

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

Depuis l'avènement des dispositifs transmédiatiques, le concept de *translittératie* a vu le jour, avec en point de mire la volonté de couvrir la capacité des personnes à lire, écrire et interagir à travers des plateformes, outils et objets médiatiques aux formats multiples (Thomas et al., 2007). Comme le souligne Pierre Fastrez, on peut à ce titre s'intéresser 1) aux activités médiatiques se déployant sur ces objets aux multiples modalités formelles, autrement dits *multimodaux* (Lebrun-Brossard & Lacelle, 2011), 2) s'intéresser à la transversalité de certaines tâches médiatiques, comme la tâche de « navigation transmédia » décrite par Jenkins et al. (2006 :4) ou 3) s'intéresser aux modes de transfert de compétences d'une activité médiatique à une autre (Fastrez, 2012).

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

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

**Mots-clé** : *Alternate Reality Games*, ARGs, translittératie, compétences médiatiques, jeu, transmédia.

### **Bibliographie**

BAKIOGLU, B. (2015). « Alternate Reality Games ». *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society* (1<sup>st</sup> ed.). John Wiley & Sons.

DI CROSTA, M., & CHANTÔME, A. (2016). « La conception de jeux en réalité alternée reliés aux séries télévisées. La scénarisation de fictions ludiques hybrides, entre jeu traditionnel et jeu numérique ». *Sciences du Jeu* [en ligne], n°5. Disponible à :

<http://sdj.revues.org/587>

FASTREZ, P. (2012). « Translittératie et compétences médiatiques ». Dans *Actes du 5ème séminaire du GRCDI*. Rennes, 2012. [http://culturedel.info/grcdi/?page\\_id=80](http://culturedel.info/grcdi/?page_id=80).

JENKINS, H., *et al.* (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* (White paper). The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation.

LEBRUN-BROSSARD, M., & LACELLE, N. (2011). « Développer la compétence à la lecture et à l'expression multimodales grâce à une didactique de la littératie médiatique critique ». *Aspects didactiques de la lecture, de la maternelle à l'université. AIRDF : Collection didactique (Vol. 3)*. Namur : AIRDF.

MARTIN, M. (2011). « « La situation instable du public de *Lost* sur Internet. Entre licence et contrainte », *Réseaux* 2011/1 (n° 165), p. 165-179.

O'HARA, K., GRIAN, H., & WILLIAMS, J. (2008). « Participation, Collaboration and Spectatorship in an Alternate Reality Game ». Dans *OZCHI 2008 Proceedings* (p.130-139), Cairns (QLD), Australia.

THOMAS, S., *et al.* (2007). Transliteracy: Crossing divides. *First Monday*, 12(12).

Disponible à :

<http://www.firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2060/1908>