



HAL
open science

Journalisme d'investigation et dispositifs d'information expérientiels. La gamification à des fins d'apprentissage

Mirela Lazăr, Pierre Morelli

► To cite this version:

Mirela Lazăr, Pierre Morelli. Journalisme d'investigation et dispositifs d'information expérientiels. La gamification à des fins d'apprentissage. 23e Colloque franco-roumain en sciences de l'information et de la communication. Information, communication et humanités numériques: enjeux et défis pour un enrichissement épistémologique, Edition, Littératures, Langages, Informatique, Arts, Didactique, Discours (Elliadd, Université Bourgogne-Franche-Comté, France); Médiations, Informations, Communication, Arts (Mica, Université Bordeaux-Montaigne, France); SIC.Lab Méditerranée (Université Côte-d'Azur, France); Laboratoire de sociologie de la communication et de l'espace public (Académie Roumaine, Institut de Sociologie, Roumanie); Centre de recherches sur la communication et l'innovation sociale (Université Babes-Bolyai, Cluj-Napoca, Roumanie), Oct 2018, Cluj-Napoca, Roumanie. pp.241-262. hal-02334119v2

HAL Id: hal-02334119

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-02334119v2>

Submitted on 28 Oct 2019

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.

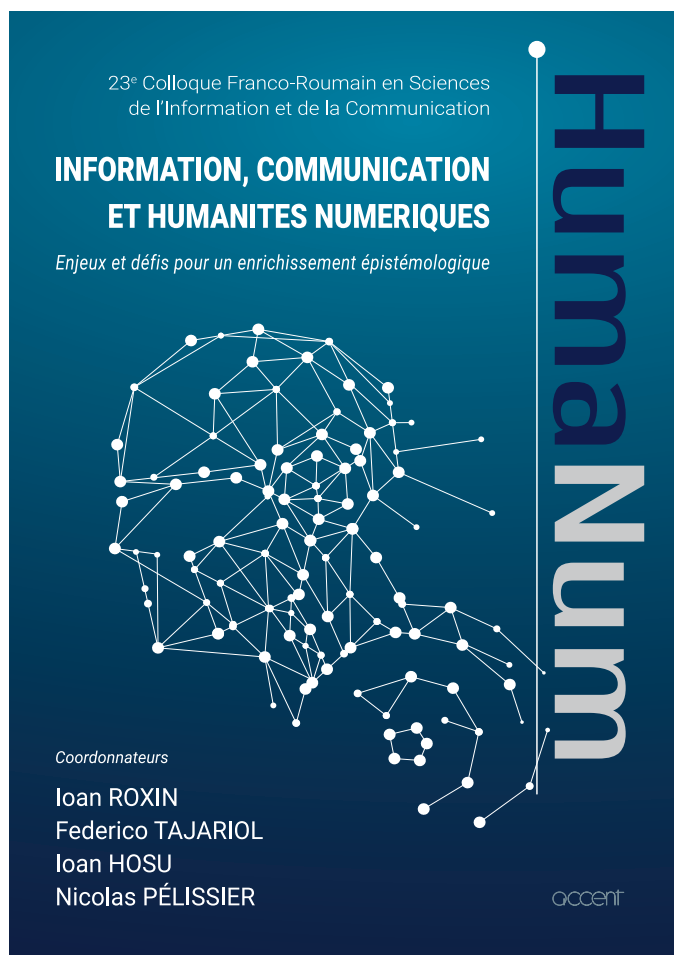
L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0
International License

Mirela LAZĂR , Pierre MORELLI

« Journalisme d'investigation et dispositifs d'information expérientiels.
La gamification à des fins d'apprentissage »



Pour citer ce chapitre

Lazăr M., Morelli P., 2019, « Journalisme d'investigation et dispositifs d'information expérientiels. La gamification à des fins d'apprentissage », pp. 241-262, *in* Roxin I., Tajariol F., Hosu I., Pélissier N., dirs, Information, communication et humanités numériques. Enjeux et défis pour un enrichissement épistémologique, Cluj-Napoca (Roumanie), Edition Accent.

Ce document est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons : attribution, pas d'utilisation commerciale, pas de modifications 3.0.



Journalisme d'investigation et dispositifs d'information expérientiels.

La gamification à des fins d'apprentissage

Mirela LAZĂR*
Pierre MORELLI**

* SPARTA

Faculté de Journalisme et des Sciences de la Communication
Université de Bucarest
1-3 Iuliu Maniu
061071 Bucarest
miralazar05@yahoo.com

** CREM EA 3476

Université de Lorraine
Île du Saulcy BP 60228
57045 Metz Cedex 01
pierre.morelli@univ-lorraine.fr

RÉSUMÉ. Dans un contexte de regain en plasticité des dispositifs d'information et de démocratisation des pratiques et des habiletés numériques, l'enseignement du journalisme doit être repensé en termes d'énaction en le focalisant sur l'acquisition de compétences par l'expérience et la pratique des environnements d'information numérique. Nous nous proposons dans cette étude de questionner le recours à des logiques expérientielles dans l'apprentissage du journalisme d'investigation en analysant deux dispositifs numériques d'information traversés par la gamification : *Pirate Fishing* et *#Hacked*. Nous prenons appui sur la méthode de l'analyse de dispositif pour examiner le cadre d'interactivité mis en scène à travers l'agencement des marqueurs de la jouabilité, au sein duquel sont configurés des modes et des postures d'appropriation d'une expérience d'investigation susceptible de légitimer l'engagement performatif et la motivation intrinsèque du pratiquant dans une situation de fidélité au réel.

MOTS-CLÉS : journalisme d'investigation, médias praticables, jouabilité, apprentissage du journalisme.

ABSTRACT. In a context of renewed plasticity of the dispositives of information and of democratization of digital practices and skills, teaching journalism needs to be reassessed in terms of enaction by focusing on the development of competencies through the experience and the practice of digital information environments. In this study, we aim to question the use of experiential logics in investigative journalism learning by analyzing two digital dispositives of information that integrate gamification : *Pirate Fishing* and *#Hacked*. We rely on the dispositive analysis to examine the interactivity framework staged through the disposition of the gameplay markers, within which modes and postures of appropriation of an experience of investigation are configured likely to legitimize the performative engagement and the intrinsic motivation of the practitioner being placed in a situation similar to a real one.

KEYWORDS: investigative journalism, practicable media, gameplay, journalism education.

1. Introduction

Au sein des écosystèmes d'information actuels circulent et s'échangent de multiples formes de représentations articulant son, texte et images (multimédia) de sorte que dans notre monde interconnecté s'activent tous types d'acteurs sociaux (auteurs, lecteurs, professionnels, amateurs, informateurs...) et prolifèrent plusieurs formes d'énoncés co-construits.

La perception et le rapport à l'information connaissent une importante complexification, ce qui a pour effet de modifier le regard que les journalistes portent sur leur métier. Comme le soulignent Ian Bogost, Simon Ferrari et Bobby Schweizer (2010 : 10), le journalisme est aujourd'hui amené à renouveler aussi bien ses modes de production que sa réflexion sur l'actualité¹. Sommée de s'adapter et d'être « sur mesure » (Merzeau, 2007 : 4), l'information est construite, transmise et mise en débat au sein de l'hypersphère (*ibid.*). Dans cette nouvelle médiasphère (Debray, 1991, 1994 et 2000) se multiplient et s'interconnectent les contenus, ce qui, dans un contexte de regain de plasticité des dispositifs d'information (Morelli, Lazăr, 2015 ; Merzeau, 2007) et de démocratisation des pratiques et des habiletés numériques, favorise leur adaptabilité.

Le journalisme d'investigation connaît, de nos jours, une évolution très rapide dans un contexte de très grande mobilité des flux d'information et de très forte production de métadonnées par les médias sociaux. De nouveaux outils et de nouvelles méthodes pour collecter, analyser et présenter les données se développent, alors qu'augmentent les menaces numériques. Pratiquer et enseigner ce type de journalisme oblige désormais à s'affranchir des approches classiques au profit d'idées novatrices en phase avec la culture numérique (Doueïhi, 2008) des étudiants en journalisme.

1 "(...) journalism can and will embrace new modes of thinking about news in addition to new modes of production." (« ... le journalisme peut adopter et adoptera de nouvelles façons d'appréhender l'actualité en plus des nouveaux modes de production. », notre traduction).

Dans cet article, nous nous proposons d'analyser des formats numériques expé-
rientiels et de penser le recours à de telles logiques en rapport avec l'apprentissage du
journalisme d'investigation. Plus précisément nous nous intéressons au choix assumé
par Juliana Ruhfus, une journaliste britannique de la rédaction en anglais de la chaîne
Al Jazeera, d'appliquer le concept de gamification (Deterding *et al.*, 2011 ; Genvo, 2008,
2013a) pour la réalisation de deux dispositifs numériques d'information d'actualité.
Offrant « des expériences hybrides dynamiques », ces jeux vidéos « sont conçus pour
structurer des relations fluides, d'une part entre les données numériques et l'univers
du jeu, et d'autre part entre les données numériques et le joueur dans le monde phy-
sique. » (Jones, 2016 : 9, notre traduction)². Les procédures et les structures incarnées
par ces « systèmes créatifs, algorithmiques et formellement sophistiqués » (Jones, 2013 :
33) « répondent aux préoccupations fondamentales des humanités numériques »
(*idem*) à l'heure actuelle, tant au niveau structurel que théorique.

L'apprentissage du journalisme d'investigation ne saurait toutefois s'appuyer
uniquement sur le recours à des dispositifs expé-
rientiels conçus à travers le prisme
de la gamification, les conséquences des enquêtes journalistiques en contexte réel
étant d'une toute autre nature que celle rencontrées dans l'univers des jeux. C'est
pourquoi nous postulons que, dans ces pratiques, un éveil à la dimension critique
est indispensable afin de rapporter l'expérience aux questions éthiques et déontolo-
giques de la profession. Ce texte se veut donc une contribution à l'analyse des dispo-
sitions expé-
rientielles telles que les propose la gamification au regard des nouveaux
contextes d'apprentissage du journalisme d'investigation.

Dans ce qui suit, le concept de gamification est confronté aux questions des com-
pétences à acquérir avec, pour fil rouge, l'expé-
rientialité comme piste de dévelop-
pement d'un agir compétent. Nous présentons ensuite notre cadre analytique et les
choix conceptuels nous permettant de rapporter l'usage de la gamification aux com-
pétences à travers l'analyse des marqueurs de la jouabilité ainsi que du type d'éthos
construit dans et par deux dispositifs d'information. Cela nous amène à discuter
les enjeux de la conception d'un dispositif qui assigne des postures aux joueurs et
convoque, dans un contexte réaliste, un imaginaire de vérité (Charaudeau, 2005) au
service d'un éthos de crédibilité.

2. La gamification à des fins d'apprentissage

Issus de la « génération z »³, les futurs élèves en journalisme entretiennent un
rapport fréquent et régulier avec les médias sociaux. Adeptes des jeux numériques,

2 "[Games] are designed to structure fluid relationships, between digital data and the gameworld, on the one hand, and between digital data and the player in the physical world, on the other hand."

3 Individus nés à partir de 2000 et qui sont confrontés à une grande présence de l'informatique et de l'Internet dans leur vie.

ils constituent une classe d'individus pour lesquels la pratique ne réclame pas forcément de passer par un long apprentissage initial. Ces étudiants sont rompus à l'autodidaxie effectuée à partir de tutoriels et de MOOCs⁴ et à l'entraide entre pairs. C'est donc surtout à travers un ensemble d'expériences qu'ils développent leurs compétences.

2.1 Agir compétent et expérientialité

La profession se précarise et subit des mutations dans un contexte socio-économique fragilisé par la prolifération de logiques disruptives. Ce phénomène a pour effet de développer l'incertitude (Bauman, 2005) et augmente la complexité de la construction des formations au journalisme, tant les compétences professionnelles à développer relèvent d'une polyvalence et d'une créativité accrues. Il s'agit en effet de préparer les futurs journalistes à la gestion efficace de la gamme des situations (Lazăr, Păuș, 2013) qui participent de l'évolution permanente de la profession (Ruellan, 2007).

Pour Philippe Jonnaert (2006 : 32), les compétences et plus précisément leur acquisition se révèlent à partir de situations concrètes : « Une compétence est inscrite dans une situation et est tributaire des actions de la personne impliquée dans cette situation. ». Les compétences s'obtiennent et se renforcent en situation⁵ sur la base de connaissances antérieurement acquises et à partir des « champs d'expériences d'une personne, ou d'un collectif de personnes » (Jonnaert, *et al.*, 2015 : 15). Elles se construisent par transfert « d'autres situations plus ou moins isomorphes à celles (...) à traiter. » (*ibid.* : 14).

Dans le cas qui nous intéresse, à savoir l'apprentissage des futurs étudiants en journalisme d'investigation, la compétence journalistique comme articulation de « savoir », « savoir-faire » et « savoir-être » (Le Boterf, 2002) doit être de surcroît actualisée par rapport aux contextes numériques. Cela nous fait penser l'apprentissage, à la suite de Domenico Masciostra (2017), en termes d'énaction : « Apprendre c'est agir en situation et faire progresser son agir » (*ibid.* : 4).

L'« agir compétent *in situ* » (*ibid.* : 1) opère selon quatre dimensions ce qui amène l'individu (*ibid.* : 6-10) : à acquérir un état d'esprit (« se disposer »), à identifier à tout moment les circonstances spatiales et temporelles dans lesquelles il se trouve (« se situer »), à préparer l'agir, à le structurer et à en superviser le cours (« se positionner ») et à progresser dans l'exercice de l'activité en question (« se réaliser »). Ce préalable est d'autant plus important car la situation n'est pas seulement le lieu ou le cadre de

4 *Massive Open Online Courses*.

5 Elles sont toujours associées « au minimum à une situation, (voire) à une famille de situations » (Jonnaert *et al.*, 2015 : 15).

construction de la compétence, elle participe aussi de la validation de la compétence : « Une personne ou un collectif de personnes sont toujours déclarés compétents après les traitements des situations. » (Jonnaert *et al.*, 2015 : 28). Ainsi, les compétences sont-elles réputées acquises une fois « le résultat du traitement achevé, réussi et socialement accepté (...) par une personne ou un collectif de personnes dans un contexte déterminé » (*ibid.* : 14).

Entre apprendre à apprendre et désapprendre pour réapprendre s'installent donc des logiques expérientielles que nous nous proposons de questionner en croisant des formes contemporaines de production journalistique (webdocumentaire, application mobile) et le concept de gamification afin d'interroger les nouveaux rapports aux compétences professionnelles qui se dessinent avec les formes avancées d'interactivité. Le processus expérientiel du jeu recontextualise les connaissances procédurales enseignées dans l'apprentissage de l'investigation journalistique. Le « *play* » fait sens pour l'apprenti journaliste et active une prédisposition (« *disposition* ») à mettre en œuvre une pensée critique (« *critical thinking* », cf. Nicholson, 2012).

2.2 La gamification comme moteur expérientiel

Le concept de gamification consiste, selon Sebastian Deterding⁶, à utiliser, comme dans le cas des jeux sérieux, des éléments de conception de jeux (*game design*) à d'autres fins que le jeu en lui-même⁷, à savoir dans des contextes de « non-jeu ». Ces éléments peuvent appartenir à l'une des cinq catégories suivantes (Deterding *et al.*, 2011 : 4) : le design d'interface (*Game interface design patterns*), le cadre de fonctionnement (*Game design patterns and mechanics*), les principes du jeu (*Game design principles and heuristics*), le type de jeu (*Game models*) et les méthodes de conception (*Game design methods*).

Faire jouer autrui à un jeu situe l'expérience de la jouabilité dans une perspective communicationnelle et constitue en soi, comme le précise Sébastien Genvo (2013a : 9-10), « un fait de communication ». Utiliser les ressorts fonctionnels et communicationnels de la gamification amène à bénéficier d'une affordance liée aux principes clairement présents dans les dispositifs ludiques que Scott Nicholson (2015 : 1) appelle BLAP *gamification* : le statut du joueur (*Badge*), la présence d'un classement faisant état de l'avancée de ce dernier au sein du jeu (*Level & Leaderboards*), l'objectif à atteindre avec succès (*Achievement*) et le score obtenu (*Points*). La présence de ce type d'information contribue à renforcer chez le destinataire la sensation d'être en présence d'une forme de jeu. Elle participe donc de l'éthos ludique (Genvo, 2013a)

6 “‘Gamification’ is the use of game design elements in non-game contexts.” (Deterding *et al.*, 2011 : 2).

7 “Similar to serious games, “gamification” uses elements of games for purposes other than their normal expected use as part of an entertainment game.” (Deterding *et al.*, 2011 : 4).

du dispositif. La dimension communicationnelle réside dans « la transmission d'une 'signification partagée' de jeu, ce dernier revêtant des conceptions, significations, connotations et formes différentes selon les personnes... » (Genvo, 2013b : 10).

La gamification donne corps à des médias praticables (Bianchini, Fourmentraux, 2007) au sein desquels se négocient les activités et le sens. Cela peut aller jusqu'à reproduire de manière mimétique une situation de la vie réelle (expérientialité narrative⁸, cf. Monika Fludernick, 1996). Cette expérientialité s'exerce à travers la jouabilité (Boissier, 2004) du dispositif par l'activation des règles inscrites dans les programmes informatiques qui composent l'œuvre et qui sont appréhendées (sous la forme de la construction du cadre narratif) par les destinataires à force d'expériences.

Les jeux numériques favorisent, par la pratique, la perception et la transmission de la complexité (Bogost, Ferrari, Schweizer, 2010 : 9). Choisir comme principe de fonctionnement d'un dispositif d'information le registre du jeu signifie déplacer la focale d'une question de lecture prise comme acte interprétatif d'un texte préexistant vers l'activation d'une expérience menée à travers un dispositif de simulation (le jeu numérique), en tous points similaire à une expérience de la vie réelle. « Les actions du joueur se réalisent dans une aire intermédiaire d'expérience, située entre la réalité extérieure et intérieure » (Genvo, 2013b : 15).

Plutôt que des « papiers » ou des articles multimédia à lire, le destinataire dispose de simulations interactives, de modèles et d'univers à explorer avec lesquels il compose (navigation, annotations, commentaires...). Bien plus que l'activation d'un potentiel technologique, ou que l'exploration par immersion, nous avons affaire à une construction de sens qui associe le destinataire. Les technologies « dispositifent » l'action et transforment les acteurs sociaux en praticiens (Mahé, 2012) de l'information. La pratique ainsi définie fonctionne « comme le lieu, le nœud de négociation et de coproduction de la représentation et de nouvelles formes de réalités médiatiques » (*ibid.* : 122). L'action n'est toutefois pas à sens unique car en retour se produit un effet de bouclage. En pratiquant l'œuvre, le praticien est également « pratiqué et transformé par elle » (*idem*). L'action participe de la production de représentations par la mise en application de règles prédéfinies, ce que Ian Bogost (2007) a conceptualisé sous le terme de « rhétorique procédurale ».

Le renforcement du caractère expérientiel permet aux usagers de trouver des liens personnels et du sens dans un contexte réel (Nicholson, 2015) par des éléments de jeu non nécessairement basés sur un système de récompenses, de buts et de scores. Transformant le jeu et l'apprentissage, il est au cœur du concept de « gamification signifiante » (*meaningful gamification*) proposé par Scott Nicholson (2012 ; 2015).

8 "... what I call experientiality, namely by the quasi-mimetic evocation of real-life experience" (Fludernick, 1996 : 9) [« ... ce que j'appelle expérientialité, notamment par l'évocation quasi-mimétique d'expériences vécues »] (Notre traduction).

Il s'agit alors d'utiliser des éléments du jeu qui aident à construire la motivation intrinsèque et, par conséquent, à créer du sens⁹ tout en prenant bien soin d'établir une connexion entre les « expériences, connaissances et compétences antérieures » du pratiquant et son engagement plus profond avec le contexte extérieur¹⁰, celui du monde réel (la corruption, la guerre...). Cette mise en relation est importante pour l'apprentissage du journalisme car elle favorise l'acquisition de compétences.

« Le concepteur d'un dispositif de gamification signifiante doit toutefois fournir une variété d'expériences et de moyens de s'engager pour augmenter les chances de chaque participant de trouver quelque chose de significatif »¹¹, tout en veillant à limiter la frustration inhérente du joueur face au risque d'échouer sous la pression du score.

Mobiliser le registre du jeu permet de découvrir par la pratique les tenants et aboutissants de l'investigation journalistique et d'en appréhender les arcanes. Les règles de l'enquête sont données à travers une expérience ludique, le jeu n'étant toutefois pas une finalité en soi. Les marqueurs de la jouabilité sont progressivement découverts et activés (le « *play* ») amenant le joueur à produire et à articuler un ensemble de représentations qui relèvent de l'univers du journalisme d'investigation. Les dispositifs gamifiés peuvent alors constituer un support complémentaire efficace pour l'apprentissage.

3. Méthodologie

Notre cadre analytique repose sur une approche sémio-pragmatique de la méthode de l'analyse de dispositif (Caborn, 2007). Dans un premier temps, est interrogé l'usage de la gamification dans la conception des dispositifs numériques d'information au service du journalisme d'investigation. Puis sera considéré le rapport aux compétences qui peuvent s'instancier à travers le traitement réussi, sur le registre du jeu, d'une situation de simulation d'un contexte réel.

Les chercheurs ayant opérationnalisé la notion de dispositif se sont focalisés sur l'hétérogénéité (un réseau établi entre « du dit aussi bien que du non-dit », Foucault, 1977 : 299) ainsi que sa fonction stratégique, le dispositif étant « toujours inscrit dans

9 "Using game design elements to help build intrinsic motivation and, therefore, meaning in non-game settings is known as 'meaningful gamification'." (Nicholson, 2015 : 3).

10 "... gamification is about taking game elements and applying them to a real-world setting" (Nicholson, 2015 : 5). [«... la gamification consiste à prendre des éléments de jeu et à les appliquer à un environnement réel ».] (Notre traduction).

11 "A designer of a meaningful gamification system will have to provide a variety of experiences and ways of engaging to raise the chances that each participant can find something meaningful." (Nicholson, 2015 : 4).

un jeu de pouvoir, mais toujours lié aussi à une ou à des bornes de savoir, qui en naissent, mais tout autant le conditionnent » (*ibid.* : 300).

Inspiré par Foucault, Siegfried Jäger (2001 : 56-57) conceptualise le dispositif à travers trois aspects de la connaissance fonctionnant en relation :

« 1. pratiques discursives dans lesquelles sont principalement transportées des connaissances ; 2. actions en tant que pratiques non discursives, dans lesquelles sont toutefois transportées des connaissances, qui sont précédées de connaissances et / ou constamment accompagnées de connaissances ; 3. manifestations / matérialisations qui représentent des matérialisations de pratiques discursives à travers des pratiques non discursives, dans lesquelles l'existence de manifestations (objets) ne survit que grâce à des pratiques discursives et non discursives. »¹²

Cette approche de l'analyse de dispositif envisage la notion de connaissance « comme force de liaison » (Jäger, Maier, 2014) et de médiation et cible plus précisément l'ensemble pouvoir/connaissance. Actions et objets traduisent le processus de création de la réalité dans le dispositif à travers l'attribution de significations. L'analyse de dispositif offre une portée plus large que l'analyse de discours. Elle prend en compte non seulement les textes, les actions et la matérialisation des actions, mais aussi « les liens qui les unissent et les relations de pouvoir que ces textes, actions et objets liés de manière stratégique créent ». ¹³ (Caborn, 2007 : 116, notre traduction).

Joannah Caborn (2007 : 117) reprend chez Siegfried Jäger (2001) cette catégorisation à trois éléments en interaction dans une grille sémiotique de lecture du dispositif ce qui lui permet de matérialiser la complémentarité entre, d'une part, textes, actions et objets comme catégories de signifiants et, d'autre part, les significations qui leur sont attribuées dans le discours (« découvrables dans les paratextes ») comme signifiés.

Lus dans cette perspective, les deux dispositifs qui composent notre corpus, le webdocumentaire *Pirate Fishing*¹⁴ et l'application mobile *#Hacked*¹⁵, intègrent de manière stratégique des processus hétérogènes, des pratiques discursives réglementées, qui concourent à la création d'un espace d'interactivité destiné aux internautes. *Pirate Fishing* et *#Hacked* sont également analysés comme des dispositifs de pouvoir

12 "1 discursive practices in which primarily knowledge is transported; 2 actions as non-discursive practices, in which, however, knowledge is transported, which are preceded by knowledge and/or constantly accompanied by knowledge; 3 manifestations/materializations which represent materializations of discursive practices through non-discursive practices, whereby the existence of manifestations ('objects') only survives through discursive and non-discursive practices" (Jäger, 2001 : 56-57).

13 "... the links between them and the power relations that these strategically linked texts, actions and objects create."

14 <https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>

15 <https://syhacked.com/>

symbolique (entre ceux qui établissent les procédures, la stratégie, et ceux qui sont censés les mettre en œuvre), des places (postures) discursives étant assignées aux acteurs dans la scène d'énonciation qu'implique le texte (Maingueneau, 2002).

Nous examinons comment, à travers les marqueurs pragmatiques de la jouabilité (Genvo, 2013a : 75-76), les acteurs constitués par les discours sont amenés à actualiser ces postures. Les praticiens se positionnent dans un contexte pragmatique pour accomplir leurs actions, mais ils sont amenés aussi à « le produire à travers une certaine stratégie interprétative analysable. » (Genvo, 2013b : 20). Les pratiques discursives relatives à la production (règles et contraintes) et à l'interprétation des textes et les pratiques non-discursives (connectivité, manipulation de l'interface visuelle) transforment le joueur en 'sujet agissant' engagé dans la production et l'activation des connaissances (Jäger, 2001) susceptibles de s'accorder avec les particularités des situations. Entre « rhétorique procédurale » (Bogost, 2007 : ix) et « persuasion autoréférentielle » (*ibid.* : 47), quels types d'éthos (Maingueneau, 2002 ; Genvo, 2013a : 103-135), en tant que comportements appréhendés dans « une situation de communication précise » (Maingueneau, 2002 : 60), sont-ils construits dans et par le dispositif afin de déterminer l'engagement du praticien dans une situation de jeu réaliste ? L'usage de la notion d'éthos amène à une réflexion sur « le processus plus général de l'adhésion des sujets à un certain positionnement. » (*idem*).

4. « Dispositiver » les modes et les postures d'appropriation d'une expérience d'investigation

Le webdocumentaire *Pirate Fishing* propose aux internautes de suivre Juliana Ruhfus à travers les rouages d'une enquête visant à dénoncer des actes de pêche illégale dans le delta de Shebro Island en Sierra Leone. Il s'agit de collecter toutes sortes d'informations (témoignages filmés, preuves ...) et de se départir de la corruption qui touche les autorités locales afin de les obliger à intervenir pour protéger la pêche locale des braconniers qui pillent les ressources maritimes.

#Hacked est une application mobile de journalisme d'investigation basée sur des situations et des personnages réels. Adoptant le registre du jeu, la journaliste et son équipe proposent de vivre une expérience de guerre électronique en Syrie au cours de laquelle sont contactés et interrogés des activistes et des hackers.

4.1. De l'éthos ludique à l'éthos de crédibilité

À travers les pages écrans de ces deux dispositifs numériques, s'affichent les choix de mise en scène de l'énonciateur et de l'énoncé. La visée principale est ici perlocutoire. Elle consiste à impliquer et à recueillir l'adhésion du destinataire. Ce « processus d'influence d'autrui » (Maingueneau, 2002 : 60) est suscité par la forme

dynamique de l'éthos constituée dans l'« expérience sensible du discours » (*ibid.* : 56). Par le recours, annoncé et assumé, à la gamification, c'est tout d'abord un « éthos ludique » (Genvo, 2013a) qui est (co-)construit, engageant les utilisateurs à procéder à l'ajustement des règles du jeu afin de résoudre certains problèmes d'actualité (*cf.* Genvo, 2013a : 35). Le rapport à l'information est alors simplifié puisque les modalités d'interactions (*ibid.* : 113) opèrent *via* l'emprunt métaphorique des principes inhérents aux jeux. Dans les deux dispositifs, l'interacteur est perpétuellement confronté à des marqueurs de la jouabilité et de la structure du jeu (*idem*). Ces rappels visuels permettent d'identifier les conditions d'application du jeu. À ce titre, ils font, d'une certaine façon, figure de contrat explicite entre les concepteurs et les « joueurs », en lien avec les représentations que ceux-ci se font de la structure du jeu (*ibid.* : 115). La relation de pouvoir construite en termes de contractualisation des échanges est asymétrique. Le contrôle étant unidirectionnel (par la journaliste), le joueur ne peut en effet qu'obéir aux consignes pour progresser dans le jeu. Plusieurs marqueurs activent l'univers ludique et diégétique dans *Pirate Fishing* :

- un cartouche (Figure 1) affichant au fur et à mesure le niveau atteint, le nombre de points obtenus et ceux qu'il reste à obtenir, le statut auquel le joueur sera parvenu (« *activist* », « *city explorer* », « *corruption investigation* »), ainsi que les éléments de preuves accumulés et des liens vers les réseaux sociaux ;
- des écrans intermédiaires de félicitations apparaissant lors du passage à un niveau supérieur ou de l'obtention d'un nouveau statut (Figures 4 et 5) ;
- des espaces de bureaux schématiquement reconstitués, au sein desquels sont laissés à l'appréciation de l'utilisateur les choix de la suite (Figure 8) ;
- des cartes interactives positionnant les lieux où se déroulent les investigations ;
- un carnet de note virtuel où sont placées preuves, notes personnelles et informations contextuelles recueillies ;
- des boutons de navigation permettant d'accéder à l'étape suivante ou de parvenir à des informations complémentaires et/ou contextuelles.



Figure 1. Cartouche qui précise le degré d'avancée dans le « jeu ». *Pirate Fishing*.

Source : <https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>

Dans le cas de *#Hacked*, l'écran d'accueil propose de poursuivre comme visiteur anonyme ou de s'enregistrer afin de reprendre plus tard le parcours. Un avertissement explicite s'affiche faisant état du recours à la gamification (Figure 2). Il annonce qu'un piratage simulé est possible et dégage *Al Jazeera* de toute responsabilité quant aux contenus des sites web choisis par la journaliste¹⁶.

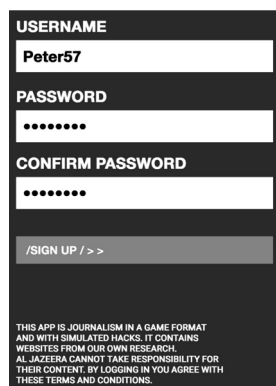


Figure 2. Avertissement qui spécifie le recours à la « gamification ». *#Hacked*.

Source : <https://syhacked.com/>

Contrairement à *Pirate Fishing* qui est conçu pour un affichage sur ordinateur, ici, la configuration de l'interface simule un écran de smartphone, donc oblige à simplifier la forme sous laquelle se présentent les données marquant l'avancée dans le jeu. L'interface montre la teneur des échanges à la manière des réseaux sociaux. Des marqueurs pragmatiques annoncent à des moments clés du parcours les clauses particulières du contrat inhérent à la gamification : temps imparti à l'enquête (cinq jours virtuels), obligation de collecter au moins 60% de données afin de compléter le rapport à remettre au final. Le jeu peut toutefois être entravé, comme le précise une notification (Figure 3), car chaque piratage fait perdre du temps. Ce risque est expressément rappelé avec pour conseil de contrôler tous les liens avant de les activer, sous peine d'échec.



Figure 3. Notification sur les clauses du contrat. *#Hacked*.

Source : <https://syhacked.com/>

De nombreux types d'échanges s'opèrent lors de la mise en place de cet éthos ludique. Ces échanges sont organisés selon une invitation à se lancer dans l'investigation structurée sous forme de jeu, annoncée dès le début et rappelée tout au long du parcours. Cela revient à créer une « feintise ludique partagée » (Genvo, 2013a : 124), à savoir les conditions d'un « faire comme si » l'utilisateur menait une enquête journalistique de terrain afin de faire surgir la vérité.

¹⁶ "This app is journalism in a game format and with simulated hacks. It contains websites from our own research. Al Jazeera cannot take responsibility for their content. By logging in you agree with these terms and conditions." (https://syhacked.com)

L'imaginaire de vérité (Charaudeau, 2005) est convoqué pour fonder un autre éthos (un « éthos visé » selon Maingueneau, 2002 : 59), celui de crédibilité, articulé à un effet pragmatique de confiance visant à renforcer l'engagement dans la résolution des tâches. Relevant d'une conception stratégique, la spécificité de cet éthos renvoie à la figure qui se porte « garante » (*ibid.* : 66) d'indices textuels et paratextuels de véracité, à savoir la journaliste chevronnée Juliana Ruhfus. L'incorporation supposée de l'interacteur « va au-delà d'une simple identification à un personnage garant, elle implique un 'monde éthique' dont ce garant est partie prenante et auquel il donne accès. » (*ibid.* : 61). La journaliste affirme que le matériau que l'interacteur affronte dans #Hacked est constitué sur la base de faits réels ainsi que de véritables profils d'hackers ou de témoins, lesquels continuent, pouvons-nous constater, à alimenter leurs comptes Twitter au-delà de la période présupposée des interactions.

« Nous voulons que les gens sachent qu'il ne s'agit pas d'un jeu de fiction. C'est la vraie vie. C'est ainsi que la cyber-guerre syrienne s'est déroulée au cours des deux dernières années. Des personnes ont été arrêtées pour avoir fait ce que nous décrivons dans cette histoire. Des gens ont été piratés dans la vraie vie. Des personnes ont été torturées pour leur faire révéler les contenus postés sur les réseaux sociaux afin que le régime puisse sévir contre les réseaux. »¹⁷.

« Notification : les profils sur les réseaux sociaux auxquels nous vous connectons dans #Hacked appartiennent tous à des personnes réelles. »¹⁸

Les situations de jeu ont été construites à partir de sources originales fournies et sécurisées par un hacker syrien collaborateur de Juliana Rufus, ce qui augmente la qualité de l'investigation journalistique. L'éthos de crédibilité est ainsi partagé entre la journaliste et ses collaborateurs.

4.2. Postures assignées aux joueurs dans le dispositif d'énonciation

Les règles qui encadrent la procédure du jeu dans les deux dispositifs, donc le « *game* », s'actualisent à travers la pratique du jeu (le « *play* »). Le « *play* » peut être considéré comme embrayeur de l'engagement performatif¹⁹ et de la motivation intrinsèque

17 "We want people to know this is not a fictional game. This is all real life, this is how the Syrian cyberwar has unfolded over the past couple of years. People have been arrested for doing things that we portray in this story. People have been hacked in real life. People have been tortured to reveal their social media content so that the regime could crack down on networks." (<https://www.aljazeera.com/indepth/features/2016/10/al-jazeera-launches-interactive-investigation-hacked-161002153028714.html>)

18 "Notification: the social media profiles that we link you to in #hacked all belong to real people." (<https://syhacked.com/>)

19 Expérientiel, analytique et contextualisant.

de l'utilisateur sur le registre du défi de soi-même. Dans *Pirate Fishing* et *#Hacked*, les interactions *via* l'interface s'accompagnent d'une actualisation énonciative (la *deixis* « je-ici-maintenant ») au cours de laquelle l'interacteur construit un cadre narratif basé sur l'expérience de la vie réelle et décline, dans l'acte d'interprétation, trois modes de scénarisation de l'interactivité : ludicisante²⁰, hypermédiatique²¹ et constructive²².

Au sein du webdocumentaire, par exemple, l'« interactivité ludicisante » (Gantier, 2016) met en évidence le potentiel de jouabilité du dispositif puisque l'internaute joue à faire l'enquête et voit son score s'incrémenter au fur et à mesure de sa progression. Une « interactivité hypermédiatique » (*ibid.*) régit le passage à la suite (la navigation) ainsi que le déclenchement de séquences vidéo. L'interactivité que nous avons appelée « constructive » participe d'une construction sémantique par *drag & drop* ou par assemblage d'informations qui amène à placer des polaroids correspondant aux sujets abordés dans les clips et aux révélations qu'ils présentent dans un carnet séparant les preuves, les notes journalistiques et les informations contextuelles.

Dans *Pirate Fishing*, le passage de 'simple observateur' à 'reporter junior' et enfin à 'reporter sénior' est facilité par le traitement de l'erreur consistant à renvoyer dans sa position initiale toute vignette mal placée. Ces trois 'figures', en lien avec l'enjeu auctorial, sont ainsi « incorporées » (*cf.* Maingueneau, 2002) par le joueur à travers les éthos associés aux deux dispositifs. L'interacteur est alors appelé à s'approprier plusieurs types de postures discursives. La figure/posture, en tant que « levier d'un positionnement » (Amossy, 2009 : 5), est le lien entre l'intra- et l'extratextuel, « entre ce qui se trame dans le discours de l'auteur et ce que projette la parole des autres » (*ibid.*). Les postures se dégageant dans la scénographie interactive des dispositifs sont, selon notre dénomination, celles de 'joueur-fouineur', de 'reporter rigoureux', bien organisé, de 'reporter prudent' et de 'reporter responsabilisé'.

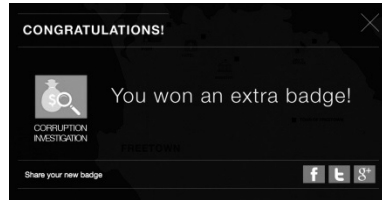
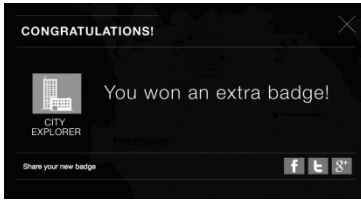
Inspirée principalement par l'éthos ludique, la posture de 'joueur-fouineur' est construite sur le modèle « challenge-réussite-récompense » (Gantier, 2016), quantifiant la performance dans le jeu : « Êtes-vous un activiste ou un explorateur de la ville ? Prouvez-le ! Explorez la carte détaillée et gagnez des badges supplémentaires. »²³ ; « Félicitations ! Explorateur de la ville. Vous avez gagné un extra-badge ! » ; « Félicitations ! Enquête sur la corruption. Vous avez gagné un extra-badge ! » (Figures 4 et 5).

20 Affichage de l'avancée dans le jeu, de messages de félicitation à chaque niveau atteint, des résultats obtenus et quantification de la progression dans le jeu.

21 Présence d'écrans d'hypernavigation, de liens narrativisés, d'incise ou de bifurcation (*cf.* Clément, 2004).

22 Collecte et assemblage d'éléments de preuve ou de fils de messages Twitter.

23 "Are you an activist or a city explorer? Prove it! Explore the in-depth map and win extra badges." (<https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>)



Figures 4-5. Félicitations après avoir gagné un extra-badg. *Pirate Fishing*.

Source : <https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>

« Bienvenue en Sierra Leone! Vous êtes un ‘chercheur débutant’. Regardez les clips de cette enquête interactive pour collecter des informations. (...) Chaque point comptera pour votre promotion en tant que ‘reporter senior’. (...) Vous trouverez plus de vidéos d’investigation et les regarder vous rapportera des ‘badges de spécialiste’. »²⁴ (Figure 6. Notre traduction)

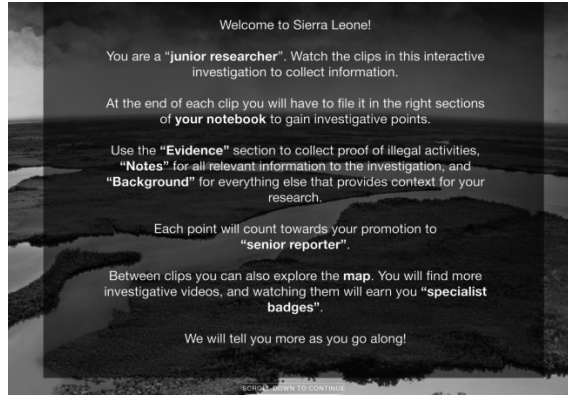


Figure 6. Avertissement d’accueil. *Pirate Fishing*.

Source : <https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>

La posture du ‘reporter rigoureux’ fait émerger une « gamification signifiante » (Nicholson, 2012) activée par le croisement de la performance du jeu avec une motivation intrinsèque. Il s’agit notamment d’œuvrer dans le strict respect des principes de la profession. Des situations d’enquête journalistique sont proposées à suivre pas à pas (*Pirate Fishing*) ou à implémenter à force d’entretiens et de recoupement d’informations de terrain (*#Hacked*), sous les conseils de Juliana Ruhfus. Dans le webdocumentaire *Pirate Fishing*, l’internaute est invité à rejoindre l’équipe composée de la journaliste et d’un fonctionnaire du Ministère de la Pêche et de la Marine, ainsi que

24 <https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>

d'un membre de la Fondation pour la justice environnementale qui récupère toute information utile chez les pêcheurs. Consigne lui est donnée de s'en tenir aux faits, de chercher à produire des preuves irréfutables et de choisir ses contacts en conséquence.

« Ce chalutier a l'air méfiant. Mais si c'est un pirate, nous devons le prouver ! »
(Figure 7)



Figure 7. *Pirate Fishing*.

Source : <https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>

« Découvrez la vérité d'un membre de l'équipage. »²⁵ (Figure 8)



Figure 8. Écran donnant accès au récit d'un membre de l'équipage. *Pirate Fishing*.

Source : <https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>

« De retour à terre, nous comparons les photos du Five Star avec les images du navire de pêche illégal que nous avons prises. Mais les mâts sont différents et les hublots ne sont pas les mêmes. Une impasse... Le Five Star n'est pas le chalutier pirate! » (Figure 9)

²⁵ <https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>

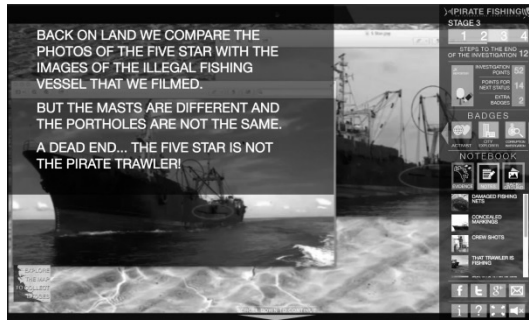


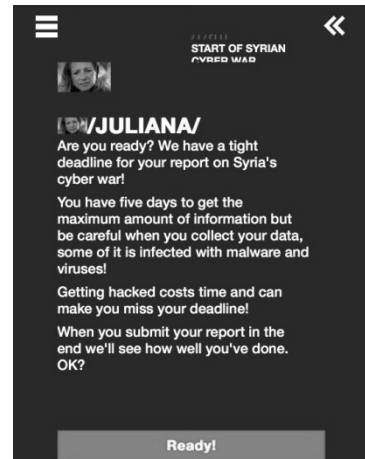
Figure 9. Mise en garde par Juliana Ruhfus. *Pirate Fishing*.

Source : <https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>

Dans la posture de 'reporter rigoureux', l'internaute doit faire preuve de pugnacité face à la corruption de certains responsables locaux et aux manœuvres des trafiquants rompus à l'art de camoufler les preuves. S'il n'y a pas de production propre de la part de l'interacteur (écrit, questions, propositions, commentaires), ce dernier est toutefois amené à vivre la complexité que représente pareille enquête : déclenchement de nombreux clips vidéo (scènes filmées et montées qui représentent la situation), déplacement des enquêteurs et interviews, création de correspondances, construction de sens à partir d'éléments dispersés de manière à échafauder sa propre compréhension tout en prenant conscience des obstacles. Pour la rigueur du travail, *#Hacked* propose quatre axes d'investigation : « début de la guerre cybernétique syrienne » ; « comment fonctionnent les virus » ; « quelles données sont volées » ; « évolution de la situation ». Juliana Ruhfus annonce d'emblée les règles du jeu (Figure 10) : l'internaute dispose de seulement cinq jours pour réunir le maximum d'informations tout en prenant bien soin des données recueillies. Quel que soit le parcours effectué, la journaliste prévient qu'un point sera fait avec elle après remise d'un rapport d'enquête.

Figure 10. Message d'avertissement de Juliana Ruhfus. *#Hacked*.

Source: <https://syhacked.com/>

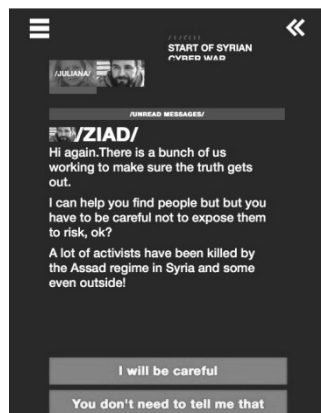


« Vous avez cinq jours pour obtenir le maximum d'informations, mais soyez prudent lorsque vous collectez vos données car certaines d'entre elles sont infectées par des logiciels malveillants et des virus ! » (Figure 10)

L'avertissement est explicite : ne croire personne et être circonspect car la fiabilité des sources n'est nullement assurée, ce qui entraîne le joueur à assumer la posture du 'reporter prudent'. Il a ce choix de réponses : « Je serai prudent. » ; « Vous n'avez pas besoin de me dire ça. »²⁶. Dans *Pirate Fishing* existe le risque de ne pas pouvoir réinvestir dans l'enquête ce qui a été vu, dans *#Hacked*, le risque d'échouer, voire d'entrer en contact avec des personnes peu recommandables. À travers les situations de guerre numérique qu'il affrontera dans *#Hacked* l'internaute apprendra également à veiller à sa propre sécurité sur internet, ce qui le place dans une position de 'reporter responsabilisé' face aux défis du numérique. Même si la transcription du réel vers une application mobile entraîne une certaine simplification du processus, elle ne diminue pas le réalisme des risques encourus dans ce travail d'investigation.

Figure 11. Mise en garde de Ziad. *#Hacked*.

Source: <https://syhacked.com/>



Une première recommandation est formulée par Ziad, le producteur de Juliana Ruhfus pour la Syrie : « Je peux vous aider à trouver des personnes, mais vous devez faire attention à ne pas les exposer à des risques, d'accord ? » (Figure 11).

Référence est également faite au besoin de sécuriser la communication, à travers l'envoi par Ziad d'une phase secrète consignée dans un enregistrement sonore, ce qui lui évite d'être interceptée (Figure 12) : « Nous devrions établir des communications sécurisées. Si je vous envoie un courrier électronique, vérifiez toujours que j'utilise notre 'phrase sûre'. (...) Si ce n'est pas dans l'email, n'y croyez pas »²⁷.

Figure 12. Réception de la phrase secrète. *#Hacked*.

Source: <https://syhacked.com/>



Le joueur est appelé à composer avec le risque de piratage par des hackers membres de l'armée électronique syrienne. Il dispose à cet effet d'un analyseur de virus à activer avant d'ouvrir chaque lien.

²⁶ "I will be careful."; "You don't need to tell me that." (<https://syhacked.com/>)

²⁷ <https://syhacked.com/>

Dans le webdocumentaire, le défi de l'enquête pour le joueur tient en l'assemblage adéquat de matériaux d'informations (photographies du navire attestant sa position en mer, photographies de l'équipage et des dégâts sur le matériel des pêcheurs locaux ainsi que les preuves de corruption) au sein d'un rapport qui se doit d'être irréfutable (Figure 13) par les autorités sierra-léoniennes.

« FÉLICITATIONS ! Vous avez fait de l'excellent travail et vous obtiendrez une promotion. Mais plus important encore, à la suite de votre enquête, les autorités sierra-léoniennes ont condamné Ocean 3 à une amende de 155 000 dollars. Et cela a fait une vraie différence! » (Figure 13)

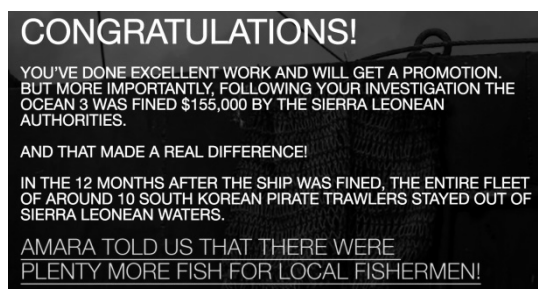


Figure 13. Message de félicitations. *Pirate Fishing*.

Source : <https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>

4.3. Des dispositifs catalyseurs de la construction de compétences

Les deux dispositifs analysés favorisent, par la manière dont ils invitent à se faire pratiquer comme objets sémiotiques, une immersion « basée sur les défis » (Ermi, Mäyrä, 2011 : 101) impliquant à la fois habiletés de joueur et réflexion stratégique. Dans ces dispositifs n'est pas principalement visée la production d'informations par l'interacteur, mais le mode de transmission de ces informations qu'il convient désormais de repenser. Le dispositif est donc construit comme un guide de découverte et d'apprentissage de l'investigation en ligne. Des mises en garde sont lancées, les erreurs sont corrigées, les consignes mettent le destinataire toujours sur la bonne piste, le jeu devient le lieu d'une expérience attrayante mais responsable sur le terrain numérique.

Nous avons affaire à un processus de responsabilisation à la pratique du journalisme d'investigation confronté aux défis d'internet, aux menaces et aux risques du monde digital. Ici l'environnement d'apprentissage est résolument actif car le dispositif enclenche une affordance motivationnelle (Deterding *et al.*, 2011) dont les conséquences peuvent déterminer l'apprenant à modéliser des situations d'enquête plus adaptées au contexte numérique actuel et aux phénomènes de désinformation.

Pareilles situations pourraient constituer un cadre de construction et de validation des compétences (Jonnaert *et al.*, 2015). Tel que relevé par Juliana Ruhfus, le webdocumentaire *Pirate Fishing* a été labellisé comme outil d'enseignement du journalisme par la *World Association of Newspapers and News Publishers* (WAN-IFRA) et l'*American Journalism Educators Association*. Il est d'ores et déjà utilisé en tant que tel dans des écoles de journalisme et des universités²⁸.

Conclusion

À travers l'analyse de dispositif, nous avons étudié la manière dans laquelle deux artefacts numériques conçus sous format de jeu créent des situations dont la structure (le « système de règles et de contraintes », Genvo, 2013b : 19) est appropriée au déroulement d'un travail d'investigation journalistique. L'imbrication entre les pratiques discursives se rapportant aux textes et les pratiques non-discursives (actions basées sur l'activation de connaissances ludiques et empiriques) se matérialise dans un « objet » (Caborn, 2007) que les praticiens expérimentent, s'approprient, tout en le dotant de sens. Avec une structure qui se revendique à la fois du jeu et de l'enquête journalistique, ces dispositifs s'adressent à des joueurs enclins à développer des compétences pour ce genre d'actions.

Le webdocumentaire *Pirate Fishing* procède de l'expérientialité narrative (Fludernick, 1996) et place l'internaute dans des postures de découverte des méandres d'une enquête complexe et de réflexion sur les choix tactiques. Il met en scène des situations de contournement d'obstacles, telles que la corruption ou le manque d'intérêt des autorités locales qui obligent la journaliste Juliana Ruhfus à mener sa propre enquête : constituer des preuves photographiques de présence illicite dans les eaux territoriales ; identifier les navires suspects ; recueillir des témoignages et les confronter avec toute sortes de sources objectives d'information (par exemple, cartes dynamiques de déplacement de navires).

Dans *#Hacked*, on est confronté à la réalité de la guerre en Syrie entre 2014 et 2016, à partir de laquelle les postures proposées au joueur sont instanciées dans les modalités d'échange avec des acteurs réels (journalistes, activistes politiques). Les propos de ces personnages sont enregistrés et s'inscrivent dans un parcours conversationnel censé être suivi par l'interacteur tenu d'analyser les dires et de protéger ses sources tout en en vérifiant la sincérité, prenant soin de ne pas faire l'objet de piratage. Mises en scène, les conversations opèrent sur le registre de la feintise (Jost, 1995) mais poussent à parcourir le fil Twitter d'informateurs toujours en action. À travers les actions et les choix proposés au joueur, le « *play* » reconfigure l'espace sémiotique (le

28 <http://www.julianaruhfus.com/interactive-investigations/pirate-fishing-2/>

design d'interface) en lien direct avec le degré d'appropriation du « *game* » et impacte les habiletés que le joueur aura développées à force de pratiquer le jeu.

Le design d'interaction (Gantier, 2016) fonctionne quant à lui sur le mode de la « performance interactive » (Boissier, 2004). La gamification est pensée ici en deçà de la coupure jeu/jeu-sérieux donc ludique/ludicisation.

Dans quelles conditions les compétences mises en œuvre au sein de dispositifs gamifiés pourraient-elles être validées et transférées dans les pratiques professionnelles ? On peut en effet se demander si l'interprétation des situations qu'engage une compétence est « déductible de la seule expérience pratique » (Rey, 2009 : 111). La reconnaissance d'une compétence suppose qu'une récurrence intervienne tant au niveau des situations semblables que son énoncé recouvre qu'à celui de la perception, par les sujets, des éléments communs aux multiples situations dans lesquelles elle est mobilisée afin d'obtenir des résultats analogues (cf. Rey, 2009 : 104).

Nous sommes ici dans un « *work in progress* » qui nous a permis d'affiner nos hypothèses sans pour autant pouvoir les vérifier en situation d'enseignement, ce qui relativise la portée des résultats. Ce point aveugle pourrait nous amener à envisager, dans un avenir proche, l'observation de l'usage de ce type de dispositifs par des étudiants dans l'apprentissage du journalisme d'investigation et à évaluer les compétences acquises.

Bibliographie

- Amossy, R. (2009). La double nature de l'image d'auteur, *Argumentation et Analyse du Discours* [En ligne], 3. Accès : <http://aad.revues.org/662>. Consulté le 24 janvier 2019.
- Bauman, Z. (2005). *La vie liquide*. Traduit de l'anglais par Christophe Rosson. Paris : Arthème/Fayard/Pluriel, 2013.
- Bianchini, S., Fourmentraux, J.-P. (2007). Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre, *Sociétés*, pp. 91-104.
- Boissier, J.-L. (2004). *La Relation comme forme : l'interactivité en art*. Genève: Mamco.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Bogost, I., Ferrari, S., Schweitzer, B. (2010). *Newsgames. Journalism at Play*, Cambridge, London: MIT Press 2.
- Caborn, J. (2007). On the Methodology of Dispositive Analysis, *Critical Approaches to Discourse Analysis Across Disciplines* 1 (1), pp. 115–23. Accès: https://www.lancaster.ac.uk/fass/journals/cadaad/wpcontent/uploads/2015/01/Volume-1_Caborn.pdf. Consulté le 24 janvier 2019.
- Charaudeau, P. (2005). *Le discours politique. Les masques du pouvoir*. Paris : Vuibert.
- Clément, J. (2004). Hypertexte et fiction : une affaire de liens. In J.-M. Salaün, C. Vandendorpe, *Les défis de la publication sur le web: hyperlectures, cybertextes et méta-éditions*, Presses de l'ENSSIB, pp. 69-86. Accès : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/Lien.pdf>. Consulté le 15 janvier 2019.

- Debray, R. (1991). *Cours de médiologie générale*, Paris : Gallimard.
- Debray, R. (1994). *Manifestes médiologiques*, Paris : Gallimard.
- Debray, R. (2000). *Introduction à la médiologie*, Paris : PUF.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. (2011). Game Design. Elements to Gamefulness : Defining “Gamification”. Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: *Envisioning future media environments*, pp. 9-15, New York: ACM.
- Doueihi, M. (2008). *La Grande Conversion numérique*. Traduit de l’anglais par Paul Chemla. Paris : Éd. Le Seuil.
- Ermi, L., Mäyrä, F. (2011). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. In S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch, *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*, pp. 88-115. Potsdam: University Press.
- Fludernick, M. (1996). *Towards a ‘Natural’ Narratology*. London & New York: Routledge.
- Foucault, M. (1977). *Dits et écrits*, vol. III, pp. 299-300. Paris : Gallimard.
- Gantier, S. (2016). Scénariser le rôle et le pouvoir d’agir de l’utilisateur : vers une typologie interactionnelle du documentaire interactif, *Entrelacs* [En ligne], 12. Accès : <http://journals.openedition.org/entrelacs/1840>. Consulté le 15 janvier 2019.
- Genvo, S. (2008). Caractériser l’expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design ». Colloque Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles, ACFAS. Accès : http://www.ludologique.com/publis/play_design.pdf. Consulté le 15 janvier 2019.
- Genvo, S. (2013a). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Tome 1, Mémoire pour l’habilitation à diriger des recherches en sciences de l’information et de la communication. Accès : <http://www.ludologique.com/wordpress/memoire-dhabilitation-a-diriger-les-recherches-en-ligne/>. Consulté le 15 janvier 2019.
- Genvo, S. (2013b). Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation, *Nouvelle Revue d’Esthétique*, 11 (1), pp. 13-24.
- Jäger, S. (2001). Discourse and knowledge. Theoretical and methodological aspects of a critical discourse and dispositive analysis. In R. Wodak, M. Meyer (eds.), *Methods of Critical Discourse Analysis*, pp. 32-62, London: Sage.
- Jäger, S., Maier, F. (2014). A Foucauldian approach to theory and methodology. In R. Wodak, M. Meyer, *Methods of Critical Discourse Analysis*, pp. 109-136, Sage Publications London.
- Jones, S. E. (2016), The Emergence of the Digital Humanities (as the Network is Everything). In M. K. Gold, L. F. Klein (eds.), *Debates in the Digital Humanities*, pp. 3-15, Minneapolis–London: University of Minnesota Press.
- Jones, S. E. (2013). *The Emergence of the Digital Humanities*, London: Routledge.
- Jonnaert, Ph. (2006). Action et compétence, situation et problématisation. In M. Fabre, E. Vellas, *Situations de formation et problématisation*, pp. 31-39. De Boeck Supérieur « Perspectives en éducation et formation ».
- Jonnaert, Ph. (2017). La notion de compétence : une réflexion toujours inachevée. *Éthique publique*, 19 (1). Accès : <http://journals.openedition.org/ethiquepublique/2932>. Consulté le 15 janvier 2019.

- Jonnaert, Ph., Furtuna, D., Ayotte-Beaudet, J.-Ph., Sambote, J. (2015). Vers une re-problématisation de la notion de compétences, *Cahier de la CUDC/UIQAM*, 34, 1-40.
- Jost, F. (1995). Le feint du monde, *Réseaux*, 72-73, pp. 163-175.
- Lazăr, M., Păuș, V. (2013). Journalists in the Age of Collaborative Web and Digital Technologies. In G. Rață, G. Clitan, P. Runcan (eds.), *Applied Social Sciences : Communication Studies*, vol. 8, pp. 129-136. Cambridge Scholars Publishing.
- Le Boterf, G. (2002). De quel concept de compétence avons-nous besoin?, *Soin cadres*, 41. Accès : <http://www.guyleboterf-conseil.com/images/Soins%20cadres.PDF>. Consulté le 15 janvier 2019.
- Mangueneau, D. (2002). Problèmes d'éthos, *Pratiques : linguistique, littérature, didactique*, 113-114, pp. 55-67.
- Masciotra, D. (2017). La compétence : entre le savoir agir et l'agir réel. Perspective de l'éducation, *Éthique publique*, 19 (1), Accès : <http://journals.openedition.org/ethiquepublique/2888>. Consulté le 15 janvier 2019.
- Mahé, E. (2012). Les praticiens. In J.-P. Fourmentraux (dir.), *L'Ère post-média. Humanités digitales et cultures numériques*, pp. 117-136. Paris : Hermann, coll. « Cultures numériques ».
- Merzeau, L. (2007). De la vidéosphère à l'hypersphère : Une nouvelle feuille de route, *Médium*, 13, pp. 3-15. Accès : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00491049>. Consulté le 15 janvier 2019.
- Morelli, P., Lazăr, M. (2015). Plasticité des dispositifs d'information et de communication. In P. Morelli, M. Lazăr (dirs.), [Dossier]. Plasticité des dispositifs numériques, *Questions de communication*, 28, pp. 7-17.
- Nicholson, S. (2012). Strategies for meaningful gamification : Concepts behind transformative play and participatory museums. Lansing, Michigan. Accès : <http://scottnicholson.com/pubs/meaningfulstrategies.pdf>. Consulté le 15 janvier 2019.
- Nicholson, S. (2015). A RECIPE for Meaningful Gamification. In L.C. Wood (ed.), *Gamification in Education and Business*. Springer International Publishing, pp. 1-20. Accès : <http://scottnicholson.com/pubs/recipepreprint.pdf>. Consulté le 15 janvier 2019.
- Rey, B. (2009). « Compétence » et « compétence professionnelle ». Autour des mots, *Recherche & formation*, 60 (1), pp. 103-116.
- Ruellan, D. (2007). Penser le "journalisme citoyen", *Cahier de recherche M@rsouin*. Université de Rennes 1. Accès : https://www.marsouin.org/IMG/pdf/Ruellan_13-2007.pdf. Consulté le 15 janvier 2019.

INFORMATION, COMMUNICATION ET HUMANITÉS NUMÉRIQUES.

Enjeux et défis pour un enrichissement épistémologique

**Actes du 23^e Colloque Franco-Roumain
en Sciences de l'Information et de la Communication**
18, 19 et 20 octobre 2018, Université Babeş-Bolyai, Cluj-Napoca

HumaNum

Coordonnateurs

Ioan ROXIN

Federico TAJARIOL

Ioan HOSU

Nicolas PÉLISSIER



ISBN 978-606-561-203-7

© Accent, 2019

Cluj-Napoca

www.accentpublisher.ro

Coperta: Alexandru MAXIM (UBB, Cluj-Napoca).

Présidents du colloque HumaNum'18

Ioan ROXIN (ELLIADD, Montbéliard)
Ioan HOSU (Université Babeş-Bolyai, Cluj-Napoca)
Nicolas PÉLISSIER (UCA SICLAB)

Présidents du comité de programme

Federico TAJARIOL (ELLIADD, Montbéliard)
Alain LAMBOUX-DURAND (ELLIADD, Montbéliard)

Comité scientifique

Delia Cristina BALABAN (UBB, Cluj-Napoca), Camelia BECIU (Université de Bucarest, FJSC/ Académie Roumaine), Ioana BERINDAN-NEAGOE (UMF, Cluj-Napoca), Cristina BOGDAN (Université de Bucarest, Faculté de Lettres), Jean-Jacques BOUTAUD (CIMEOS, Dijon), Robert Andrei BUCHMANN (UBB Cluj-Napoca), Stéphane CHAUDIRON (GERiiCO, Lille), Malina CIOCEA (SNSPA, Bucarest), Gheorghe CLITAN (Université de l'Ouest de Timișoara), Mihai COMAN (Université de Bucarest, FJSC), Franck CORMERAIS (MICA, Bordeaux), Ioan DRĂGAN (Université de Bucarest, Faculté de sociologie), Gina DRULA (Université de Bucarest), Ioan HOSU (UBB, Cluj-Napoca), Alain LAMBOUX-DURAND (ELLIADD, Montbéliard), Patrizia LAUDATI (DEVISU, Valenciennes), Mirela LAZĂR (Université de Bucarest, FJSC), Olivier Le DEUFF (MICA, Bordeaux), Irina Diana MADROANE (Université de l'Ouest de Timișoara), Andreea MOGOȘ (UBB, Cluj-Napoca), Angeliki MONNIER (CREM, Metz), Denisa OPREA (SNSPA, Bucarest), Nicolas PÉLISSIER (SIC.Lab, Nice), Nicolae PERPELEA (Académie Roumaine – Institut de Sociologie), Luciana RĂDUȚ-GHAGHI (LT2D, Cergy-Pontoise), Paul RASSE (SIC.Lab Nice), Pierre RATINAUD (LERASS, Toulouse), Daniela ROVENTA-FRUMUȘANI (Université de Bucarest, FJSC), Ioan ROXIN (ELLIADD, Montbéliard), Gheorghe Cosmin SILAGHI (UBB Cluj-Napoca), Brigitte SIMONNOT (CREM, Metz), Nikos SMYRNAIOS (LERASS, Toulouse), Adrian STAIL (ELICO, Lyon), Federico TAJARIOL (ELLIADD, Montbéliard), Éric TRIQUET (Agorantic, Avignon), Anca VELICU (Académie Roumaine – Institut de Sociologie), Manuel ZACKLAD (DICEN-IDF, CNAM Paris).

Organisation scientifique pour la France

- Laboratoire ELLIADD (EA 4661), Université de Franche-Comté
- Laboratoire MICA (EA 4426), Université Bordeaux Montaigne
- Laboratoire SIC.Lab Méditerranée (EA 3280), Université Côte d'Azur

Organisation scientifique pour la Roumanie

- Académie Roumaine, Laboratoire de Sociologie de la Communication et de l'Espace Public, Institut de Sociologie.
- Université Babeş-Bolyai, Cluj-Napoca, Centre de Recherches sur la Communication et l'Innovation Sociale.

Comité d'organisation du colloque

- Horea BĂDĂU (FJSC, Bucarest)
- Valer Daniel BREAZ (UAB, Alba Iulia)
- Vasile COZMA (USAMV, Cluj-Napoca)
- Ioan HOSU (UBB, Cluj-Napoca)
- Ioana IANCU (UBB, Cluj-Napoca)
- Alexandru IRIMIE (UMF, Cluj-Napoca)
- Cosmin IRIMIEȘ (UBB, Cluj-Napoca)
- Laura IRIMIEȘ (UBB, Cluj-Napoca)
- Olivier Le DEUFF (MICA, Bordeaux)
- Alain LAMBOUX-DURAND (ELLIADD, Montbéliard)
- Alexandru MAXIM (UBB, Cluj-Napoca)
- Arina NEAGU (UBB, Cluj-Napoca)
- Nicolas OLIVERI (SIC.Lab, Nice)
- Anișoara PAVELEA (UBB, Cluj-Napoca)
- Cristina Bianca POCOL (USAMV, Cluj-Napoca)
- Ioan ROXIN (ELLIADD, Montbéliard)
- Mihnea STOICA (UBB, Cluj-Napoca)
- Federico TAJARIOL (ELLIADD, Montbéliard)
- Andreea VOINA (UBB, Cluj-Napoca)

Avec le soutien de :

- l'Association Francophone des Humanités Numériques (Humanistica)
- l'Agence Universitaire de la Francophonie (AUF), Direction régionale de l'Europe Centrale et Orientale
- l'Institut Français de Cluj-Napoca
- la Société Française pour les Sciences de l'Information et de la Communication (SFSIC)

TABLE DES MATIÈRES

Humanités Numériques, Information et Communication.

Dynamique et fécondité de la recherche francophone en SIC

Ioan ROXIN, Federico TAJARIOL, Ioan HOSU, Nicolas PÉLISSIER11

Section 1

Le numérique : un levier pour les recherches en SIC

Hybrider les dispositifs de recherche : la nécessaire combinaison
des méthodes numériques et traditionnelles pour analyser l'activité
communicationnelle au travail

Caroline DATCHARY, Thomas CORNILLET19

Le traitement médiatique de la vaccination infantile
dans la presse nationale : quels usages et apports du logiciel Iramuteq ?

Audrey ARNOULT, Mylène COSTES33

Instagram Data Analysis: #hurricaneirma

Mihaela-Alina COSTE47

Exploring the meme-sphere using semantic relatedness on Know Your Meme

Flavia ȚĂRAN63

Faire son entrée dans le milieu virtuel : numérisation de la mémoire
de la Grande Guerre et de la Grande Union de 1918 en Roumanie

Diana LUTZ, Vlad POPOVICI81

Section 2

Le numérique dans la construction et la médiation du savoir

Post-chirographie documentaire et empirie numérique.

Actualisation de questions de méthode

Gloria AWAD93

Objets connectés : nouveaux dispositifs pour la médiation des savoirs scientifiques ? <i>Ayméric BOUCHEREAU, Ioan ROXIN</i>	109
Classification de textes anglais L2 par niveau de compétence langagière. Autour d'une compétition d'apprentissage automatique en traitement automatique des langues <i>Yannis HARALAMBOUS</i>	129
Construction du sens dans le Data Art <i>Françoise CHAMBEFORT</i>	143
OduS, dispositif et corpus. Penser (autrement) la recommandation culturelle des systèmes informatisés <i>Eloi FLESCHE</i>	157
Les technologies du Web Sémantique au service de l'approche <i>One Health</i> en médecine humaine et animale <i>Antonin SEGAULT, Vasile COZMA, Ioan ROXIN</i>	177
Modeling of key mechanisms in cancer progression – focus on apoptosis <i>Diana GULEI, Anca ONACIU, Bogdan Adrian TIGU, Alina-Andreea ZIMȚA, Cristina CIOCAN, Patriciu ACHIMAȘ-CADARIU, Alexandru IRIMIE, Ioana BERINDAN-NEAGOE</i>	189

Section 3

Le numérique et les pratiques sociales et professionnelles

Accompagnement de la transition numérique des organisations, l'impossible formation à la coopération <i>Sylvie ALEMANNI, Eva YAO</i>	197
Les chatbots, vecteur humanisant ou financier ? <i>Franck DEBOS</i>	213
La communication de la police nationale sur les réseaux sociaux numériques. De la quête de likes aux techniques de gouvernementalité <i>Isabelle HURÉ, Guillaume Le SAULNIER</i>	225

Journalisme d'investigation et dispositifs d'information expérientiels. La gamification à des fins d'apprentissage <i>Mirela LAZĂR, Pierre MORELLI</i>	241
--	-----

Section 4

Le numérique et la valorisation du patrimoine et de la mémoire collective

La visite familiale interactive libre au musée : accompagner le parent dans son rôle de médiateur culturel. Le cas du Musée du Papier d'Angoulême <i>Cristina BĂDULESCU, Charles-Alexandre DELESTAGE,</i> <i>Valérie-Inés de La VILLE</i>	265
Des pratiques adolescentes à la coédition d'un web-documentaire sur la culture scientifique. Une nécessaire dialectique entre SIC et CSTI <i>David GALLI, Christian GERINI</i>	279
L'exposition <i>Terra Data</i> : une médiation des savoirs sans enjeu <i>Éric TRIQUET, Eloi FLESCHE</i>	295
L'apport du web sémantique à la sauvegarde du patrimoine immatériel. Les cas du textile, de la musique et de la mine <i>Stéphane CHAUDIRON, Bernard JACQUEMIN, Éric KERGOSIEN</i>	311

Section 5

Le numérique et les pratiques de création et de réception des contenus

Numérique vs. papier : mutations discursives dans les guides de voyage sur la Roumanie <i>Gabriela ROTAR</i>	331
Challenges lectoraux : ludicité littéraire et web club de lecteurs <i>Fabienne SOLDINI</i>	349
La chaîne de télévision digitale comme acteur-réseau. Le rôle de HBO dans la transmission des savoirs sur l'Europe de l'Est <i>KESZEG Anna</i>	361

Les médias sociaux : vers un nouveau type d'éthos ?	
<i>Delia OPREA</i>	373
Grammaire de la Fake News.	
Deux modalités de l'écriture de la Fake news en média court et média long	
<i>Florent MONTACLAIR</i>	387
INDEX DES AUTEURS	411

Le 23^e Colloque Franco-Roumain en Sciences de l'Information et de la Communication a été organisé à l'Université Babeş-Bolyai (Cluj-Napoca) du 18 au 20 octobre 2018 par les laboratoires ELLIADD (Université de Franche-Comté), MICA (Université de Bordeaux) et SIC.Lab (Université Côte d'Azur).

Consacré aux "Humanités Numériques" (HumaNum), ce colloque international a rassemblé 64 chercheurs issus principalement des SIC, mais aussi d'autres sciences humaines et des sciences médicales. Il a été structuré autour de huit ateliers, trois conférences plénières et trois panels de discussion.

Ioan ROXIN est Professeur en SIC, directeur du Laboratoire ELLIADD et enseignant au Département Multimédia (Montbéliard), Faculté "Sciences, Techniques et Gestion de l'Industrie", Université de Franche-Comté.

Federico TAJARIOL est maître de conférences-HDR en SIC, chercheur au Laboratoire ELLIADD et enseignant au Département Multimédia (Montbéliard), Faculté "Sciences, Techniques et Gestion de l'Industrie", Université de Franche-Comté.

Ioan HOSU est Professeur en SIC, directeur du Centre de Recherches sur la Communication et l'Innovation Sociale, directeur du département de Communication, relations publiques et publicité, Université Babeş-Bolyai.

Nicolas PÉLISSIER est Professeur en SIC, directeur du Laboratoire SIC.Lab et enseignant à la Faculté "Lettres, Arts et Sciences Humaines", Université Côte d'Azur.

