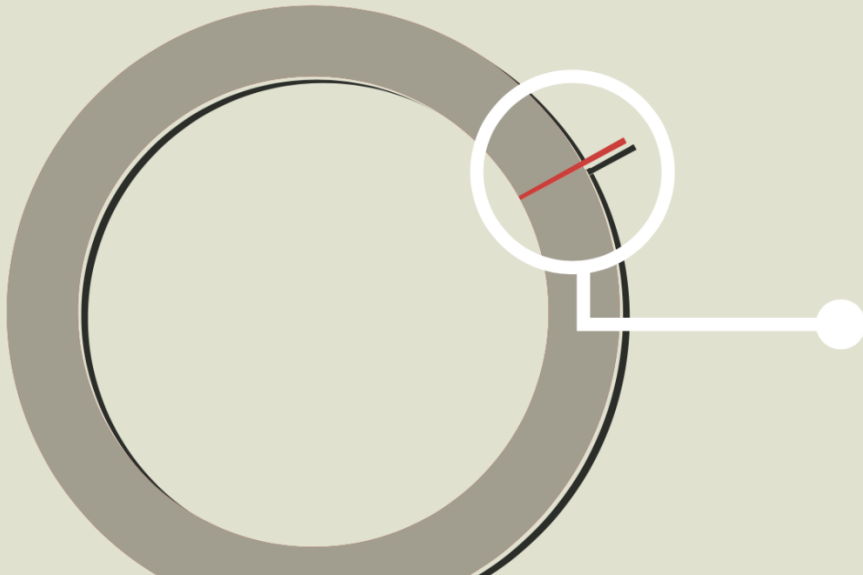
want critical thinking and analytical reasoning



want employees to analyze and solve complex problems



wanted employees to connect choices to ethical decisions.



Despite these benefits, in the USA in 2010, just

0.45%

of federal research money



Mark Zuckerberg

CEO of
Facebook

Psychology
Major



Howard Schultz

CEO of
Starbucks

Communications
Major



J.K. Rowling

Author of
Harry Potter

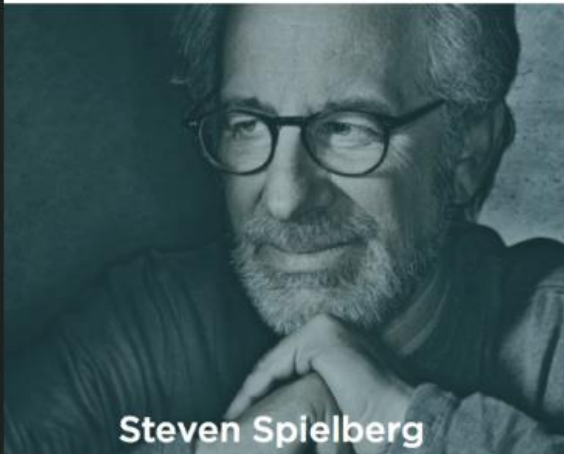
French & Classics
Major



Lloyd Blankfein

CEO of
Goldman Sachs

History
Major



Steven Spielberg

World-renowned
Filmmaker

History
Major

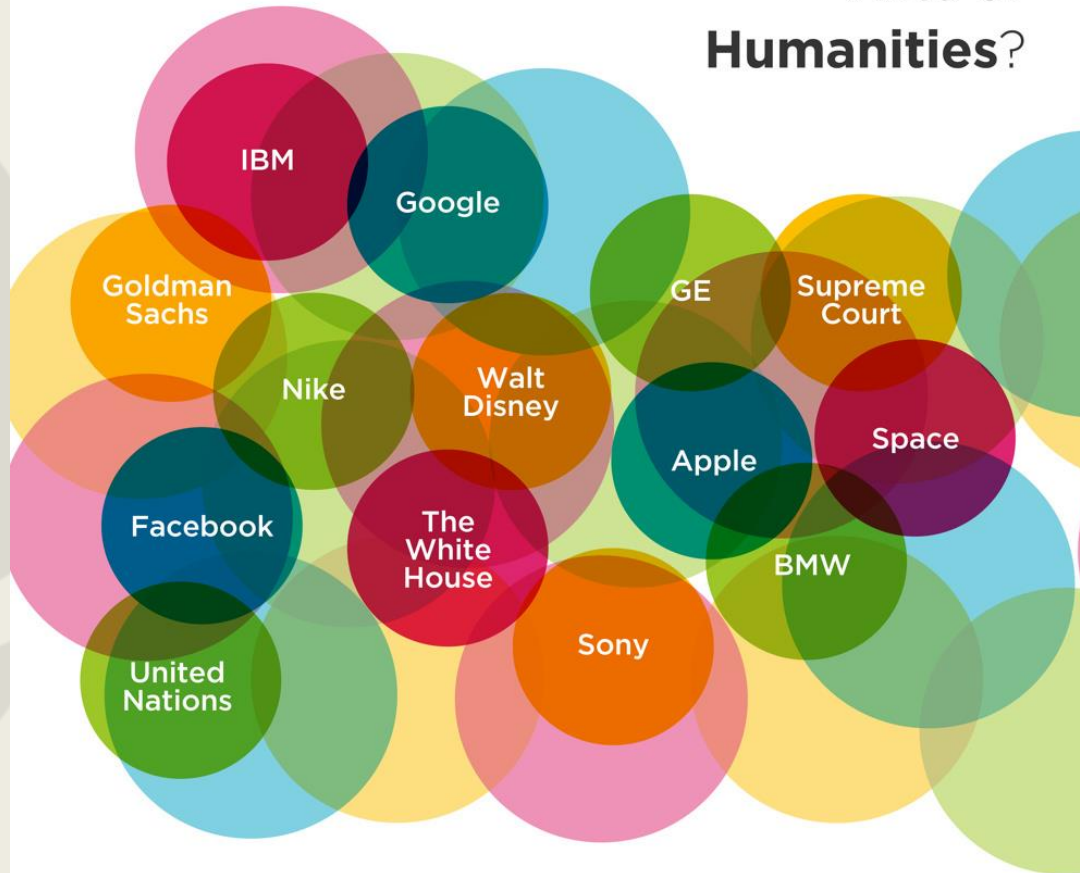


Steve Eells

CEO of
Chipotle

Art History
Major

Where can you work with a degree in
Arts or
Humanities?



You decide.

MANIFESTE

DES **DIGITAL HUMANITIES**



< Humanistica >



ALLIANCE OF
DIGITAL
HUMANITIES
ORGANIZATIONS



OpenEdition

Merci à
Aurélien Berra, Pierre Mounier, Humanistica.

marin.dacos@openedition.org
[@marindacos](https://twitter.com/marindacos)