

La rencontre d'espaces professionnels, matériels et scientifiques au coeur de la co-construction d'un serious game d'éducation aux médias et à l'information

The meeting of professional, material and scientific spaces at the heart of the co-construction of a serious game of media and information literacy

Amandine KERVELLA¹, maîtresse de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication / chercheuse à l'Ecole Nationale de Protection Judiciaire de la Jeunesse (ENPJJ), Laboratoire GERiiCO/ENPJJ amandine.kervella@justice.fr

Aurélia LAMY, maîtresse de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication, Laboratoire GERiiCO/Université de Lille aurelia.lamy@univ-lille.fr

Céline MATUSZAK, maîtresse de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication, Laboratoire GERiiCO/Université de Lille celine.matuszak@univ-lille.fr

Mots-clés: éducation aux médias, serious game, recherche-action

Keywords: media education, serious game, action research

Résumé

Dans le cadre d'un projet européen de prévention et de lutte contre la radicalisation, nous avons été sollicitées pour aborder la problématique générale du projet au prisme de l'éducation aux médias et à l'information. C'est dans ce cadre qu'a été conçu le serious game Newsdraft. Cette démarche de recherche-action s'est nourrie des expériences et des représentations d'acteurs. Des contraintes de production aux enjeux éducatifs de déploiement et d'usage, la création du jeu a également révélé des enjeux scientifiques importants liés à la posture de recherche.

We were asked to approach the general problem of a European project on preventing and combating radicalisation through the prism of media and information literacy. It is within this framework that the serious game Newsdraft was conceived. This action-research approach was based on the experiences and representations of the actors. From production constraints to the educational stakes of deployment and use, the creation of the game also revealed important scientific issues related to the research posture.

¹ Ordre alphabétique

La rencontre d'espaces professionnels, matériels et scientifiques au coeur de la co-construction d'un serious game d'éducation aux médias et à l'information

Amandine KERVELLA², maîtresse de conférences en Sciences de l'Information et de la
Communication / chercheuse à l'Ecole Nationale de Protection Judiciaire de la Jeunesse
(ENPJJ), Laboratoire GERiiCO/ENPJJ

amandine.kervella@justice.fr

Aurélia LAMY, maîtresse de conférences en Sciences de l'Information et de la
Communication, Laboratoire GERiiCO/Université de Lille

aurelia.lamy@univ-lille.fr

Céline MATUSZAK, maîtresse de conférences en Sciences de l'Information et de la
Communication, Laboratoire GERiiCO/Université de Lille

celine.matuszak@univ-lille.fr

Dans le cadre d'un projet européen de prévention et de lutte contre la radicalisation menant à la violence, nous avons été sollicitées pour aborder la problématique générale du projet au prisme de l'éducation aux médias et à l'information. C'est dans ce cadre qu'a été conçu et développé le serious game Newscraft, en collaboration avec un studio de création vidéo-ludique. Initialement envisagé comme un outil de prévention contre la circulation et l'adhésion aux « fake news » et aux « théories du complot », le jeu s'est orienté au fil de sa construction vers un autre objectif pédagogique : l'accompagnement du joueur dans la compréhension des mécanismes de construction des discours médiatiques « d'actualité ». Trois années (2016-2019) ont été nécessaires à la conception et la réalisation de ce support pédagogique aujourd'hui en libre accès sur le site web consacré au jeu (<https://newscraftseriousgame.com/>) et sur les plateformes de téléchargement (ios, android).

² Ordre alphabétique

Cette communication vise à interroger la manière dont la création d'un dispositif technique d'éducation aux médias peut favoriser la circulation des représentations, des savoirs et des savoir-faire entre une variété d'espaces symboliques et matériels qui le nourrissent, et parfois entrent en conflit. Nous interrogerons donc ici la confrontation de ces différents espaces au cœur du processus de recherche-action engagé dans le cadre de ce projet.

La co-construction de ce dispositif nous a conduites à interroger trois types d'espaces :

1- un espace matériel - celui du design du jeu - révélateur de questionnements portant sur les représentations professionnelles (des journalistes notamment) et leurs conditions de travail.

2 des espaces pédagogiques qui s'inscrivent dans des temps et des lieux circonscrits porteurs de contraintes influençant fortement les conditions d'usage du jeu.

3- des espaces symboliques enfin - via les échanges entre espaces professionnels différenciés (acteurs éducatifs, concepteurs de jeux-vidéos et chercheurs) notamment.

Méthodologie

Notre recherche s'ancre théoriquement dans le champ des sciences de l'information et de la communication et a été construite en tant que recherche-action. Nous l'avons menée en mobilisant un appareillage méthodologique hybride destiné à faire naître Newsdraft d'un échange, voire d'une confrontation entre savoirs scientifiques et savoirs expérientiels de professionnel.l.es de l'éducation (Dewey, 1968), pensé.es comme les premiers bénéficiaires de cet outil. Plus couramment utilisé dans le domaine de la santé, la notion de « savoir expérientiel » ne doit pas être simplement associée à l'expérience unique de l'individu. Ce savoir est construit dans la durée, en interaction avec un environnement, des contextes de travail et des situations de formation par exemple, permettant une dimension réflexive (Borkman, 1976).

La mobilisation de ce type de savoirs nous est apparue nécessaire au regard de la nature même de notre projet de recherche. Il s'agissait en effet d'un thème – l'éducation aux médias et à l'information mobilisée comme démarche de lutte contre les fausses informations et de prévention primaire de la radicalisation menant à la violence – à propos duquel les savoirs scientifiques étaient particulièrement limités, spécialement lorsque nous avons débuté le projet en 2016. Pouvaient cependant être mobilisés des savoirs expérientiels, des savoirs que

John Dewey qualifie de « première main », sur lesquels fonder nos travaux et mener à bien notre projet dans le temps que nous avons pour le faire. Notre projet avait en outre pour principal objectif la création d'un outil éducatif. Or, la possibilité que les utilisateurs finaux que sont les professionnel.l.es de l'éducation se l'approprient nous apparaissait favorisée par la prise en compte de leurs savoirs expérientiels dans son élaboration même (Dewey, 1968). C'est dans cette perspective que nous avons souhaité placer une démarche de co-construction du serious game Newcraft au cœur de la recherche action menée.

D'un côté, nous avons réalisé différents états de l'art académiques principalement à propos des pratiques informationnelles juvéniles, des « théories du complot », des serious game. D'un autre côté, nous avons mené des entretiens individuels³ et organisé huit temps d'échanges collectifs auprès de professionnels de l'éducation (professeurs.es, animateurs.trices, professionnel.l.es de la protection judiciaire de la jeunesse, du secteur sanitaire et social, journalistes impliqués dans des ateliers d'éducation aux médias, responsables de services municipaux). A travers cette démarche il s'agissait d'accompagner les professionnel.l.es impliqués dans une sémantisation de leurs expériences (Gardien, 2017). Au final 75 personnes ont participé à ces temps d'échange, répartis sur 18 mois.

Nous avons par ailleurs rapidement appuyé les temps d'échanges collectifs sur les éléments matériels du serious game qui prenaient forme petit à petit à travers un processus d'allers-retours cycliques : scénario, *game play*, graphisme et différentes versions du jeu. A la fin du processus nous avons également réalisé des séances de tests du jeu en situation avec l'ensemble des utilisateurs.trices finaux.ales (enseignants.tes, éducateurs.trices, mais aussi les « jeunes » à partir de 14 ans⁴).

Jouer dans un espace circonscrit : la création du game design au coeur des contraintes professionnelles de conception

Comme nous l'avons précisé en introduction, Newcraft a été conçu en collaboration avec un studio de création vidéo-ludique, choisi par les responsables du projet. La compréhension mutuelle des contraintes a été un élément clé dans la réalisation concrète du jeu. Un des points importants de discussion a concerné le gameplay. Comme l'ont expérimenté A. Seurrat et S. Labelle : « le dispositif vidéoludique ne résout pas les tensions inhérentes entre objectifs

³ 10 entretiens individuels

⁴ 2 ateliers avec des collégiens et des lycéens (temps scolaire et hors temps scolaire, 45 personnes), 6 ateliers avec des étudiants (1eres années et 2eme années, 120 personnes).

d'apprentissage et logiques ludiques, au contraire il les exacerbe. La conception d'un serious game suppose une réflexion sur la situation proposée et sur la part du pédagogique et la part du ludique" (Seurrat, Labelle, 2012 : 34). En outre, dans notre projet, la nature des espaces professionnels (la recherche/l'enseignement supérieur et la création vidéo-ludique) dans lesquels s'inscrivent les partenaires engagés dans la construction du serious game a eu tendance à renforcer la séparation entre le ludique et le pédagogique. En effet, « le travail de catégorisation de l'innovation en « serious game » dépend d'obstacles et de grandes inerties (cultures professionnelles, dissensions politiques territoriales, etc.). Les capacités conjointes de la technique à capter des dispositions sociales et des acteurs à agencer spécifiquement certaines entités techniques permettent – ou non – aux médiations sociotechniques d'aboutir, et à l'objet de poursuivre sa trajectoire » (Potier, 2020 : 207). La formalisation du gameplay a donc nécessité une acculturation mutuelle pour réaffirmer de part et d'autre l'intention de préserver les logiques ludiques au service d'un apprentissage spécifique.

Newsdraft a vocation à aider le joueur à comprendre les mécanismes de construction de l'information d'actualité en le mettant en situation de production d'informations pour une rédaction de presse. Le joueur se retrouve dans la peau d'un journaliste stagiaire qui travaille dans la rédaction d'un média d'actualité en ligne. Chaque jour, le joueur doit publier des informations pour alimenter la page d'accueil de ce média. Suivant la rédaction dans laquelle évolue le joueur, il devra publier les informations les plus rigoureuses et honnêtes possibles (ou non), choisir des sujets adaptés à la ligne éditoriale de son média et les traiter en accord avec cette ligne. Si le joueur remplit les objectifs quantitatifs et qualitatifs quotidiens imposés par sa rédaction il sera embauché à la fin de sa période d'essai, suivant un salaire proportionnel à la réputation qu'il aura pu acquérir dans son travail.

L'objectif général pour nous était donc à ce niveau de penser un game design permettant au joueur d'expérimenter, par le jeu, le poids d'un certain nombre de conditions matérielles de production de l'information sur les discours médiatiques. Il s'agissait de s'inscrire dans la tradition des pédagogies actives, « par le faire », très mobilisées en France dans la mise en œuvre de l'éducation aux médias et à l'information (Corroy, Froissard, 2018). Il était aussi question de proposer une approche de la production de l'information tenant ensemble les questions d'idéologie, à travers une place centrale accordée à la problématique des « lignes éditoriales » et de la matérialité. Les travaux préparatoires que nous avons menés pour construire Newsdraft avaient d'ailleurs mis en lumière l'importance de représentations

n'envisageant les médias qu'au prisme de l'idéologie dans des discours pouvant être qualifiés de « complotistes », ou plus ordinairement dans des discours critique des médias entendus à l'occasion d'activités relevant de l'EMI.

Un des premiers enjeux dans la conception du jeu a été la représentation de l'espace d'une rédaction de presse afin qu'elle réponde aux étapes de production de l'information journalistique. Un compromis s'est opéré entre une volonté de la part des chercheurs de montrer le réel du travail dans sa complexité et les contraintes techniques, graphiques et de game design. Sont ainsi mis à disposition du joueur différents types d'écrans lui permettant de récolter de l'information (mots, titres, image), de commander des reportages, de rédiger son article. Cet espace présente des signes pensés comme des stigmates des contraintes journalistiques « réelles » : un chrono rappelant la contrainte de temps inhérente à tout travail journalistique, un dossier spécifique permettant au joueur d'envoyer un collègue sur le terrain (uniquement s'il en a le temps), les fils de dépêches à la manière d'agences de presse rappelant leur importance dans la fabrique de l'actualité.

Un second enjeu a été celui de la fabrication des articles eux-mêmes. Il s'agissait en effet de proposer un mode de production de ces articles adapté aux objectifs ludo-pédagogiques du serious game, aux contraintes précédemment évoquées (techniques, graphique, game design) et au cadre du projet européen dans lequel il était créé (budget, plurilinguisme). Au final, le joueur doit produire des articles sur un thème proposé parmi une liste préétablie. Ces articles comportent un titre et une illustration à choisir de la même manière. Les thématiques des articles rendent compte des controverses qui alimentent aujourd'hui la critique des discours médiatiques et visent à les mettre en lumière autant qu'à les questionner. Ils font en outre écho aux préoccupations des professionnels de l'éducation impliqués dans le projet et aux travaux préparatoires menés. Dans Newscraft est ainsi abordé le traitement journalistique de l'islam, des conflits internationaux, des questions de genre, des mouvements sociaux, etc. Les titres et les illustrations ont été créés afin de correspondre aux lignes éditoriales des médias dans lesquels le joueur peut effectuer son stage. Le joueur doit également proposer un texte pour que son article soit complet. Or ici les mots ont été remplacés par la représentation de ce que nous avons envisagé comme leurs différentes valeurs ou leurs différents rôles en matière d'information. Il existe 5 catégories de mots, tous représentés par des signes ressemblant à un texte indéchiffrable écrit manuellement, mais changeant de couleur ou étant barré. A titre d'exemple les signes multicolores représentent des mots « sensationnels ». Ils servent à attirer

le lecteur en lien avec le principe de visée de captation décrit par Charaudeau (Charaudeau, 2005). Les signes barrés⁵ font écho au manque de « crédibilité » de l'information donnée et symbolisent les « fausses informations ». Suivant la ligne éditoriale de chaque média, certains mots sont à privilégier pour marquer le plus de points possible. Ce choix de la symbolisation a été principalement guidé par des contraintes techniques et budgétaires dont celles liées à l'obligation de produire un jeu en plusieurs langues. Il est d'ailleurs celui qui suscite le plus de questionnement de la part des professionnels de l'éducation qui utilisent le jeu. Poussé par le studio de création, il a permis d'éviter l'écueil d'une quantité de texte à lire trop importante pour maintenir la dimension ludique de Newscraft. Il nous permet aussi d'envisager le texte d'un article sous un angle conceptuel facilitant l'explicitation des enjeux de la construction des textes médiatiques d'information, dans une perspective d'EMI.

Enfin, les personnages évoluant dans l'espace de la rédaction sont eux-mêmes porteurs de représentations concernant la sociologie du journalisme. Les choix opérés ont vocation à mettre en lumière des évolutions de recrutement dans ce secteur mais visent également à déconstruire certains stéréotypes relatifs aux équipes journalistiques dans les rédactions et à susciter le débat. Le métier se féminise progressivement (47,5 % de femmes pour 52,5% d'hommes⁶)^[3], ce qui nous a conduit à accorder une place importante aux personnages féminins. La question de l'homogénéité des journalistes en terme de classe et de race étant également un sujet de préoccupation au sein de la profession et dans le champ de l'analyse des médias (Lafarge, Marchetti, 2011), il nous a semblé pertinent de mettre en scène des personnages incarnant la problématique de la "diversité" dans les rédactions.

L'ensemble de ces choix constitue une orientation spécifique du gameplay, résultat de négociations parfois complexes entre l'espace de la recherche (temps long) et l'espace professionnel soumis à des logiques économiques de production.

Un jeu qui s'inscrit dans un espace pédagogique réel

Si Newscraft a des objectifs pédagogiques intrinsèques, que nous venons d'explicitier, il n'a pas vocation à être utilisé seul mais a été avant tout pensé pour s'inscrire dans des espaces

⁵ Les signes barrés n'apparaissent pas ainsi à première lecture. Ils figurent dans les textes comme de simples signes écrits en noir. La barre rouge qui les recouvre n'apparaît que si le joueur utilise une loupe, un outil dédié pour les identifier. Cette opération de vérification prend cependant un temps que le joueur n'a pas toujours.

⁶ Chiffres 2019, observatoire des métiers de la presse :

<https://data.metierspresse.org/overview.php#gender/alljournalists/2019/none>

pédagogiques existants. Comme le rappellent Potier et Berry : « L'usage du jeu repose traditionnellement sur le fait qu'il n'est pas conçu pour apprendre, mais qu'il peut générer des situations d'apprentissage (Potier, 2020 : 202 ; Berry, 2011). Newscraft a dans cette perspective été envisagé comme un support d'apprentissage. Il fallait donc chercher à s'assurer qu'il soit utilisable dans différents espaces pédagogiques réels. La prise en compte des contraintes inhérentes à ces derniers a été rendue possible grâce à la démarche de co-construction entreprise avec les professionnels de l'éducation mobilisés. A ce titre, les différentes phases de test de Newscraft ont joué un rôle particulièrement important en nous invitant à prendre en considération les conditions d'usage réel de Newscraft à trois niveaux.

A un premier niveau, les contraintes techniques des espaces pédagogiques dans lesquels le jeu pouvait être utilisé ont orienté certaines de ses caractéristiques techniques. Il fallait par exemple pouvoir jouer à partir de modèles anciens d'ordinateurs, avec des versions téléchargeables localement ou en ligne afin de s'adapter aux différentes configurations possibles, spécialement aux limitations de connexion dans les établissements scolaires. C'est dans cette perspective que le jeu a été rendu disponible sous forme d'application pour téléphones portables et tablettes.

A un second niveau, les travaux préparatoires à l'élaboration du jeu, en écho à différentes recherches menées dans le champ de l'éducation aux médias et à l'information nous ont ainsi conduites à accompagner le jeu d'un livret pédagogique conséquent. Il s'agissait alors de proposer des ressources à des acteurs éducatifs en charge d'activités relevant de l'éducation aux médias et à l'information mais ne disposant d'aucune formation dédiée à cette thématique. En effet, si les professeurs documentalistes disposent d'une formation initiale en SIC, force est de constater que les curriculum de formation de certains professionnels de l'éducation (éducateurs, animateurs, etc.) n'intègrent que très peu d'éléments pouvant alimenter des pratiques d'EMI. De plus, les politiques publiques d'EMI se focalisent avant tout sur la question des équipements (Frau-Meigs D., Velez I., Michel J, 2017) et moins sur les logiques formatives. L'empressement à « éduquer aux médias », à travailler l'esprit critique subi par l'ensemble des professionnels de l'éducation suite aux attentats de *Charlie Hebdo* a d'ailleurs révélé l'absence et/ou l'inadéquation des formations sur ces questions.

Enfin, les tests réalisés ont renforcé la nécessité de permettre et d'encourager un usage différencié de Newscraft en fonction des publics accompagnés. Au sein même du jeu ont ainsi été introduites des aides contextuelles activables ou non. Un tutoriel optionnel a

également été créé suite aux premiers tests. Nous avons en effet observé que tous les joueurs, spécialement ceux faisant le moins usage du numérique au quotidien, ne reconnaissaient pas l'ensemble des « signes passeurs » (Bonaccorsi, 2013), qui avaient été imaginés pour guider l'usage du jeu. Un « signe passeur » peut être défini comme un hypertexte iconique permettant de saisir le caractère opératoire de l'élément graphique. Une partie des joueurs, majoritairement les plus jeunes, jouaient en outre sans réellement comprendre pourquoi ils gagnaient ou non des points, ce qui limitait la portée pédagogique de l'usage du jeu. Le travail de co-conception mené avec les professionnel.les de l'éducation nous a par ailleurs conduit à inclure dans le kit pédagogique des propositions de parcours pédagogiques adaptés à différents publics et différents espaces pédagogiques afin de souligner la possibilité que Newsdraft soit utilisé aussi bien en temps scolaire (du collège à l'université) qu'en hors temps scolaire, en fonction du projet d'EMI dans lequel il vient prendre place.

La conception du jeu a donc constamment oscillé entre contraintes matérielles de production, exigences de prise en compte des contextes d'usage, attentes des utilisateurs finaux et perspectives de recherche. Les nombreux échanges entre les acteurs du projet situés dans des espaces professionnels différenciés nous sont apparus comme un facteur déterminant garantissant un usage efficient du jeu dans un contexte d'EMI.

Un échange entre espaces professionnels et espaces de la recherche

Concevoir, créer et diffuser un serious game d'éducation aux médias en collaboration avec le monde socio-économique suppose de créer les conditions d'un échange entre espaces professionnels (ceux des acteurs éducatifs) et espace de la recherche. Or, cet échange questionne la posture du chercheur immergé dans un processus de recherche action. En ce qui concerne Newsdraft, notre posture a été de trois ordres:

- le chercheur « expert ». A l'origine de la conception avec le studio de création vidéo-ludique, nous avons initié les échanges sur la base des travaux scientifiques existants concernant notamment les pratiques médiatiques des jeunes.
- le chercheur accompagnant. En prise avec le terrain à travers les nombreux échanges avec les acteurs éducatifs, nous avons accompagné la réflexion autour de l'intérêt du dispositif à mettre en place mais surtout son contenu et sa mise en œuvre. Cet accompagnement résulte d'un travail en interaction avec les acteurs où le croisement des données recueillies lors des

échanges, les états de l'art scientifiques produits et les contraintes techniques et matérielles ont conduit à alimenter la conception du jeu en remettant parfois en cause nos hypothèses de départ.

- le chercheur évaluateur. C'est certainement la posture qui pose le plus question tant il est compliqué d'être concepteur et évaluateur d'un même produit. La légitimité de cette posture tient donc à deux modalités de contrôle qui contribuent à l'évaluation du dispositif également : l'appropriation effective du dispositif par les acteurs de terrain - qui nous permet de valider l'intérêt et la pertinence de l'outil au regard des objectifs préalablement fixés, le retour scientifique des pairs lors de moments d'échanges permettant de valider - ou non - la production de connaissances scientifiques nouvelles.

Finalement, plus qu'une posture de « chercheur-acteur » (Lallé, 2004) - qui impliquerait une présence continue dans un espace donné et sur un temps long - c'est la posture de « chercheur-ingénieur » (Chanal et al., 1997 in Lallé, 2004) qui semble globalement caractériser nos modalités d'intervention. En effet, le « chercheur-ingénieur » [...] conçoit l'outil support de sa recherche, le construit, et agit à la fois comme animateur et évaluateur de sa mise en œuvre dans les organisations, contribuant ce faisant à l'émergence de représentations et de connaissances scientifiques nouvelles ».

Au-delà d'une catégorisation des actions du chercheur définissant des postures dans l'action, c'est le terme d'engagement qui nous paraît le mieux spécifier la posture que nous avons expérimentée au fil du projet. Nous avons en effet constamment été :

- Engagé.es dans l'action, spécifiquement dans la production d'outils éducatifs, supports et soutiens aux pratiques professionnelles. Dans ce contexte il s'agit pour le chercheur/la chercheuse d'assumer une participation continue au processus d'élaboration d'un outil ;
- Engagé.es aux côtés des professionnel.l.es afin de produire avec eux.elles un outil venant répondre à une demande professionnelle concrète et à une demande sociale. La coopération s'est mise en place grâce à un contexte de confiance, de réciprocité des échanges, de reconnaissance des savoirs de chacun qui permet un partage des expériences vécues et l'émergence de savoirs partagés « en devenir » (Paturel, 2015).

- Engagé.es dans la recherche et pour la recherche enfin. Au-delà de la production de l'outil pédagogique, nous avons dû maintenir l'exigence de réalisation de recherches et donc négocier des espaces et des conditions pour le faire : « Il faut réfléchir en termes de compromis (ce qui ne relève pas d'une compromission) entre le rapport à l'action et le rapport à la science, ce qui suppose une tension entre une visée pragmatique ou utilitaire et le caractère nécessairement non utilitaire de la science » (Foucart, 2015, 190).

L'engagement pour la recherche passe aussi par des modes de visibilité des recherches produites qui dépassent le cadre strictement académique, dans la perspective de changement social lié au choix de la recherche action. Notre projet repose ainsi sur l'intégration de résultats de recherche dans un serious game (et un kit pédagogique), ce qui peut être lu comme une forme contemporaine de vulgarisation scientifique. Notre projet s'est en outre déployé via différents modes de partage des connaissances scientifiques (formations, conférences, workshop, etc.) qui nous ont permis de visibilité des résultats de recherche avec un public large, avec pour objectif de mettre en valeur les apports de certaines connaissances scientifiques.

Conclusion

La réalisation de Newscraft a conduit notre équipe de chercheuses à collaborer avec des acteurs de l'univers des jeux vidéos (les concepteurs de l'approche vidéo-ludique de Vertical) et des professionnels de l'éducation (enseignants, éducateurs, responsables de services en collectivité) porteurs d'attentes, de contraintes et d'objectifs différenciés. "Pour réaliser ensemble un projet d'innovation pédagogique par le jeu vidéo, ces acteurs doivent inventer la coordination du cours de leurs actions collectives : comment se comprendre, se financer, arbitrer sur ce que devrait être un outil ludico-numérico-pédagogique, l'inscrire dans une activité de recherche, le porter du laboratoire à la classe, accompagner l'invention de ses usages, le valoriser scientifiquement et commercialement, etc." (Potier, 2020 : 201). Au-delà des incompréhensions latentes, des nécessités d'éclaircissement et d'acculturation professionnelles inhérentes à ce travail collaboratif, ces échanges ont contribué à faire évoluer le jeu tant dans sa matérialité que dans la perception de ses futurs usages et à permettre la circulation de représentations, de savoirs et savoir-faire au sein d'espaces professionnels différenciés. Ils ont surtout conduit à repositionner le statut des chercheurs/chercheuses engagé.es dans une démarche de recherche-action.

Bibliographie

Corroy L. & Froissart P. (2018). L'éducation aux médias dans les discours des ministres de l'Éducation (2005-2017), *Questions de communication*, 34(2), pp. 173-188.

Charaudeau P. (2005). *Les médias et l'information. L'impossible transparence du discours*, De Boeck – Ina coll. « Médias Recherches », Bruxelles.

Bonaccorci J. (2013). Approches sémiologiques du web in C. Barats (dir.), *Manuel d'analyse du web en Sciences Humaines et Sociales*, Paris, Armand Colin.

Foucart, J. (2015), La recherche collaborative, une perspective épistémologique. Chapitre 21. Dans : Les chercheurs ignorants éd., *Les recherches-actions collaboratives: Une révolution de la connaissance* (pp. 189-196). Rennes, France: Presses de l'EHESP. <https://doi.org/10.3917/ehesp.lesch.2015.01.0189>

Paturel, D. (2015). La recherche participative en travail social : l'option d'une épistémologie et d'une méthodologie constructiviste. Chapitre 22. Dans : Les chercheurs ignorants éd., *Les recherches-actions collaboratives: Une révolution de la connaissance* (pp. 197-205). Rennes, France: Presses de l'EHESP. <https://doi.org/10.3917/ehesp.lesch.2015.01.0197>

Frau-Meigs D. & Velez I. & Michel J. (2017). Public Plocies in Media and Information Literacy in Europe, Cross-Country Comparisons, *Routledge Studies in European Communication Research and Education* (ECREA).

Labelle S. & Seurrat A. (2012). Médiations ludiques et activités d'apprentissage : réflexions à partir d'une expérience de conception d'un serious game, *Revue des interactions humaines médiatisées*, Vol 1, [http://europia.org/RIHM/V13N1/RIHM13\(1\)3-Labelle.pdf](http://europia.org/RIHM/V13N1/RIHM13(1)3-Labelle.pdf)

Lafarge G., Marchetti D. (2011). Les portes fermées du journalisme. L'espace social des étudiants des formations « reconnues », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 189(4), pp. 72-99.

Lallé B. (2014). Production de la connaissance et de l'action en sciences de gestion. Le statut expérimenté de « chercheur-acteur », *Revue française de gestion*, 2004/1 (n° 158), p. 45-65.

Pérény, E. (2010). L'image interactive, paradigme du jeu vidéo. In Craipeau S., Genvo S., Simonnot B. (sous la direction de.), *Les jeux vidéos au croisement du social, de l'art et de la culture*: Nancy, Presses universitaires de Nancy, p.147-162.

Potier V. (2020). Des concepteurs de jeu vidéo à l'université. Objets et catégories de l'innovation pédagogique , *Réseaux*, 2020/6 (N° 224), p. 197-223. DOI 10.3917/res.224.0197. URL : <https://www-cairn-info.ressources-electroniques.univ-lille.fr/revue-reseaux-2020-6-page-197.htm>