



23^e Colloque Franco-Roumain en sciences de l'information et de la
communication Information,

*Communication et Humanités Numériques.
Enjeux et défis pour un enrichissement épistémologique*

Cluj-Napoca – 18-20 octobre 2018

**LE JOURNALISME D'INVESTIGATION
À L'ÉPREUVE DE LA GAMIFICATION :
EXPÉRIENCES NARRATIVES ET ENJEUX DE
FORMATION**

LAZAR Mirela*, MORELLI Pierre**

*Université de Bucarest, FJSC, SPARTA

**Université de Lorraine, CREM EA 3476



Contexte

- Profondes mutations dans le journalisme engendrées par les technologies contemporaines :
 - contexte socio-économique contraint par la prolifération de logiques disruptives (Morelli, 2018) dans la « société moderne liquide » (Baumann, 2005) ;
 - fragilisation et précarisation des professionnels de l'information soumis à l'extension des territoires du journalisme sous l'impulsion des réseaux sociaux (Mercier, Pignard-Cheynel, 2014) et du développement de pratiques amateurs (Ruellan, 2007) ;
 - complexification de la construction de formation au journalisme ;
 - nécessité d'accorder les référentiels-métier avec les nouvelles formes de compétence à développer.



Questions de recherche

- Enjeux (pertinence et portée) de la formation au journalisme contemporain :
 - interroger l'usage de la gamification dans la conception des dispositifs numériques d'information au service du journalisme d'investigation ;
 - questionner les nouveaux rapports aux compétences professionnelles.



Approches

- Apprentissage de l'investigation journalistique
 - Enjeux stratégiques de la gamification dans le développement de l'esprit critique (Nicholson, 2012)
 - « L'éthos ludique » (Genvo, 2013)
 - « *Meaningful gamification* » (Nicholson, 2012 ; Ling-YI, Huang, 2017)
- Mise en pratique
 - « L'expérialité narrative » (Fludernick, 1996)
 - Effets de réel : « feintise » (Jost, 1995)
 - Développement de l'esprit critique (« *critical thinking* ») (Ling-YI, Huang, 2017)
- « Agir compétent », développé en situation & « expérialité vécue » (Jonnaert *et al.*, 2015)
- Recours au « paradigme de l'énaction » (Masciotra, 2017)



Méthodes

- Analyse sémio-pragmatique de deux dispositifs numériques d'information conçus par Juliana Ruhfus (journaliste d'investigation britannique, productrice et réalisatrice au sein de la rédaction anglaise de la chaîne *Al Jazeera*)

- Outils d'analyse
 - « performance interactive » (Boissier, 2004)
 - « marqueurs pragmatiques de la jouabilité » (Genvo, 2008)



Corpus

- Webdocumentaire ***Pirate Fishing*** : enquête portant sur la concurrence déloyale de chalutiers de pêche industrielle en Sierra Leone.

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

- ***#Hacked*** (application interactive mobile) : expérience de journalisme d'investigation au sein de la guerre électronique en Syrie [terrain miné par des virus informatiques et des sources d'information non fiables, ainsi que des hackers].

<https://syhacked.com/>



PIRATE FISHING

AN INTERACTIVE INVESTIGATION



READ YOUR MAIL

INVESTIGATE PIRATE FISHING IN SIERRA LEONE



FROM: COMMISSIONING EDITOR
TO: YOU
SUBJECT: COME ON BOARD!

Hi there,
Can you join an investigation into the multimillion-dollar illegal fishing trade? If you and the team can manage to track down one of the 'pirate trawlers' that operate illegally in Sierra Leone's waters, I will run the story. Sierra Leone is one of the poorest nations in the world. Its waters contain some of the richest fish stocks, but pirate trawlers are stealing the country's wealth and depriving its people of an essential food source.
Can you fly to Sherbro Island in Sierra Leone and help our reporter and her team in their investigation?

ACCEPT THE ASSIGNMENT



ALJAZEERA

ALTERA STUDIO





START OF SYRIAN CYBER WAR
/Lines of investigation 01/

HOW DO VIRUSES WORK
/Lines of investigation 02/

WHAT DATA IS STOLEN
/Lines of investigation 03/

LATEST DEVELOPMENT
/Lines of investigation 04/

X **/NOTIFICATION/**

01 TIME
/YOU HAVE FIVE VIRTUAL DAYS, KEEP TRACK OF TIME/

02 DATA
/COLLECT AT LEAST 60% OF AVAILABLE DATA TO COMPLETE YOUR REPORT/

03 VIRUS SCAN
/RUN THE VIRUS SCAN IN THE MENU BEFORE OPENING LINKS TO AVOID GETTING HACKED/

04 HACKS
/EACH HACK COSTS TIME AND WILL MAKE YOU MISS YOUR DEADLINE/

/TO FIND OUT MORE GO TO THE MENU AND ACCESS THE HELP PAGE IN YOUR NOTEBOOK/

CONNECT IN Syria :

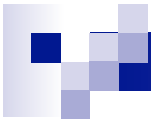
Go on...



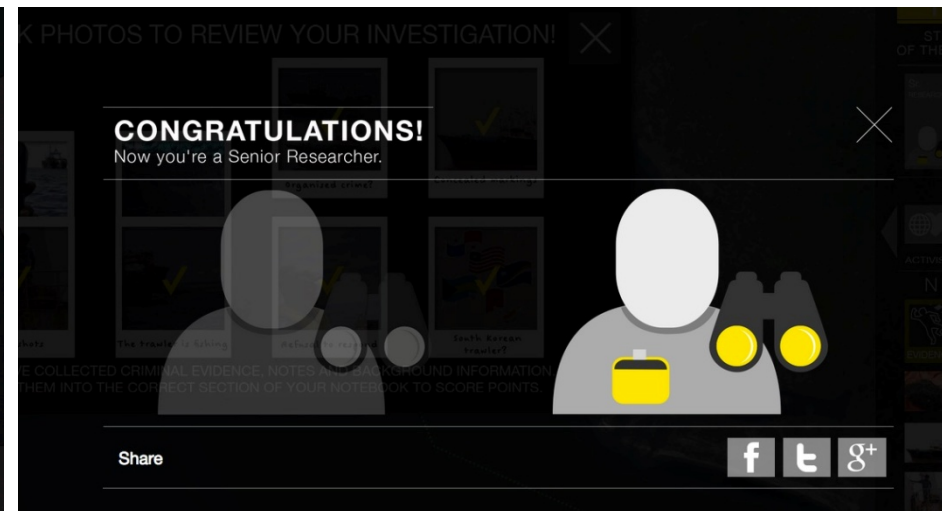
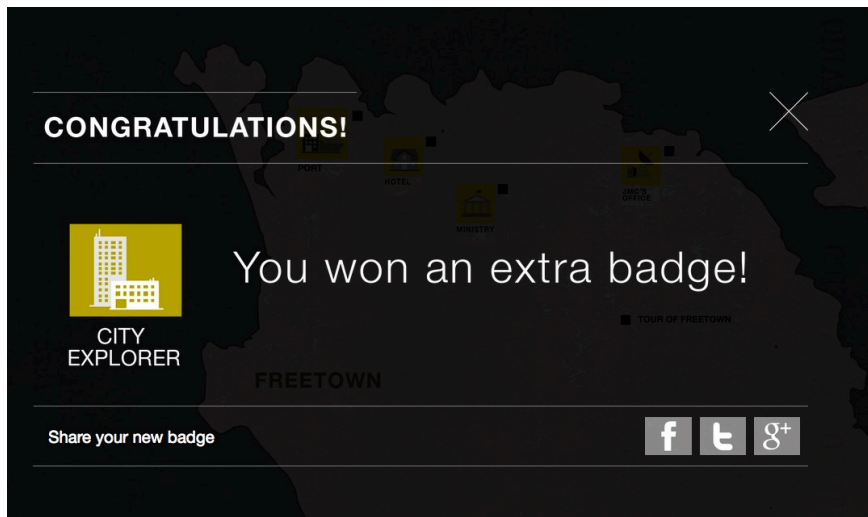
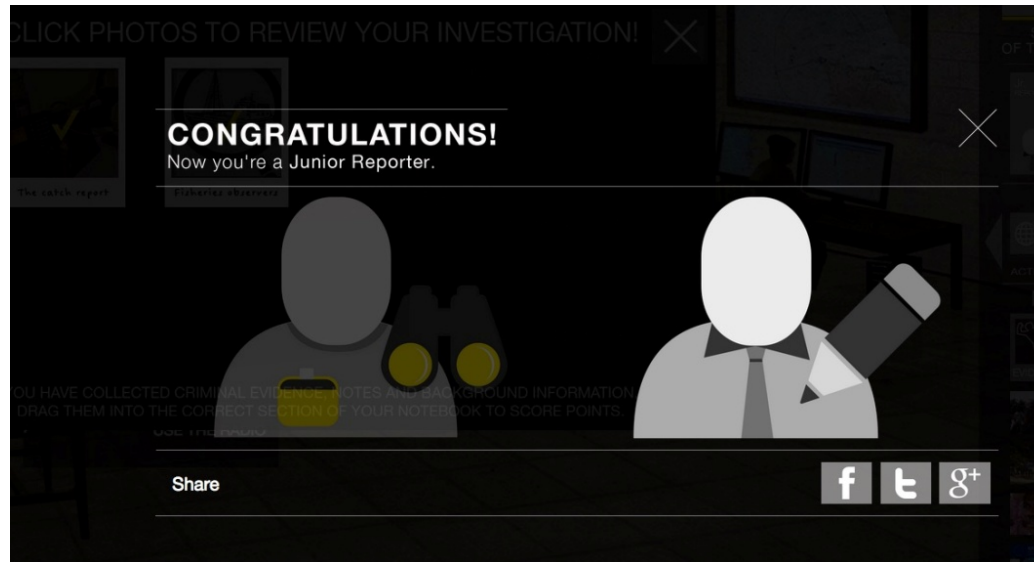
Résultats (I)

- Co-présence de trois types d'interactivité dans les deux dispositifs:
 - une interactivité ludicisante (Genvo, 2011) (gravir les échelons simple observateur - journaliste junior - journaliste sénior) ;
 - une interactivité hypermédiatique (Gantier, 2015) & d'activation de la navigation (choisir les séquences à visionner) ;
 - une interactivité constructive (construction sémantique par *drag & drop*, assemblage d'informations).
- Processus de narrativisation de l'enquête
 - action sur les capacités cognitives par l'expérience des représentations sémiotiques ;
 - embrayeur pour le développement de l'esprit critique.

→ narrativité non-linéaire



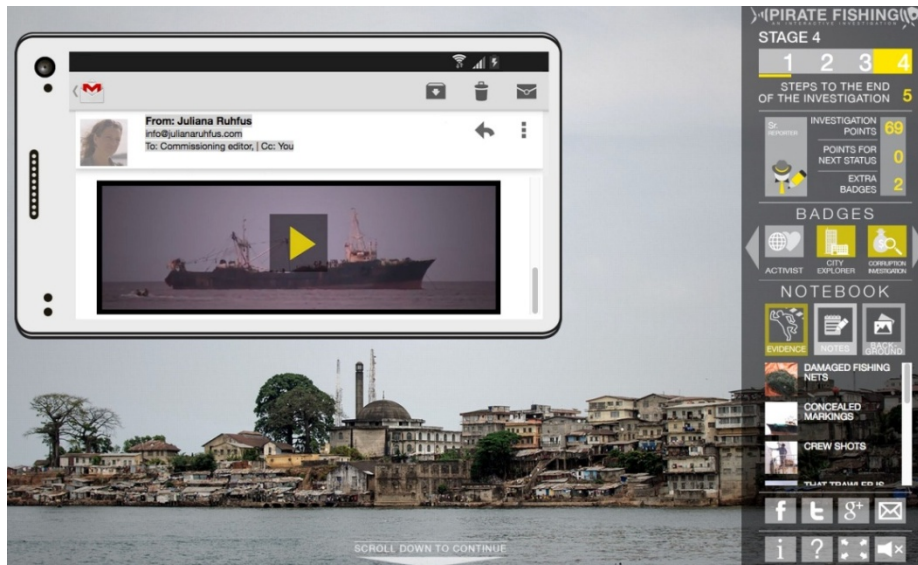
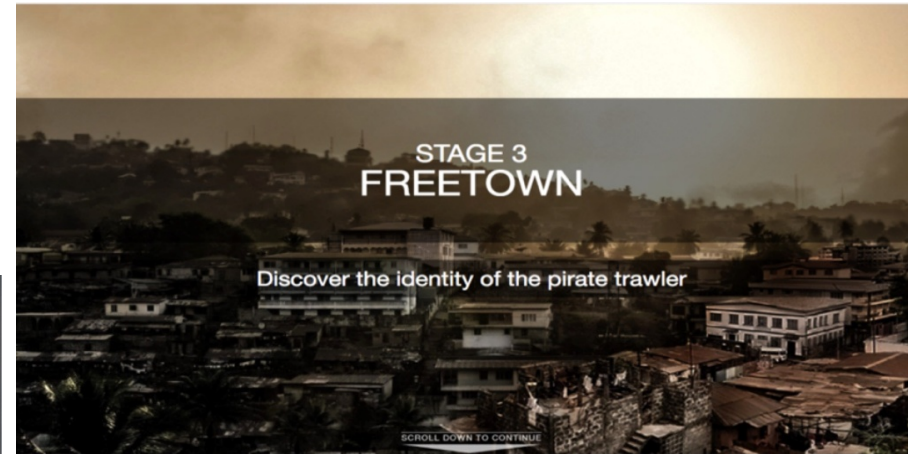
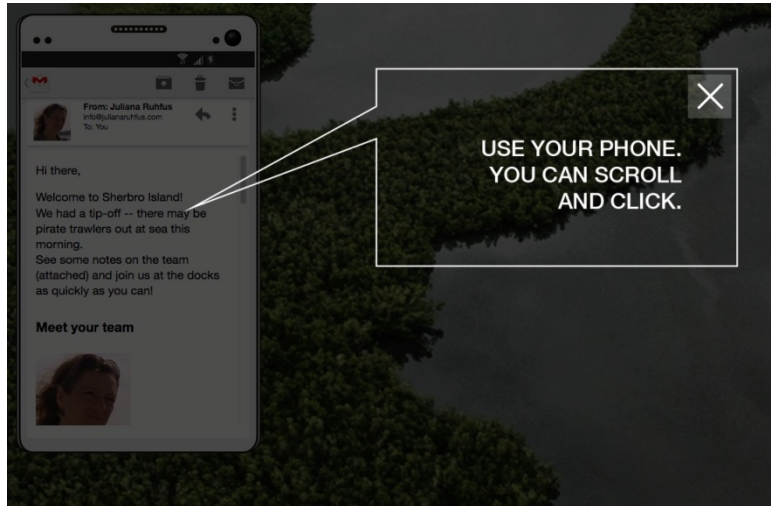
Une interactivité ludique



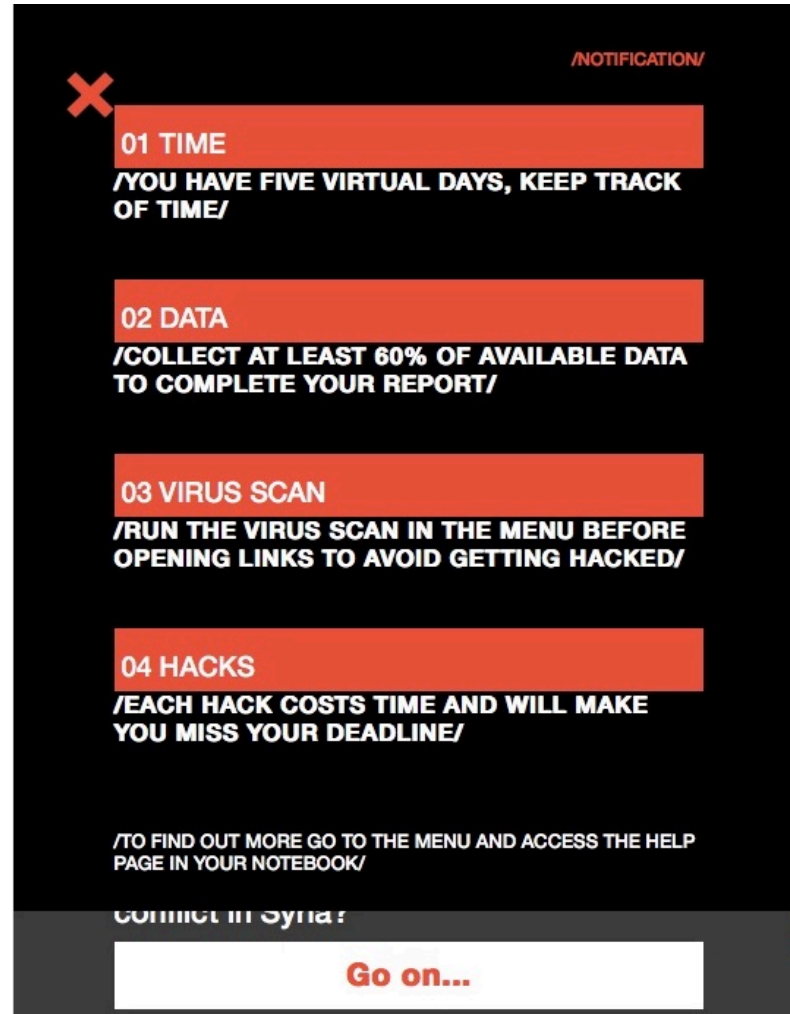
Une interactivité ludique



Une interactivité hypermédiate



Une interactivité hypermédiatique



/NOTIFICATION/

X

01 TIME

/YOU HAVE FIVE VIRTUAL DAYS, KEEP TRACK OF TIME/

02 DATA

/COLLECT AT LEAST 60% OF AVAILABLE DATA TO COMPLETE YOUR REPORT/

03 VIRUS SCAN

/RUN THE VIRUS SCAN IN THE MENU BEFORE OPENING LINKS TO AVOID GETTING HACKED/

04 HACKS

/EACH HACK COSTS TIME AND WILL MAKE YOU MISS YOUR DEADLINE/

/TO FIND OUT MORE GO TO THE MENU AND ACCESS THE HELP PAGE IN YOUR NOTEBOOK/

Connect in Syna ?

Go on...

Une interactivité hypermédiatique

START OF SYRIAN CYBER WAR

/JULIANA/

/UNREAD MESSAGES/

/ZIAD/
Hi again. There is a bunch of us working to make sure the truth gets out.

I can help you find people but but you have to be careful not to expose them to risk, ok?

A lot of activists have been killed by the Assad regime in Syria and some even outside!

I will be careful

You don't need to tell me that


X /NOTIFICATION/

YOU'VE STARTED YOUR FIRST LINE OF ENQUIRY. EACH ENQUIRY YOU START WILL COST YOU 6 HRS FOR PREPARATION AND RESEARCH.

THE TIME SPENT AND DATA COLLECTED BARS IN THE MENU HAVE BEEN UPDATED.

to risk, ok?

A lot of activists have been killed by the Assad regime in Syria and some even outside!

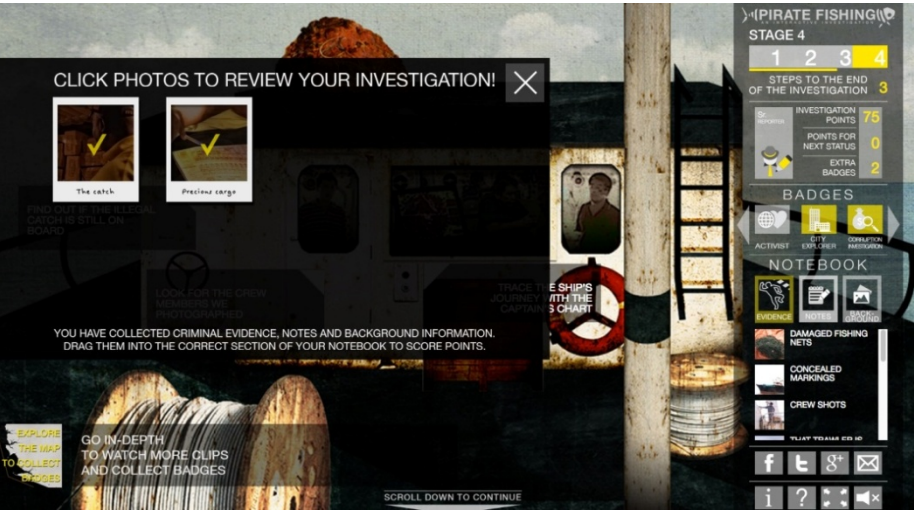
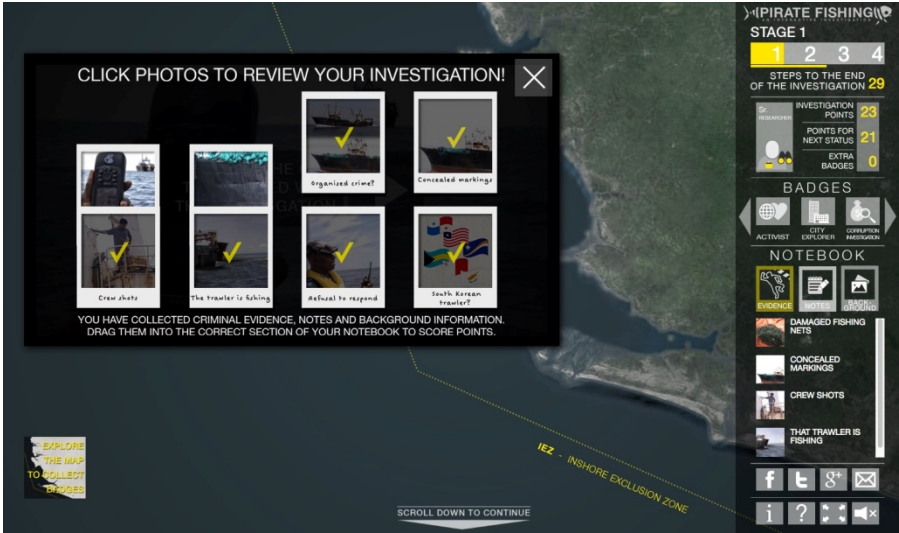
/PM/ 
I will be careful

/ZIAD/
I don't want you getting hacked. We should establish safe communications.

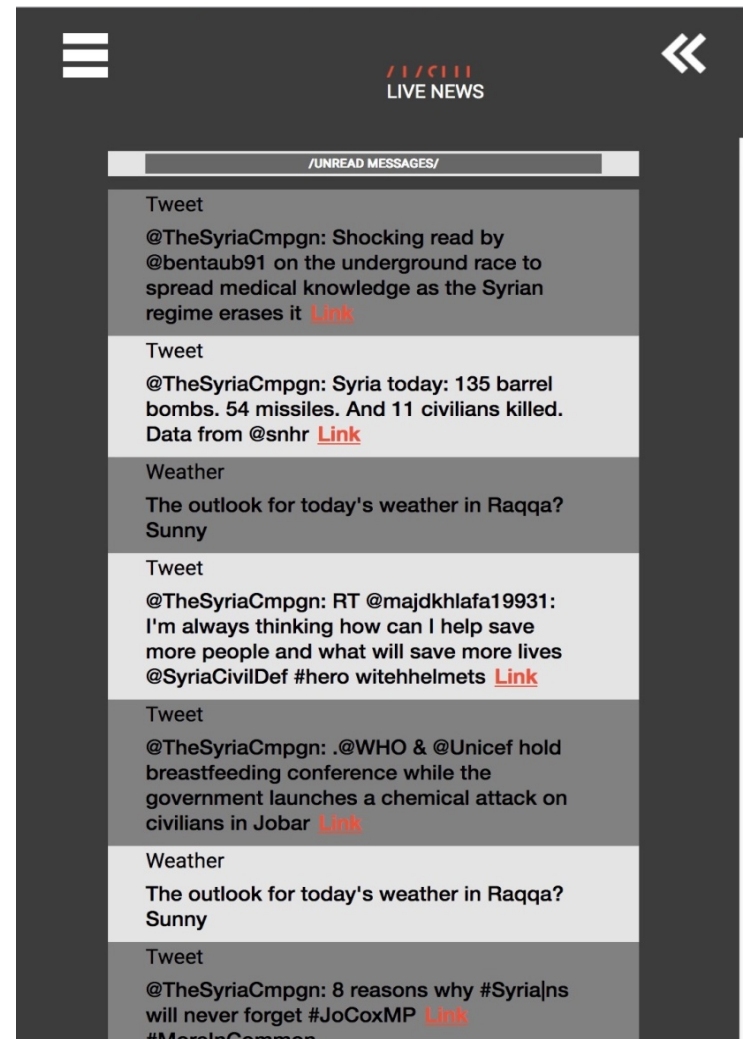
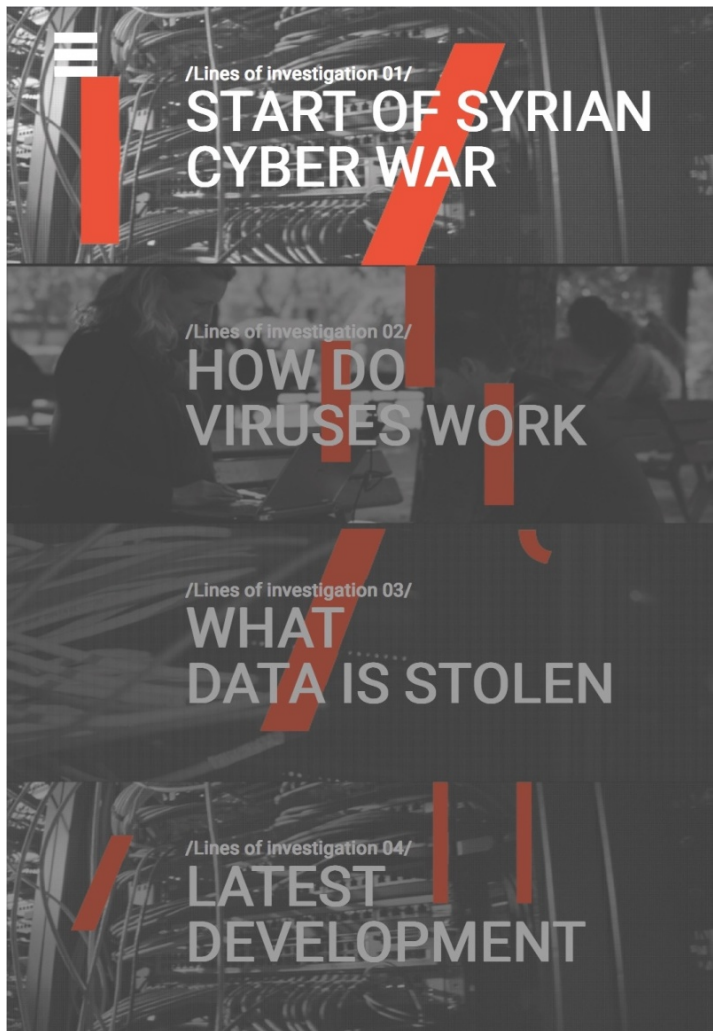
If I should send you an email always check that I use our "safe phrase". It can be a sentence and if it's not in the email don't trust it.

What's the safe phrase?

Une interactivité constructive

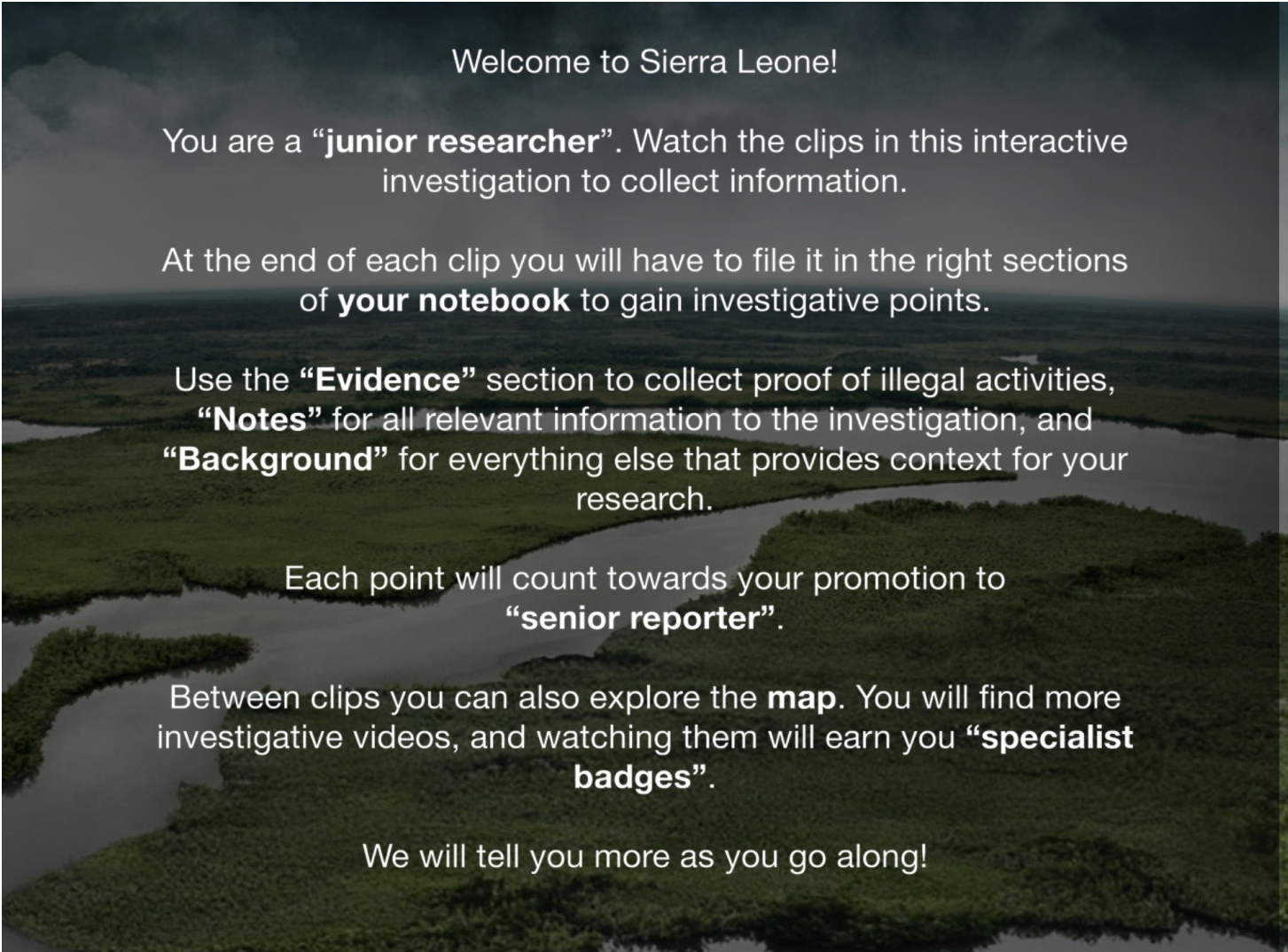


Une interactivité constructive





Une interactivité ludique et hypermédiatique



Welcome to Sierra Leone!

You are a “**junior researcher**”. Watch the clips in this interactive investigation to collect information.

At the end of each clip you will have to file it in the right sections of **your notebook** to gain investigative points.

Use the “**Evidence**” section to collect proof of illegal activities, “**Notes**” for all relevant information to the investigation, and “**Background**” for everything else that provides context for your research.

Each point will count towards your promotion to “**senior reporter**”.

Between clips you can also explore the **map**. You will find more investigative videos, and watching them will earn you “**specialist badges**”.

We will tell you more as you go along!



Une interactivité ludique et constructive

CONGRATULATIONS!

THE MINISTER OF FISHERIES ACCEPTED THE RESULT OF OUR INVESTIGATION: THE TRAWLER THAT WE FILMED FISHING ILLEGALLY WAS THE OCEAN 3. HE'S CALLING THE SHIP INTO FREETOWN PORT AND HAS ASKED THE NAVY TO INSPECT IT.

WE CAN GO ALONG AND FILM!





Résultats (II)

- Présence de **marqueurs pragmatiques** de la jouabilité et de la structure du jeu :
 - **mécanismes du jeu** : organiser le rapport à l'information et aux objectifs visés (mener une enquête journalistique de terrain afin de faire surgir une vérité)
 - **rappels visuels** : signaler les conditions objectives d'application du jeu – l' « éthos ludique » (Genvo, 2013)
 - un **cartouche** affichant le niveau atteint, le nombre de points obtenus et qui restent à obtenir, le statut auquel on sera parvenu (« *activist* », « *city explorer* », « corruption investigator ») ;
 - les **liens** vers les réseaux sociaux ;
 - des **écrans intermédiaires de félicitations** ;
 - des **cartes interactives** ;
 - des **boutons de navigation** ;
 - un **écran d'hypernavigation** annonçant le temps imparti, le temps écoulé, le pourcentage d'informations recueillies.



Résultats (III)

- Les marqueurs de la jouabilité participent de la construction du contexte pragmatique selon un processus de « faire comme si ».
- La narrativisation par le jeu procède d'une « **feintise ludique partagée** » (Genvo, 2013) s'incrémentant au fur et à mesure de l'avancée dans le dispositif.



Interprétation (I)

- Le « **game** » (jeu) et le « **play** » (l'attitude de jeu) opèrent de façon dynamique.
- Le « **game** » fixe un cadre aux procédures (règles du jeu) et l'espace sémiotique (le design interface) se reconfigure sous l'impulsion de son appropriation par l'utilisateur.
- Par une actualisation énonciative (la *deixis* je-ici-maintenant), l'interacteur construit un cadre narratif basé sur l'expérience de la vie réelle (« expérencialité narrative », Fludernik, 1996) :
 - déclinant les trois modes d'interactivité, le **design d'interaction** (Gantier, 2016) agit sur le mode de la « performance interactive » (Boissier, 2004) ;
 - le « **play** » est un embrayeur de l'engagement (expérientiel, analytique et contextualisant) performatif et de la motivation intrinsèque de l'utilisateur, sur le registre de la curiosité, du défi de soi-même.



Interprétation (II)

- Le processus expérientiel du « *play* » 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 le « *critical thinking* » (Nicholson, 2012).
- Dans l'apprentissage de ces enquêtes journalistiques, les compétences sont fondées sur l'agir éenactif, « en action et en situation » (Masciotra, 2017).



Conclusions

- L'apprentissage actif enclenche une « **affordance motivationnelle** » (Deterding *et al.* 2011) amenant l'apprenti journaliste à développer son **esprit critique**.
- Le recours au registre de la gamification au sein des dispositifs numériques d'information est un préalable : il y a besoin d'organiser un accompagnement professionnel à la formation à l'esprit critique.



- Merci!
- Des questions?