

Le design fiction comme méthode d'enquête critique en éducation aux médias

Géraldine Wuyckens

Doctorante en information et communication

UCLouvain (Belgique)

geraldine.wuyckens@uclouvain.be

Contexte : l'EAM en Belgique

Education aux médias et littératie médiatique

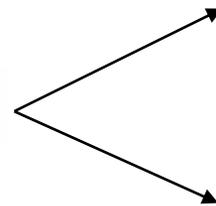
Education aux médias : « l'ensemble des enseignements, des processus et des activités pédagogiques favorisant le développement de la pensée critique et de la littératie médiatique ».

Littératie médiatique : « un ensemble de compétences et de savoirs permettant de maîtriser les textes médiatiques, notamment afin d'être en mesure de s'en distancer, de les comprendre, de les décoder, de les interpréter, de les analyser et de les situer dans leurs contextes de production et de réception ».

(Landry & Basque, 2015, p. 59)



L'éducation aux médias en Belgique



< 1995, Gouvernement de la Communauté française,
toute question relative à l'EAM

Chargé de l'intégration de l'EAM dans les programmes
d'enseignement et dans le monde extra-scolaire

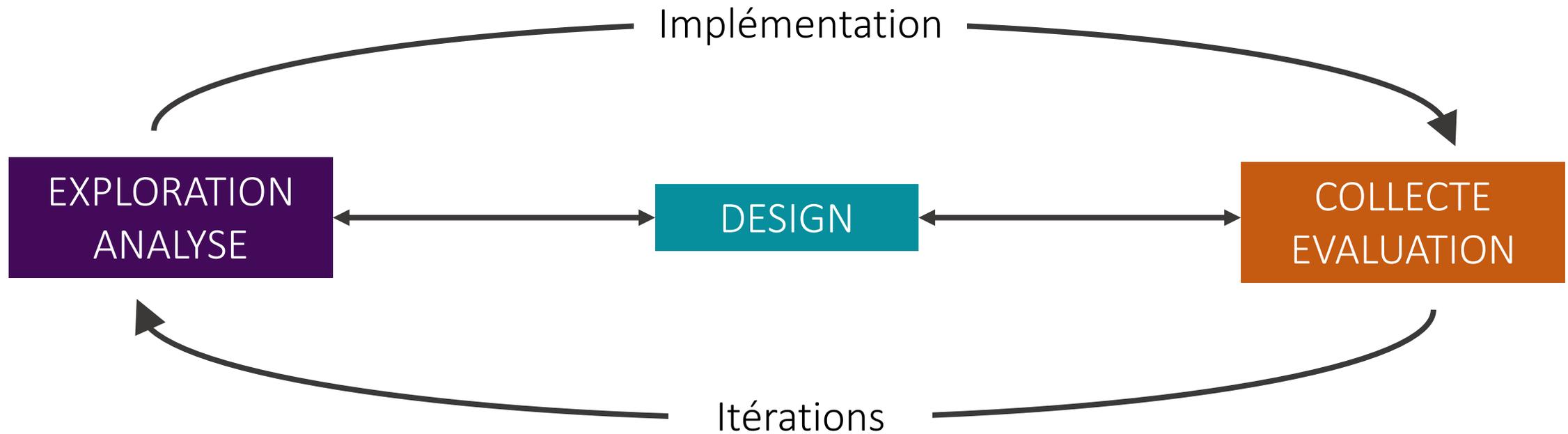
Centres de ressources



Organisation de Jeunesse



La recherche-design en éducation





Exploration

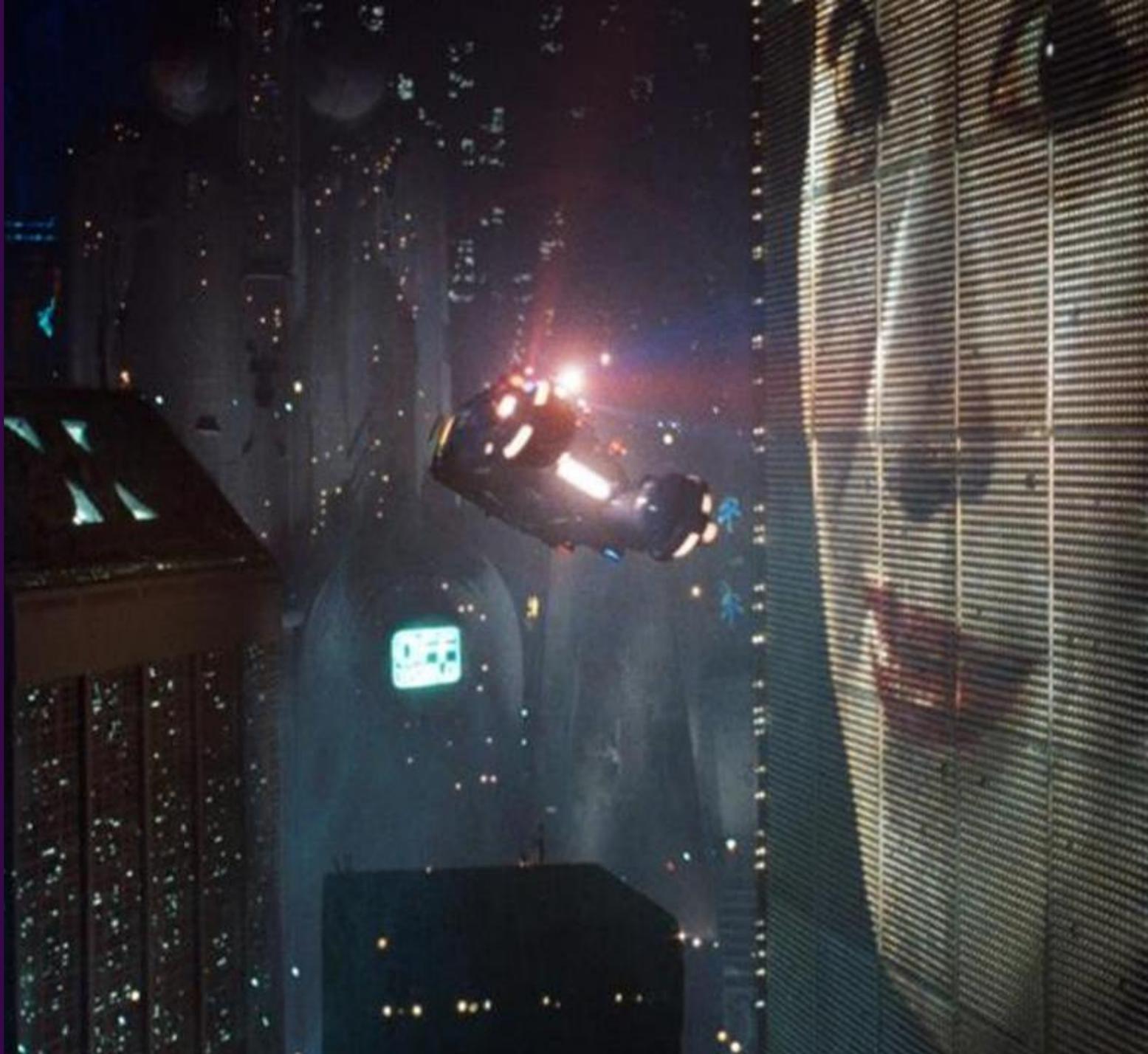


Design fiction

- Pratique de design utilisant la narration pour imaginer les futurs possibles des technologies.
- « L'usage délibéré de prototypes diégétiques pour suspendre l'incrédulité face au changement » (Sterling, 2005)

Le design fiction
envisage à la fois :

- Les aspects techniques de la technologie en relation avec ses implications sociales, culturelles, économiques, politiques et éthiques sur la société future imaginée
- Les pratiques de l'utilisateur





Le design fiction en éducation aux médias

Comment le design fiction peut-il être mobilisé comme méthode d'enquête critique (critical inquiry) dans l'éducation aux médias ?

Méthode d'enquête critique : une méthode permettant aux élèves de poser des questions pertinentes sur les technologies et les médias numériques, dans l'objectif de développer leur esprit critique.

(Dewey, 1938; Kellner & Share, 2005)

Une méthode d'enquête critique

Le design fiction comme objet d'étude

Le design fiction comme méthode réflexive

Principe	Analyser le design fiction comme tout autre média	Le design fiction comme un moyen de faire de l'éducation aux médias
Objectif	Déconstruire la façon dont les « textes » du design fiction représentent la technologie et notre interaction avec elle	Encourager les utilisateurs à se positionner dans le monde médiatique actuel et à identifier les enjeux sociétaux actuels relatifs aux nouvelles technologies



Conception

Première phase : Recherche exploratoire

- Imaginer et concevoir des objets technologiques fictifs d'un futur proche
- Les mettre en scène à travers une production médiatique
- Rencontre inter-écoles et conférence autour des enjeux du numérique

Projet « *HACK to the future* » mené dans des écoles de primaire et de secondaire durant l'année scolaire 2018-2019.

<https://hacktothefuture201.wixsite.com/httpf/decouvrir>

Le méthode d'enquête critique

Première
itération

Objectifs :

1. Encourager les enfants à poser des questions-clés sur les technologies et les médias numériques
2. Encourager les enfants à réfléchir à leur propres pratiques médiatiques et leur impact à l'échelle sociétale en tant que consommateurs ainsi qu'aux enjeux technologiques actuels

Etapes du module pédagogique

1. Introduction aux nouvelles technologies

2. La création d'un monde fictionnel

3. Le prototypage d'objets et de services du futur

4. La production de scénarios-utilisateurs

5. Un feedback sur les enjeux sociétaux actuels

Etape 1 – *Introduction aux nouvelles technologies*

- Focus sur l'intelligence artificielle et les algorithmes
- Identifier des problèmes soulevés par les technologies actuelles

Objectif-clé	Acquérir des connaissances sur les technologies émergentes et comprendre le rôle qu'elles jouent dans notre vie quotidienne
Sous-objectif 1: DF comme objet d'étude	S'interroger sur la façon dont les médias représentent la technologie et notre interaction avec elle
Sous-objectif 2: DF comme méthode réflexive	Interroger les élèves sur leurs usages des nouvelles technologies et les encourager à se positionner dans le monde numérique

Etape 2 – *Imaginer le monde de 2030*

“How the world could be? What happens if...?”

- Ecriture d'un scénario en petits groupes
- « Scenario worldmaking » (Vervoot et al., 2015)

Objectif-clé	Imaginer un monde futur qui dépasse les horizons technologiques dominants
Sous-objectif 1: DF comme objet d'étude	Discuter et débattre d'autres visions du futur et de ses propres visions
Sous-objectif 2: DF comme méthode réflexive	Questionner les horizons technologiques dominants, réfléchir au changement et proposer des alternatives

Etape 3 – *Imaginer les produits et services futurs*

“Designing how things could be”

- Concevoir un prototype
- Designer une idée

Objectif-clé	Concevoir un prototype en tenant compte de ses aspects techniques ainsi que de ses implications sociales, éthiques, politiques et économiques sur la société imaginée ; utiliser les nouvelles connaissances de la première étape
Sous-objectif 2: DF comme méthode réflexive	Identifier les conséquences de l'implémentation de son objet dans la société imaginaire (en partant de la deuxième étape pour préparer la quatrième étape)

Étape 4 – *Imaginer des scénarios-utilisateurs*

“Showing how things could be”

- Créer des scénarios-utilisateurs (UX design)
- « Science fiction prototyping » (Burnam-Fink, 2015)

Objectif-clé	Illustrer l'utilisation et le fonctionnement du prototype ; présenter ses scénarios aux autres élèves
Sous-objectif 1: DF comme objet d'étude	Déconstruire la façon dont les scénarios représentent la technologie et notre interaction avec elle
Sous-objectif 2: DF comme méthode réflexive	Analyser les scénarios des autres pour comprendre et discuter de leur vision de l'avenir

Etape 5 – *Retourner dans le moment présent*

- Lier la société imaginée, les objets du futur et les scénarios-utilisateurs créés par les enfants aux préoccupations de la société actuelle

Objectif-clé	Connecter les scénarios-utilisateurs aux préoccupations de la société actuelle
Sous-objectif 1: DF comme objet d'étude	Remettre en question les représentations et les discours médiatiques
Sous-objectif 2: DF comme méthode réflexive	Développer une réflexion à la fois sur ses propres pratiques et sur les enjeux technologiques actuels



Evaluation

Méthode d'évaluation

Principe : observer et analyser l'évolution de la **compétence d'enquête critique** des enfants tout au long du programme éducatif.

- 1) Dépasser une perspective solutionniste et adopter une attitude de questionnement critique
- 2) Remettre en question les représentations médiatiques ainsi que ses propres visions et celles des autres.

Prochaines étapes

- Distinguer le questionnement critique d'un questionnement non-critique
- Concevoir une méthode pour évaluer le questionnement critique
- Réfléchir à la transférabilité du module pédagogique
- Quid de la formation des professeurs, au-delà de la collaboration

- Bosch, T., & Fritcke, E. (2012, March 2). Sci-Fi Writer Bruce Sterling Explains the Intriguing New Concept of Design Fiction. *Slate*. Retrieved from http://www.slate.com/blogs/future_tense/2012/03/02/bruce_sterling_on_design_fictions_.html
- Burnam-Fink, M. (2015). Creating narrative scenarios: Science fiction prototyping at Emerge. *Futures*, 70, 48–55. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2014.12.005>
- Dewey, J. (1938). *Logic: The Theory of Inquiry*. Place of publication unknown: Read Books.
- Kellner, D., & Share, J. (2005). Toward Critical Media Literacy: Core concepts, debates, organizations, and policy. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 26(3), 369–386. <https://doi.org/10.1080/01596300500200169>
- Landry, N., & Basque, J. (2015). L'éducation aux médias : contributions, pratiques et perspectives de recherche en sciences de la communication. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, (15), 47–63. <https://doi.org/10.4000/communiquer.1664>
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2014). Educational Design Research. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (pp. 131–140). https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_11
- Navarro, M., & Siegel, J. (2018). Solomon Four-Group Design. In *The SAGE Encyclopedia of Educational Research, Measurement, and Evaluation* (pp. 1553–1554). <https://doi.org/10.4135/9781506326139.n645>
- Redmond, T., Schilder, E. A. M., & Cooper Moore, D. (2016). Learning to Question: Developing an Evidence-based Framework to Evaluate Media Literacy Habits of Inquiry. *Media Education Research Journal*, 7(1), 56–75.
- Vervoort, J. M., Bendor, R., Kelliher, A., Strik, O., & Helfgott, A. E. R. (2015). Scenarios and the art of worldmaking. *Futures*, 74, 62–70. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2015.08.009>
- Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5–23. <https://doi.org/10.1007/BF02504682>