

HUM-304

Médias sociaux, culture et société

Rochat Yannick

Cursus	Sem.	Type
Sciences humaines et sociales	BA5	Opt.

Langue d'enseignement	français
Crédits	2
Session	Hiver
Semestre	Automne
Examen	Pendant le semestre
Charge	60h
Semaines	14
Heures	2 hebdo
Cours	2 hebdo
Nombre de places	80

Résumé

Ce cours offre les bases méthodologiques pour l'analyse des enjeux actuels (sociaux, économiques, culturels, politiques) des médias sociaux. Il conduit à dépasser un rapport de consommateur passif vis-à-vis de la culture numérique, pour développer un regard distancié sur ses fonctionnements

Contenu

L'enseignement porte sur l'analyse des images et des récits diffusés dans le contexte de la culture numérique telle qu'elle se manifeste dans les médias sociaux et sur le Web dit « social ». Il s'agira d'interroger des contenus numériques que nous côtoyons régulièrement, avec plus ou moins d'intérêt, en questionnant la construction de ces contenus, les usages que nous en faisons, le sens que nous leur prêtons ainsi que l'effet qu'ils peuvent avoir sur l'espace public et les imaginaires partagés. Les médias sociaux et leurs contenus seront traités au travers de clés de compréhension issues de l'histoire des médias et de la sociologie de l'image.

Les sites de réseaux sociaux, les blogs, les communautés virtuelles, les jeux multijoueurs en ligne, ou encore les plateformes collaboratives sont des exemples de ce qu'on appelle depuis quelques années le Web 2.0, à savoir un Web social et collaboratif, par opposition à un Web autrefois divisé entre producteurs et consommateurs d'informations. Les plus enthousiastes voient dans les médias sociaux une opportunité pour renforcer la démocratie moderne, la croissance économique et le lien social. D'autres auteurs plus pessimistes y voient la fin de la vie privée, de l'équité, des libertés individuelles et des relations humaines.

Au moyen d'exemples contemporains et grâce à la réalisation d'une analyse de cas, le cours a pour objectif de sensibiliser les participant-e-s aux dynamiques sociales, économiques, culturelles et politiques qui traversent les espaces socionumériques. Il contextualisera les pratiques actuelles de la sociabilité en ligne et proposera des outils intellectuels pour envisager de façon rigoureuse les contenus numériques. Il interrogera les logiques interactionnelles à l'œuvre dans les usages des nouveaux médias et du web collaboratif ainsi que les formes culturelles qui y sont associées. Le cours veut ainsi offrir aux participant-e-s un itinéraire dans les réflexions contemporaines sur le Web, en tant qu'espace social et communicationnel au cœur de nos échanges quotidiens.

***** Thématique spécifique 2018 : Jeux vidéo *****

Le cours prendra comme thématique spécifique les jeux vidéo ainsi que l'ensemble des rapports sociaux qu'ils suscitent à travers les plateformes en ligne de partage et de diffusion. Le jeu vidéo, média natif du numérique, constitue un objet privilégié pour approcher les dynamiques culturelles, politiques et économiques qui fondent notre rapport contemporain aux médias sociaux.

Dès les années 1970, le jeu vidéo accompagne la constitution des nouveaux régimes de sociabilité « en ligne » et apparaît aujourd'hui comme une thématique dominante au sein des médias sociaux. Loin de se limiter à l'activité ludique, qu'elle soit solitaire ou collective, la pratique du jeu vidéo implique un faisceau pluriel d'activités sociales (recherche d'informations, partage d'expérience, évaluation, etc.) qui reposent en large partie sur les médias sociaux. Ce cours interdisciplinaire propose ainsi de prendre comme fil rouge les communautés de pratique du jeu vidéo afin d'évaluer ces dynamiques participatives. Durant le semestre d'automne 2018, cet enseignement empruntera à des méthodes et disciplines diverses telles que l'analyse de discours, la sociologie des réseaux sociaux, la science politique et la psychologie sociale.

Mots-clés

- Web social
- Médias sociaux
- Communautés virtuelles
- Game studies
- Analyse de discours

Acquis de formation

A la fin de ce cours l'étudiant doit être capable de:

- Reconnaître les enjeux actuels des médias sociaux
- Développer une connaissance du vocabulaire des études sociales du numérique
- Restituer les éléments d'une controverse en ligne
- Diriger une étude de cas dans le domaine des jeux vidéo
- Intégrer avec rigueur des sources issues du web dans une présentation orale et un rapport écrit

Compétences transversales

- Faire preuve d'esprit critique
- Négocier (avec le groupe).
- Faire une présentation orale.
- Accéder aux sources d'informations appropriées et les évaluer.
- Ecrire un rapport scientifique ou technique.

Méthode d'enseignement

L'enseignement sera composé de cours ex cathedra proposés par l'enseignant, d'exercices (faits en classe et hors classe) et d'une étude de cas réalisée et présentée en groupe (projet de groupe).

Travail attendu

Travail de groupe : réalisation d'une étude de cas dans le domaine des médias sociaux et des jeux vidéo (ou plus généralement médias interactifs). **Sujet libre, à valider avec l'enseignant.** Le nombre d'étudiant-e-s par groupe dépendra des effectifs.

Méthode d'évaluation

Évaluation pendant le semestre :

- Présentation orale du projet de groupe, suivie d'une discussion.
- Court compte-rendu écrit sur le projet, rédigé en tenant compte des remarques formulées lors de l'oral

Encadrement

Office hours	Oui
Assistants	Non
Forum électronique	Non

Ressources

Bibliographie

- Mathieu Triclot, Philosophie des jeux vidéo, Zones, 2011. Lien.
- Fanny Barnabé, Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon, thèse défendue à

l'Université de Liège, 2017. Lien.

- Vincent Berry, L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2012.
- Christine Barats (dir.), Manuel d'analyse du web en sciences humaines et sociales, Paris : Armand Colin, coll. « U Sciences humaines et sociales », 2013.
- Dominique Boullier, Sociologie du numérique, Paris : Armand Colin, 2016.
- Jean-Paul Fourmentraux (dir.), Identités numériques. Expressions et traçabilité, Paris : CNRS Editions, coll. « Les Essentiels d'Hermès », 2015.

Ressources en bibliothèque

- Philosophie des jeux vidéo / Mathieu Tricot
- Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon / Fanny Barnabé
- L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo / Vincent Berry
- Manuel d'analyse du web en sciences humaines et sociales / Christine Barats
- Sociologie du numérique / Dominique Boullier
- Identités numériques : expressions et traçabilité / coordonné par Jean-Paul Fourmentraux

Liens Moodle

- <http://moodle.epfl.ch/course/view.php?id=14096>