



Journée d'études sur le transmédia

6 NOVEMBRE 2017 | QUAI22





JOURNÉE D'ÉTUDES SUR LE TRANSMÉDIA 6 NOVEMBRE 2017 | QUAI 22

Dans le cadre des activités du Master en Architecture Transmédia (MAT), l'Université de Namur et la Haute École Albert Jacquard organisent une journée d'études consacrée à l'analyse critique des productions transmédias à travers différentes dimensions : médiatique, narrative, idéologique, culturelle et participative. Comme le définit Jenkins (2006), « le transmédia est le procédé par lequel les éléments d'une fiction sont disposés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée ». Plus largement, ce procédé s'applique aujourd'hui à des projets artistiques, communicationnels, journalistiques, ludiques, éducatifs, citoyen, etc. qui intègrent diverses modalités médiatiques, s'appuyant sur les qualités spécifiques des médias invoqués et sur leur potentiel participatif auprès des publics concernés.

Cette journée d'études, qui fait suite au cycle de conférences sur le transmédia organisé en octobre et novembre 2016, vise à poursuivre les réflexions suscitées lors de ces premiers échanges et à les partager au sein de la communauté scientifique, en particulier parmi les jeunes chercheurs et doctorants.

LE COMITÉ SCIENTIFIQUE:

- Anne Sophie Collard (Unamur)
- Fanny Barnabé (ULg)
- Sarah Sepulchre (UCL)
- Stéphane Collignon (HEA)

EN PRATIQUE:

Entrée gratuite mais inscription obligatoire avant le 01/11/17 via le lien suivant:
<http://bit.ly/jdetransmedia>

Les pauses café et le repas de midi sont offerts aux participants inscrits.

ADRESSE:

Quai 22 | Rue du Séminaire 22 | 5000 Namur

CONTACTS:

- stephane.collignon@heaj.be
- anne-sophie.collard@unamur.be



PROGRAMME DE LA JOURNÉE D'ÉTUDES

09h30	Accueil des participants
10h00	Mot de bienvenue
10h15	SESSION 1 DIVERSITÉ DES REGARDS SUR LE TRANSMÉDIA
	<i>Sébastien Fevry</i> : L'essai en mode transmédiatique - autour de la constellation Demain de Mélanie Laurent et Cyril Dion
	<i>Sarah Sepulchre</i> : Le personnage est incomplet et cumulatif - quand le transmédia interroge la narratologie classique
	<i>Laurent Di Filippo</i> : Les mondes d'Advanced Dungeons and Dragons au spectre du transmédia - l'exemple de Dark Sun
	<i>Isabelle Linden, Bruno Dumas, Guy Deville et Anne Wallemacq</i> : Vers une approche transmédiatique du texte
12h15	Dîner
13h15	SESSION 2 APPROPRIATION DU TRANSMÉDIA PAR LES PUBLICS ET LES PRODUCTEURS
	<i>Magali Bigey</i> : La transposition transmédia comme support d'expression de soi - le cas de la fanfiction
	<i>Johnny Loutrioux</i> : Poser les jalons d'une écriture «grandeur nature»
	<i>Meggie De Fruytier</i> : Le transmédia pour, par, dans le monde du jeu vidéo - étude anthropologique d'Overwatch
14h45	Pause café
15h00	SESSION 3 EDUCATION ET COMPÉTENCES TRANSMÉDIATIQUES
	<i>Esther Haineaux</i> : Identité Transmédiatique
	<i>Thibault Philippette</i> : Translittératie et expérience transmédiatique - une étude de cas d'Alternate Reality Game
	<i>Emmanuel Wathélet</i> : Le transmédia comme outil d'éducation permanente, forme d'enseignement et enseignement d'une forme - le cas de l'HECS
16h30	Conclusion



ABSTRACTS :

BIGEY MAGALI | UNIVERSITÉ DE FRANCHE-COMTÉ

La transposition transmédia comme support d'expression de soi : le cas de la fanfiction

Le vampire, présent depuis plus d'un siècle dans la littérature, le cinéma et la télévision, est aujourd'hui considéré « comme un mythe des temps modernes »¹ ; en un peu plus d'une décennie, il est devenu le héros d'un nombre croissant de fictions. Cela fascine les adolescents comme les adultes et les amène à écrire des fanfictions, ces créations transmédia de la part d'un fan qui engendrent l'expansion d'un univers lié à un canon, et ce d'un média à l'autre (plateformes, médias sociaux, livres...). La fanfiction peut être considérée comme un vecteur de présentation de soi, d'implication personnelle dans lequel il est possible de détecter la mise en scène d'un ethos. En effet, dans la fanfiction vampirique l'inspiration pour la métamorphose est importante pour certains fanwriters qui peuvent vivre ou avoir vécu des moments difficiles en raison de leur propre métamorphose² ; les transformations vampiriques se présentent donc comme un écho inspirant l'acte d'écriture. Parmi les auteurs de notre corpus, qui

sont âgés 17 à 29 ans¹, nous avons pu constater que chez les fanwriters les plus jeunes on perçoit cette idée de mise en scène de soi moins distanciée que chez d'autres plus âgés. En effet, de nombreuses fanfictions font apparaître l'idée du contrôle, montrant une métamorphose détaillée et surtout substituant au personnage principal du récit créatif le pronom personnel « je » derrière lequel l'ethos auctorial est perceptible par une analyse en discours de ses cooccurrences.

Nous montrerons comment, dans les fanfictions consacrées au monde vampirique (dérivées de séries telles Twilight, Vampire Diaries, True Blood...), certains fanwriters prennent le devant de la scène, devenant à leur tour héros ou héroïne. Pour cela, nous étudierons un corpus extrait de plateformes de publications en ligne et nous verrons comment ces auteurs, tout en transposant parfois leurs propres expériences, utilisent les personnages des canons en se les

appropriant afin de les faire vivre sur un autre support ; nous utiliserons les méthodes de l'analyse de discours, de la lexicométrie, en étudiant le vocabulaire employé, les cooccurrences présentes dans les textes et l'analyse des pronoms personnels marqueurs de l'implication de soi, et ce par le biais de logiciels de traitement automatique auxquels ont été intégrés des dictionnaires électroniques spécifiques² que nous avons créés spécialement pour ce type d'analyse. Nous verrons comment les scènes viennent avec l'expression d'un ethos, d'un sentiment associé et ne sont pas seulement le résultat d'une expression littéraire détachée. Enfin, nous étudierons l'acte d'écriture et ses motivations, car au-delà de l'écrit, la fanfiction est une pratique communautaire qui génère des interactions entre les fans.

Mots clés : fanfiction, réception, ethos, vampire, création participative

1. Pour ce qui concerne les âges qui nous ont été communiqués lors des échanges avec les auteurs.

2. Pour exemple un dictionnaire électronique des verbes de sentiment qui permet d'extraire automatiquement une bonne part des phrases les contenant dans un corpus donné.



DE FRUYTIER MEGGIE | UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN

Le transmedia pour, par, dans le monde du jeu vidéo :
étude anthropologique d'Overwatch

Les jeux vidéo offrent à explorer des espaces de pixels et de papier, d'images et de mots, qui, aujourd'hui dépassent largement les cadres circonscrits par l'objet « jeu ». Nous mobiliserons des exemples concrets issus d'un terrain, dans le cadre d'une thèse en anthropologie, mené depuis mai 2016 sur le jeu de Blizzard, Overwatch. Sur cette base, nous présenterons trois types de relation circulaire qui se nouent entre le monde du jeu, les designers et les joueurs (dont les fans entre autres) : pour, par ou dans le monde du jeu vidéo.

Ces circularités se nourrissent, au sein d'Overwatch, depuis sa beta en mai 2016, d'expériences et de contenus transmédia (jeux de piste, fanfictions, musiques, etc.) qui peuvent être insérés dans des logiques crossmédia (jeu vidéo, comics, série, film, etc.) ; nous approfondirons concrètement la distinction entre

ces deux concepts. En effet, au sein d'un même univers transmédia, joueurs et designers interagissent avec les éléments du jeu en vue de proposer une expérience inédite, une autre version du jeu, l'étendant entre les divers médias qui y accueillent de nouveaux contenus et des réinterprétations. Nous aborderons ensuite quelques cas de terrain pour montrer la complexité du phénomène ainsi que ce mouvement d'aller-retours et de dialogues qu'a choisi d'entretenir Blizzard avec sa communauté qui est aujourd'hui une des plus actives (30 millions de joueurs en 2017).

Les caractéristiques et enjeux du transmédia au sein de ce jeu seront, en fin d'exposé, mis en perspective au sein du travail de thèse entrepris actuellement, dont un pan porte sur les personnages du jeu en tant qu'acteurs fictionnels. L'analyse de ces derniers nous permettra

de saisir les rapports complexes qui s'établissent entre les membres qui gravitent autour d'Overwatch, qu'ils soient professionnels ou amateurs, humains ou non-humains.

Mots clés : jeu vidéo, transmédia, circularité, anthropologie, acteurs fictionnels, jeu étendu



DI FILIPPO LAURENT | STUDIO ERNESTINE/UNIVERSITÉ DE LORRAINE

Les mondes d'Advanced Dungeons and Dragons au spectre du transmédia :
l'exemple de Dark Sun

Dungeons and Dragons est souvent considéré comme le jeu fondateur des jeux de rôle d'aventure sur table (Lucas, 2017). Après quelques années d'exploitation, il a donné lieu à une version dite « avancée » de ses règles, Advanced Dungeons and Dragons ou AD&D (Peterson, 2012; Ewalt, 2013), dont la seconde édition fut accompagnée par le développement de nombreux univers de jeu ou « cadres de campagne », tels que Les Royaumes oubliés, Dragonlance, Ravenloft, Birthright, Planescape, et bien d'autres mondes qui proposent des variations sur le thème générique de la fantasy.

Cette communication propose d'étudier les développements transmédiatiques auxquels donnent lieu ces univers. Elle s'appuiera principalement sur l'exemple de Dark Sun, univers publié initialement en 1991 qui met en scène un monde de fantasy dans une version post-apocalyptique (Mousoutzakis, 2009; Valéry, 2013; Di Filippo, Schmolli, 2017). En termes méthodologiques, cette

approche se fonde sur une démarche empirique qui croise une analyse de contenu des différentes productions avec une analyse historique des parures liées à cette gamme, en lien avec une sociologie des mondes de l'art (Becker, 1988).

En plus de la boîte de jeu de base contenant divers supports, cette gamme est constituée de nombreux suppléments : scénarios, ajouts de contextes, accessoires, règles complémentaires, mais aussi romans, jeux vidéo, figurines, comics. À cela s'ajoute de nombreuses productions amateurs ou semi-professionnelles, diffusées dans des magazines spécialisés ou sur Internet. De plus, le jeu a connu différentes versions, soit au sein même du cadre d'AD&D, soit dans de nouvelles éditions de Donjons et dragons, proposées aussi bien par des amateurs que par des professionnels. Pour compléter cette approche, l'analyse des différentes productions de cet univers de jeu sera contextualisée dans le cadre plus large des jeux de rôle sur table (Fine, 1983; Cairra, 2007;

David, 2015). De même, des exemples contrastifs seront pris dans les autres univers développés pour AD&D, afin de comprendre les spécificités de cet univers.

Outre le fait de contribuer à replacer les problématiques liées au transmédia dans une perspective historique (Bourdada, 2013; Besson, 2015; Chatalet, Di Crostra, 2015; Freeman, 2017), l'objectif de cette communication sera de montrer qu'il est nécessaire de complexifier les approches de cette notion pour l'analyse de franchises à succès, par une prise en compte plus importante de la dimension diachronique et des multiples stratégies commerciales imbriquées (Di Filippo, 2016; Di Filippo, Landais, 2017).

Mots clés : construction de monde, franchise, diachronie, univers, fantasy, jeux de rôle



FEVRY SÉBASTIEN | UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN

L'essai en mode transmédiatique.

Autour de la constellation Demain de Mélanie Laurent et Cyril Dion.

Bien que l'essai soit considéré comme un genre ou un mode de discours dont les contours sont difficiles à délimiter, tant au cinéma qu'en littérature (Pinel, 2000 ; Corrigan, 2011 ; Langlet, 2016), notre communication voudrait montrer comment le mode essayiste se décline aujourd'hui dans des univers transmédiatiques. L'analyse se focalisera sur des constellations de productions principalement en lien avec les pensées de l'écologie et de la décroissance comme Demain de Mélanie Laurent et de Cyril Dion. En plus du film réalisé en 2015, Demain se décline sous la forme d'un ouvrage paru dans la rubrique « Essais, Documents » chez Actes Sud et d'un site permettant aux internautes de partager leur projet environnemental.

Partant de ces productions, nous souhaiterions développer deux approches complémentaires enrichissant à la fois la compréhension de l'essai et celle des univers transmédiats. La première approche consiste à aborder la question

du transmédia par le biais du mode essayiste, ce qui a l'avantage de privilégier un angle qui n'est ni celui de la narration ni celui des mondes fictionnels. Si l'on considère l'essai selon sa définition première qui est la mise en discours de l'expression d'une pensée (Moure, 2004), il s'agira de montrer comment un ensemble de productions se relaient l'une l'autre pour conforter, chacune en fonction de sa spécificité médiatique, le déploiement d'une réflexion à propos d'un état du monde, en l'occurrence une sensibilisation aux problématiques environnementales. Dans cette perspective, il nous semble que l'articulation des productions gagne à être pensée non seulement en fonction d'une thématique commune, mais également sur la base d'une même tonalité discursive.

Renversant la perspective, la deuxième approche visera à établir que le transmédia modifie sensiblement la perception culturelle de l'essai qui associe traditionnellement celui-ci à

l'expression d'un auteur souverain et maître de son art. En mode transmédia, l'essai perd non seulement son affiliation à un média spécifique (l'essai filmique, l'essai littéraire), mais surtout il enclenche l'apparition d'un processus d'intelligence collective où la pensée n'est plus le seul fait d'un auteur omniscient, mais relève plutôt d'une structure dialogique, s'inscrivant dans la culture participative développée par Henry Jenkins (2006). Autrement dit, nous voudrions faire valoir que le régime transmédiatique permet une démocratisation de l'essai et qu'il participe à l'entrée de celui-ci dans le champ de la culture numérique (Rieffel, 2014).

Mots clés : transmédia, essai, écologie, culture numérique, intelligence collective



HAINEAUX ESTHER | UNIVERSITÉ DE NAMUR

Identité transmédiatique

Internet offre un lieu où l'expression de soi est favorisée. Les pages personnelles (Klein 2002), les blogs (Klein 2007), les réseaux sociaux sont autant de dispositifs directement tournés vers le récit de(s) soi(s). Sur chacun de ces dispositifs, les informations émanent des internautes eux-mêmes (identité déclarative pour Georges 2008), de leurs activités (identité agissante), directement des dispositifs (identité calculée) ou encore des Autres (amis, réseau). L'ensemble de ces informations constitue l'identité numérique de l'internaute (Georges 2011, 2008). Cette identité numérique est distillée sur différentes plateformes, différents lieux numériques où l'individu se raconte. Ceci pose la question de l'existence d'une identité transmédiatique. Sur les différents supports, l'individu se raconte de différentes manières (images, textes, vidéo, etc.) et en poursuivant des buts, finalités différents. Le récit (sous toutes ses formes) constitue

le lien (identité narrative) entre les différents pans de l'identité individuelle qui s'élabore à la fois au gré des connexions et dans la vie quotidienne (identité mixte). La présente communication envisage de décrire l'identité numérique transmédia et le lien qu'elle entretient avec « l'écriture sur soi » envisagée comme un ensemble d'activités dans lesquelles différentes compétences sont mobilisées. Ces activités étant pour certaines transférées d'un dispositif à un autre, la question de l'écriture sur soi transmédia sera au centre de cette communication.

Mots clés : Identité numérique, compétence, écriture de soi, traces, identité transmédia



LINDEN ISABELLE, DUMAS BRUNO, DEVILLE GUY, WALLEMACQ ANNE
UNIVERSITÉ DE NAMUR

Vers une approche transmédiatale du texte

L'équipe du projet EFFATA-Mem explore des perspectives nouvelles pour l'analyse qualitative de textes tels que interviews, articles de presse ou essais. S'appuyant sur l'analyse structurale, elle est en quête d'une approche qui permette d'enrichir la signification en rendant explicites les évolutions, présuppositions et implicites qui peuvent colorer un texte.

La contribution de cette communication est de permettre à l'utilisateur de manipuler le texte comme s'il s'agissait d'une « matière ». A ce titre, les techniques de visualisation de l'information, autant dans leur aspect visuel que interactif, tiennent un rôle central. Cette démarche amène au questionnement de la nature même du texte, de sa lecture et de son interprétation.

La communication présentera les premiers résultats de recherche et invitera l'audience à découvrir une représentation non linéaire du texte. Le second temps déploiera, dans une perspective exploratoire, le questionnement sur les modes d'approche, d'interaction avec un texte sous l'angle des différents sens : comment plonger dans un texte ? En éprouver la saveur ? Ou le parfum ? Découvrir son éclairage ? Lui donner corps ? Quels médias, quels outils linguistiques, quels modalités d'interaction pour déployer ces expressions à partir de leur sens littéral ?



LOURTIOUX JOHNNY | UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN

Poser les jalons d'une écriture «grandeur nature»

S'appuyant sur notre enquête ethnographique, notre intervention portera sur les jeux de rôle dits «grandeur nature».

Inscrits dans des logiques affinitaire, égalitaire et réticulaire, les joueurs observés fonctionnent comme une communauté interprétative dont les membres partagent un répertoire culturel. Sacralisé, celui-ci établit un cadre favorable à l'interaction et à l'interprétation, de sorte que leur objet de dévotion devient la source de plaisirs et aussi d'un engagement passionnel. Suscitant la culture d'un entre-soi salutaire, ce dernier se traduit par une activité créative, ludique et sociale qui déploie alors des mondes maximaux (Peyron, 2008) dont la construction relève principalement de l'intertextualité et, plus occasionnellement, de la transmédiatité proche du modèle satellitaire de Saint-Gelais (2011).

Ces seconds univers retiendront notre attention. Parmi le panel de jeux existant, nos propos se focaliseront notamment sur la Ville (Twin Peaks) et l'Université Royale des Arts Magiques (Harry Potter). Ces créations sont révélatrices d'une forme particulière d'investissement transmédiatique tant au point de vue de la production que de la réception. Elles amènent effectivement les joueurs à s'appro-prier des références relevant du canon, du fanon et de l'improvisation. Il en ressort une cogénération – sur différents médias et selon un principe d'intercréativité (David, 2016) – de contenus textuels et audiovisuels aux fonctions spécifiques: parmi ces créations, nous relevons des teasers, des cliffhangers ainsi que des récits (prenant la forme de «back-grounds» ou, plus récemment, de fanfictions), de faux sites Internet, etc.

Notre communication présentera donc les praticiens, leurs usages et leurs productions pour souligner les spécificités et les logiques de cette écriture collaborative (Kapp, 2015) mais néanmoins transmédiatique. En somme, de la culture participative et de l'intelligence collective à l'oeuvre (Lévy, 1994).

Mots clés : jeu de rôle, modèle satellitaire, intercréativité, écriture collaborative, culture participative, intelligence collective



PHILIPPETTE THIBAUT | UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN

Translittératie et expérience transmédiatique :
une étude de cas d'Alternate Reality Game

Depuis l'avènement des dispositifs transmédiatiques, le concept de translittératie a vu le jour, avec en point de mire la volonté de couvrir la capacité des personnes à lire, écrire et interagir à travers des plateformes, outils et objets médiatiques aux formats multiples (Thomas et al., 2007). Comme le souligne Pierre Fastrez, on peut à ce titre s'intéresser

- aux activités médiatiques se déployant sur ces objets aux multiples modalités formelles, autrement dits multimodaux (Lebrun-Brossard & Lacelle, 2011),
- s'intéresser à la transversalité de certaines tâches médiatiques, comme la tâche de « navigation transmédia » décrite par Jenkins et al. (2006 :4) ou
- s'intéresser aux modes de transfert de compétences d'une activité médiatique à une autre (Fastrez, 2012).

Dans le cadre de cet appel à communication, nous nous intéresserons plus spécifiquement aux deux premières perspectives énoncées ci-dessus, en nous penchant sur un phénomène particulier de la culture médiatique et vidéoludique : les Alternate Reality Games (ARGs). S'il existe plusieurs types d'ARGs, leurs caractéristiques communes sont une approche « pervasive » (se fondant sur des plateformes réelles et fictionnelles, en ligne et même parfois hors ligne), un storytelling interactif (O'Hara, Grian et Williams, 2008) à la lisière entre fiction sérielle, jeu traditionnel et jeu numérique (Di Crosta et Chantôme, 2016), créant pour le joueur une expérience de réalité « alternée », collaborative et éphémère (Bakioğlu, 2015). Ces jeux se fondent principalement sur nos imaginaires narratifs réels, comme le jeu In Memoriam (Ubisoft, 2003) inspiré du tueur du Zodiaque ayant sévi dans les années 60 et 70 aux États-Unis, ou fictionnels, comme le jeu The Lost Experience (ABC et Channel 4, 2006) créé dans l'intersaison 2 et 3 de la série TV éponyme Lost (Martin, 2011).

Afin de ne pas cantonner notre propos à un niveau de généralité sur les croisements possibles entre Alternate Reality Games, activités transmédiatiques et translittératie, nos analyses s'attarderont principalement sur un ARG particulier, Drake a disparu, réalisé par des étudiants en deuxième année de l'Institut de l'Internet et du Multimédia à Paris, et qui tourna pendant plusieurs mois de l'année 2012. Nous ferons l'exploration de cet univers multiplateformes et multimodal tout en orientant notre regard sur les activités médiatiques et ludiques proposées aux joueurs. Ce faisant, nous avancerons quelques pistes et hypothèses quant aux compétences en (trans-)littératie sollicitées par ce(s) dispositif(s).

Mots clés : Alternate Reality Games, ARGs, translittératie, compétences médiatiques, jeu, transmédia.



SEPULCHRE SARAH | UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN

Le personnage est incomplet et cumulatif.

Quand le transmédia interroge la narratologie classique

Les dispositifs transmédiatiques interrogent la notion de récit bâtie par la narratologie à partir des romans (Baroni 2016/1). La nouvelle narratologie (Baroni 2016/1, Escola 2010) tente de combler le manque de théories pouvant aider à comprendre les récits cumulatifs qui émergent de la culture populaire. Les transmédiats, par leur complexité structurelle et narrative, sont des terrains privilégiés pour explorer ces questions. Ils ne contestent pas fondamentalement les mécanismes narratifs, mais les éclairent particulièrement (on ne peut tout simplement plus les ignorer). Par exemple, la narratologie classique postule que le récit est clos. Un roman a une dernière page. Pourtant l'on sait que l'histoire continue à vivre au minimum dans l'imaginaire du lecteur. Parfois, l'intrigue et le personnage – qu'on croyait définitivement fixés – reprennent vie (Saint Gelais 2011).

Les dispositifs transmédiatiques interrogent la narratologie sur plusieurs aspects : la structuration des récits, leur clôture, l'espace et le temps diégétique, etc. Cette communication sera centrée sur le personnage. Le protagoniste est le «centre du narratif» (Glauques & Reuter 1996 : 52) et je formule l'hypothèse qu'il reste un objet important dans les transmédiats, même si l'idée que le monde diégétique est devenu crucial fait consensus actuellement (Besson 2015, Peyron 2008, Jenkins 2008). Il s'agit cependant de repenser cette instance narrative. Dans la narratologie classique, le personnage est mû par sa quête, sa motivation psychologique et il est prédéterminé en fonction de la fin congruente (Ricoeur 1983, 1984, 1985). Le transmédia remet en question l'ordonnement des séquences, le principe de nécessité narrative, la fin récapitulative. Afin de convenir aux récits cumulatifs, le personnage

doit être délinéarisé. La théorie de la figure de Bertrand Gervais (2007) et de l'esthétique fragmentaire de Renée Bourassa (2010) sont vraisemblablement des pistes intéressantes.

La communication sera l'occasion de développer quelques pistes théoriques sur le personnage au sein des transmédiats et de les confronter à une étude de cas (qui doit encore être précisée, cela pourrait être Fringe par exemple).

Mots clés : personnage, figure, narratologie, récit cumulatif, transmédia, séries télévisées



WATHELET EMMANUEL | INSTITUT DES HAUTES ÉTUDES DES COMMUNICATIONS SOCIALES (IHECS)

Le transmedia comme outil d'éducation permanente, forme d'enseignement et enseignement d'une forme : le cas de l'IHECS

Le transmedia, objet culturel principalement connu pour ses propriétés ludiques et fictionnelles (Jenkins, 2006), peut-il être un outil d'éducation permanente, au service du changement social ? Pour répondre à cette question, cette communication propose de montrer l'intégration pédagogique des logiques de transmedia dans les travaux pratiques de la section animation socioculturelle et éducation permanente à l'IHECS (Institut des Hautes Études des Communications Sociales).

Désignant la création d'un univers (Scolari, 2009) par l'utilisation combinée de plusieurs contenus sur des supports médiatiques à la fois différents et complémentaires, le transmedia se distingue par une recherche intrinsèque de participation et d'engagement des publics. Or, l'éducation permanente poursuit précisément l'objectif de lutter contre les inégalités en socialisant l'expérience individuelle. En faisant du

vécu singulier une question d'émancipation collective, l'art de s'associer (dans la tradition de Tocqueville) et l'éducation tout au long de la vie (dans la tradition de Condorcet) impliquent nécessairement la participation des publics et leur engagement profond.

Si les médias sont généralement assimilés aux technologies de l'information et de la communication, on peut envisager avec Goffman (1973) qu'une façon de parler, un jeu de société, la maîtrise d'une langue, les artefacts liés à un handicap, etc. sont des moyens spécifiques de « diffusion » permettant la communication, donc des médias essentiels à toute intervention socioculturelle construite sur l'interaction en face-à-face. Ouvrir le sens du terme « transmedia » à la définition extensive du terme « média » offre ainsi l'opportunité théorique de faire du transmedia un outil d'éducation permanente.

Cette communication évalue l'intérêt d'une telle proposition en étudiant le cas pratique de l'IHECS, une école de communication appliquée qui a intégré dans sa pédagogie les logiques transmédiatiques, que ce soit en tant que forme d'enseignement et enseignement d'une forme (Pence, 2011). L'analyse de documents d'archives et des entretiens approfondis avec des responsables de formation et des étudiants de la section animation socioculturelle et éducation permanente permettent d'informer sur les forces et les limites du transmedia comme outil d'émancipation.

Mots clés : transmedia, média, éducation permanente, enseignement, participation, IHECS



MASTER EN
ARCHITECTURE
TRANSMEDIA

Organisé avec le soutien de l'École doctorale en
Information et Communication du F.R.S-FNRS

