HAL
open science

MOOC et études culturelles : que la créativité soit avec vous !

Mélanie Bourdaa, Laurence Allard

To cite this version:

Mélanie Bourdaa, Laurence Allard. MOOC et études culturelles : que la créativité soit avec vous !. Mise au Point, 2015, 7. hal-01805758

HAL Id: hal-01805758

https://hal.science/hal-01805758v1

Submitted on 6 Dec 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Mise au point
Cahiers de l'association française des enseignants et chercheurs en cinéma et audiovisuel

7 | 2015
Les enjeux didactiques des études cinématographiques et audiovisuelles

MOOC et Études Culturelles : que la créativité soit avec vous !

MOOC and Cultural Studies : May Creativity be with you !

Mélanie Bourdaa et Laurence Allard

Édition électronique
URL : https://journals.openedition.org/map/1888
DOI : 10.4000/map.1888
ISSN : 2261-9623

Éditeur
Association française des enseignants et chercheurs en cinéma et audiovisuel

Ce document vous est offert par Bibliothèque Sainte-Barbe - Université Sorbonne Nouvelle Paris 3

Référence électronique
Mélanie Bourdaa et Laurence Allard, « MOOC et Études Culturelles : que la créativité soit avec vous ! », *Mise au point* [En ligne], 7 | 2015, mis en ligne le 25 mai 2015, consulté le 23 novembre 2021. URL : http://journals.openedition.org/map/1888 ; DOI : https://doi.org/10.4000/map.1888

Ce document a été généré automatiquement le 23 novembre 2021.

Les contenus de la revue *Mise au point* sont mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

MOOC et Études Culturelles : que la créativité soit avec vous !

MOOC and Cultural Studies : May Creativity be with you !

Mélanie Bourdaa et Laurence Allard

1 Initiés en 2011 aux USA, les Massive Open Online Course (dit MOOC) ont fait leur apparition cette année en France avec 20 millions d'étudiants dans plus de 200 pays à ce jour. Et si le moment « MOOC » de l'université française pouvait être « fun » en écho à la plateforme éponyme ? Enseignantes et chercheuses dans le domaine des études culturelles digitales et médiatiques, les deux auteures de cet article voudraient livrer des retours d'expérience ainsi que des réflexions contextuelles au sujet des MOOC.

2 Ces propos vont certes à l'encontre du rêve radicalement substitutionniste de certains zélotes de la fin des amphis et de la digitalisation de l'Université, qui appellent à la disparition des cours en salles au profit des capsules vidéos à absorber en tout lieu mais, ils espèrent contribuer au débat en présentant des réponses de terrain sur cette séquence « so 2014 » comme pourraient le tweeter nos étudiants et étudiantes.

3 Sans refaire l'histoire des MOOCs et donc sans réécrire l'histoire d'Internet développé par des scientifiques pour des usages de libre mise en réseau du savoir[1], il faut rappeler qu'ils sont le fruit de longues années de foisonnantes propositions pédagogiques en ligne et d'expérience d'apprentissage entre pairs. Du tutoriel vidéo à Wikipédia[2] en passant par les blogs, les forums, Q&A et tous les agencements hybrides d'outils, beaucoup d'entre nous ont fait l'expérience d'apprendre des autres dans le cadre de ces formes numériques vernaculaires du savoir dit p2p, c'est-à-dire mis à disposition par un ensemble varié d'individus.

4 À partir de 2011, date de l'apparition d'un premier MOOC étasunien, vient se créer un nouveau standard formel de ressources éducatives en ligne. En prenant au sérieux la promesse du MOOC en termes d'ouverture au savoir au plus grand nombre à travers des standards formels (vidéos, quizz, réseaux sociaux), plusieurs questions problématiques se posent. Parmi elles, la question de l'ouverture du système éducatif à des acteurs privés ou associatifs et à des formes de « diplomations » - c'est à dire des formes démultipliées de

diplômes -, la question des nouvelles compétences à acquérir pour les enseignants (jeu d'acteur, *usages* des réseaux sociaux).

5 Pour répondre à ces questions, il nous a semblé nécessaire de se connecter de façon créative à un chantier en cours avec la conviction que les MOOCs doivent s'élaborer avec les enseignants dans le cadre d'un service public innovant de l'Éducation nationale. Car il ne s'agit pas de négliger les éléments stimulants de ce moment « MOOC », que représentent des propositions de cours en ligne ouverts au sens d'ouverture à d'autres publics dans le cadre de formations diplômantes valides au sein de l'Éducation nationale, mais aussi au sens d'ouverture du Savoir entre transmission des connaissances et co-élaboration créative des savoirs avec et entre apprenants.

6 Mais être créatif dans l'appropriation de ce format par les acteurs pédagogues et apprenants suppose de contourner une certaine aporie du MOOC. Jusqu'alors les enseignants à tous les étages de l'Éducation nationale avaient imaginé des contenants numériques et mobiles *ad hoc* pour leurs contenus de cours et projets de classe[3]. Au cours de ce « moment MOOC », il serait dommageable de vider le contenu et de remplir un contenant standard. Les expériences relatées ici démontrent au contraire comment le format MOOC peut nourrir la créativité pédagogique de tous.

7 Cet article se propose de revenir sur deux expériences significatives et pionnières menées en France autour des MOOC. Le MOOC « Comprendre le Transmedia Storytelling » piloté à Bordeaux Montaigne permet de voir comment l'outil MOOC avec ses interactions et ses vidéos peut être utilisé pour créer des interactions et une dynamique collective d'apprentissage. Le MOOC des étudiants de Lille 3 permet de comprendre comment les apprenants eux-mêmes peuvent se réapproprier l'outil et l'utiliser comme un support de production et de circulation d'un savoir situé. Ces retours d'expérience présentés ici mettent en lumière les différents usages de MOOC dans des contextes spécifiques.

Le « moment MOOC » en contexte

8 Par nature, Internet et le World Wide Web supportent les usages pédagogiques innovants. Il existe donc une longue tradition d'éducation dans le contexte du numérique connecté. Des premières formes de cours sur Internet envoyés d'abord par mail comme le séminaire de James J. O'Donnell de l'université de Pennsylvanie en 1994 en sont un premier exemple [4]. La problématique de l'ouverture informationnelle des ressources éducatives est également posée au début des années 2000 avec le mouvement des Open Educational Ressources (OER) ou Ressources Educatives Libres (REL). Cette dernière expression est adoptée en 2002 lors d'un Forum de l'UNESCO sur l'impact des logiciels de cours libres pour l'enseignement supérieur dans les pays en voie de développement. Elle *« désigne un mouvement mondial initié par des fondations, universités, enseignants et pédagogues visant à créer et distribuer via internet des ressources éducatives (cours, manuels, logiciels éducatifs, etc.) libres et gratuites ».*

9 Parmi les initiatives pionnières de l'ouverture à des contenus de cours gratuits, l'annonce du 4 avril 2001 du MIT de mise à disposition des cours de l'établissement est primordiale. Elle sera suivie en septembre 2002 du lancement d'une première version du MIT (Massachussetts Institute of Technology) *OpenCourseWare*. La première occurrence du terme » Massive Open Online Course » intervient en 2008 chez Bryan Alexander et Dave Cormier en référence au cours « Connectivism and Connective Knowledge » (CCK08) de

Stephen Downes et George Siemens, cours donné à l'université de Manitoba au Canada en présence de 25 étudiants et 2300 internautes[5]. La petite histoire raconte que certains étudiants discutaient même via le monde virtuel Second Life[6].

10 La massification de l'ouverture advient de façon significative en octobre 2011, avec l'annonce par Sebastian Thrun et Peter Norvig que leur cours d'« Intelligence Artificielle » de Stanford a été ouvert à tous. En quelques semaines des milliers internautes se sont inscrits à ce cours. L'année 2012 voit ainsi ces nouveaux formats MOOCs fleurir sur des plateformes spécialisées.

11 Ce qui est alors ouvert dans un sens relativement nouveau au cours de ce « moment Mooc » est l'extension entreprenariale de l'offre de cours en ligne issue des grandes universités américaines. C'est le cas de Sebastian Thrunavec, David Stavens et Mike Sokolsky créant la startup Udacity, d'Andrew Ng et Daphne Koller, enseignants en informatique à Standford ouvrant une plateforme Coursera en 2012 aux côtés de la plateforme EdX créée par les universités de Harvard et du MIT.

MOOC made in France, la culture FUN

12 Parmi les pionniers des CLOM (Cours en Ligne Ouverts et Massifs) en France, signalons le MOOC *ABC de la gestion de projet* de l'École centrale de Lille initié par Rémi Bachelet, qui aura été le premier MOOC en France à délivrer une certification, avec des taux de réussite de 50 à 78 % et 3500 inscrits au démarrage en mars 2013 dont 15 % étaient étudiants, la moyenne d'âge atteignant 34 ans et 62,5 % ayant un bac+5[7].

13 En octobre 2013 est lancée la plateforme de MOOC France Université Numérique (FUN) supervisée par le Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche. Dès janvier 2014, une première offre de MOOCs d'une vingtaine de cours ont été disponibles avec parmi les thèmes les plus plébiscités, « Du manager au leader » proposé par le CNAM qui aura enregistré plus de 14.000 inscrits[8].
D'après la typologie de Stephen Downes[9] et de George Siemens[10] proposée au cours de l'année 2012 et reproduite dans le guide pratique « A la découverte des MOOC » publié sur la plateforme FUN[11], il est possible de distinguer le *xMOOC*, dans lequel « la transmission de savoir est l'objectif du cours s'appuyant sur des activités individuelles, des évaluations automatisées et par les pairs des productions individuelles » du « *cMOOC*, visant à créer du savoir en connectant personnes et ressources autour d'un thème donné et s'appuyant sur le travail collaboratif entre les participants ».

14 Nous allons relater dans cet article deux expériences, l'une réalisée à l'Université Bordeaux Montaigne dans le cadre de la plateforme FUN, l'autre expérimentée dans le cadre d'un cours de Licence Culture et Média de l'Université Lille 3, qui montrent l'entrelacement de ces deux formes de MOOC au profit d'une intelligence collective née de la réappropriation créative des savoirs ainsi transmis.

Le MOOC « Comprendre le Transmedia Storytelling » comme créateur d'une intelligence collective

15 Les cours massifs en ligne, de par leur définition même, favorisent le développement d'une communauté d'apprenants par des interactions multiples synchrones ou asynchrones qui mettent en évidence un principe d'intelligence collective. Pour illustrer

ce propos, nous allons analyser le fonctionnement du MOOC « Comprendre le Transmedia Storytelling » qui s'est déroulé entre janvier et mars 2014 à l'Université Bordeaux Montaigne. Les objectifs de ce MOOC tels qu'ils avaient été définis par l'équipe pédagogique étaient triples. D'une part, le scénario pédagogique découpé en six semaines devait introduire les apprenants à la notion de Transmedia Storytelling à travers des modules de cours vidéo en ligne ainsi que des ressources complémentaires sous forme d'entretiens avec des professionnels sous forme de retour d'expérience ou de liens hypertextes. Les 5 premières semaines étaient consacrées à une plateforme médiatique (séries télévisées, comics, cinéma, publicité, jeux vidéos), la dernière semaine présentait la culture fan et la culture geek en lien avec la production transmédiatique. Ainsi, les apprenants avaient un large éventail des mécanismes de production et de réception de productions transmédiatiques. Le deuxième objectif visait à faire vivre une expérience transmédiatique aux apprenants en déployant une narration fictive et fictionnelle imaginée en rapport avec le MOOC sur plusieurs plateformes médiatiques, principalement numériques. Enfin, le MOOC devait représenter pour les apprenants un moyen d'exacerber leur créativité et de mettre en avant une intelligence collective à travers les activités proposées et l'ARG (Jeu en Réalité Alternée) qui précédait le lancement des cours. Nous allons chercher à saisir, à travers cet exemple particulier, les enjeux mêmes des MOOC, et particulièrement des MOOC dits interactifs, tout en soulignant l'importance de cette intelligence collective, de ce « partage de la connaissance dans une société connectée » (Lévy, 1994). Le Transmedia Storytelling développe des narrations éclatées et engageantes qui favorisent la création de communautés participatives et collaboratives sur Internet. La mise en place de cette « intelligence collective » est le mécanisme d'apprentissage qui doit se retrouver autour d'un MOOC, impulsé par les enseignants puis embrassé par les apprenants.

Des interactions synchrones et asynchrones valorisantes et valorisées

16 L'équipe pédagogique et technique du MOOC « Comprendre le Transmedia Storytelling » a bénéficié pendant les trois mois de conception et de durée du cours de l'aide et de l'expertise d'une Community Manager pour gérer les réseaux sociaux et forums créés autour du cours. Le caractère interactif du MOOC a ainsi été facilité et mis en pratique par la création de plusieurs comptes sur des réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Tumblr, Forum), chacun ayant dans le cadre du cours, une fonction bien spécifique en lien avec les apprenants. La page Facebook servait de relais aux informations institutionnelles et officielles du cours, leur donnant une double visibilité et marquant ainsi leur importance pour le bon déroulé du cours. Par exemple, chaque lundi, un message était posté signalant la mise en ligne des modules vidéo du cours ainsi que les consignes pour réaliser l'activité de la semaine. Les apprenants étaient libres de commenter les messages de l'équipe technique et pédagogique, de poser des questions et de proposer leurs propres messages sur la page. Cependant, ces interactions, importantes dans leur intensité, se sont avérées plutôt asynchrones. En effet, les apprenants, parce que les échanges se situaient sur Facebook, étaient moins à la recherche d'une réponse immédiate et d'un échange instantané, que de confirmations ou d'approfondissement sur le déroulé du MOOC ou les cours en eux-mêmes. Les attentes et la pratique étaient différentes sur le compte Twitter, où les interactions étaient synchrones et quasi immédiates. La concision des *tweets*, les

mentions possibles aux personnes que l'on souhaite interpeller ainsi que le caractère plus professionnel, voire promotionnel, du réseau social, change les attentes en termes d'interaction par rapport à la plateforme Facebook. Lorsque les apprenants mentionnent le @MoocTransmedia dans un de leurs *tweets*, ils s'attendent à recevoir une réponse rapide, quasi instantanée, réduisant ainsi la distance temporelle et presque physique entre apprenant et équipe enseignante, mais valorisant les échanges autour du cours. Twitter représentait pour l'équipe enseignante une occasion d'établir des échanges sur le long terme, et de favoriser le partage et la circulation d'informations sur le cours et plus largement sur le Transmedia Storytelling. L'équipe s'est appuyée sur le principe de circulation des contenus, défini par Jenkins, Ford et Green[12], selon lequel les publics connectés font « vivre » les contenus qu'ils choisissent en les partageant à travers les réseaux sociaux principalement en un phénomène de circulation contrôlée et maîtrisée. Enfin, un Tumblr venait compléter le dispositif numérique et social créé autour du MOOC. Le cours abordait la notion de fans en déclinant leurs activités selon une typologie en cinq catégories[13]. Il semblait alors approprié de développer un Tumblr, au contenu décalé pour dévoiler l'envers du décor du MOOC. L'équipe pédagogique secondée par la Community Manager y présentait des billets d'humeur, ou des faits de production sous forme de *gifs* animés accompagnés d'une phrase. Par exemple, à l'annonce du lancement du MOOC en octobre 2013, l'équipe a posté le *gif* de Katniss Everdeen, héroïne de la trilogie *The Hunger Games* hurlant « I volunteer as Tribute » (« Je suis Volontaire comme Tribut ») avec la phrase d'accompagnement : « Quand l'Université Bordeaux 3 nous demande de faire un MOOC ». L'angoisse de la prise en charge du MOOC symbolisée par le gif était atténuée par la phrase d'accompagnement qui offrait un décalage certain. Le fonctionnement et le mécanisme des mêmes étaient alors repris dans ce Tumblr pour signifier un ton humoristique et parfois sarcastique, en contraste avec les annonces officielles sur la page Facebook et les interactions instantanées sur le compte Twitter.

17 La mise en place de ces plateformes de réseaux sociaux en lien avec le cours a ont contribué à créer des interactions synchrones et asynchrones entre les apprenants entre eux et entre les apprenants et l'équipe enseignante. Les interactions nécessaires en amont du lancement du MOOC et pendant la durée du cours ont ainsi été favorisées, (dé)multipliées et variées, plongeant les apprenants dans une position à la fois d'apprenant et d'interagissant.

Une intelligence collective favorisée

18 Le principe d'intelligence collective est à l'œuvre dans les dispositifs de jeux en réalité alternée lorsque la communauté des joueurs doit avancer de façon collaborative pour résoudre les énigmes. Pour l'ARG promotionnel Why So Serious ? rattaché au film The Dark Knight de Christopher Nolan, les fans ont été plongés dans une bataille entre le Joker et Harvey Dent dans un Gotham entièrement reconstitué virtuellement. La complexité des énigmes proposées (décoder du morse, des coordonnées de géolocalisation par exemple) et la dispersion du jeu sur le territoire américain ont poussé les joueurs à s'organiser en une communauté participative et collaborative. Ils ont travaillé ensemble à la résolution des énigmes mettant en commun leurs savoirs, leurs expériences et leurs connaissances.

19 Le MOOC « Comprendre le Transmedia Storytelling » se voulait un cours avec un enseignement adapté aux outils propres au MOOC, notamment les outils vidéo, mais

également un espace d'échanges et de stimulation pour les apprenants. L'objectif était de permettre le développement d'une intelligence collective autour du Transmedia Storytelling à travers deux activités principalement : un jeu en réalité alternée lancé 10 jours avant le début des cours et l'évaluation par les pairs des activités créatives.

20 Le scénario du jeu en réalité alternée était simple : Mélanie Bourdaa, enseignante du MOOC, avait été enlevée pendant le tournage d'un module vidéo du cours. Suite à la réception d'un message « officiel » émanant de FUN et annonçant cette disparition, les apprenants étaient amenés à collaborer avec Inspector Target, personnage virtuel créé pour les besoins du jeu. Inspector Target possédait une identité numérique, une page Facebook, un compte Twitter, un compte Pinterest et un compte Dailymotion. Ces plateformes permettaient à la fois de distiller des indices et des informations et d'entretenir encore une fois les interactions avec les apprenants. Durant les 10 jours de jeu, les apprenants ont fait preuve d'une grande créativité mais ont surtout mis à profit une intelligence collective nécessaire pour résoudre les missions qui jalonnaient le jeu et avancer dans la quête. Pour cela, les apprenants se sont organisés autour d'un hashtag sur twitter #SauvezMelanie et d'une page Facebook « Aidez Nous à retrouver Mélanie Appel à Témoin Mooc Transmedia » qui leur servait d'encyclopédie sur le jeu. Là, ils proposaient des GoogleDocs résumant les avancées des joueurs, des documents contenant les réponses aux indices pour ceux qui rentraient tardivement dans le jeu, et des résumés des échanges avec Inspector Target. Une typologie des joueurs a pu être esquissée, basée sur les interactions et les actions de jeu. 5 types de joueurs ont participé à ce jeu, mettant en avant différentes compétences, mais participant à la communauté :

- Les « Comploteurs » qui cherchaient les informations sur les théories du complot en lien avec la NSA par exemple. Exemple de tweet : @INSPECTORTARGET NSA c'est simplement les services d'enquêtes us http://fr.wikipedia.org/wiki/National_Security_Agency ... @luludoumer.
- Les Détectives qui parcouraient les plateformes à la recherche du moindre indice à partager avec la communauté.
- Les Décodeurs qui, eux, tentaient de résoudre les diverses énigmes pour continuer le jeu.
- Les « Anagramistes » et « cinéphiles en chef » qui possédaient des compétences pointues dans un domaine particulièrement utiles dans l'ARG.
- Les « Recapistes » qui proposaient divers documents (page Facebook ou Google Docs) permettant aux autres joueurs d'avoir un résumé des avancés dans le jeu.

21 Le principe d'intelligence collective s'est également développé lors de l'évaluation par les pairs mise en place autour du MOOC, pour obtenir une certification de complétion. Pour les semaines 1, 2, 4 et 6, les apprenants devaient réaliser des activités de création, les poster sur un forum dédié et participer à l'évaluation de trois créations de leurs pairs selon des critères et un barème pré-établis par l'équipe enseignante. Lors de cette double activité, de création et d'évaluation, les apprenants ont fait preuve d'une grande créativité dans leurs productions et ont tiré parti de l'évaluation par les pairs. Une partie du forum était consacrée au partage, aux échanges autour des productions, aux propositions d'amélioration pour parfois créer des productions collectives.

Du MOOC au SPOC, la place des mobiles

22 Parmi les retours des apprenants sur ce MOOC, qui font partie intégrante de l'intelligence collective ainsi formée, on peut se référer à ce billet de blog[14] émettant le souhait de

pouvoir visionner les vidéos sur les smartphones. La problématique des formats est ici soulevée avec selon certains le nécessaire développement de cours personnels, au sens des publics visés mais aussi des terminaux appropriés. C'est tout l'intérêt que représente pour certains l'ère qualifiée de « post-MOOC », dans laquelle se réinvente des propositions autour des *Small Private Online Course*[15] proposés à l'Université de Harvard.

23 Comme l'exprime le président de l'Université de Saint-Quentin, les SPOC sont des cours privés très proches « du principe de la classe inversée à distance, avec des séquences pédagogiques accessibles par un petit groupe d'étudiants pour ensuite être retravaillées avec les enseignants » et qui se développement aux côtés des MOOC décrits comme des « têtes de gondole qui participent à la renommée de l'établissement[16] ».

24 À cette question de l'ouverture à des publics plus ou moins larges, qui *in fine* pousse à interroger la notion de « masse » dans le format MOOC - quand le numérique aura favorisé l'individuation expressive[17] - l'autre champ de développement des MOOCs concerne les terminaux d'accès au contenu et la prise en compte de la mobilité des apprenants dans le contexte de la formation informelle par de simples curieux ou lors de sessions de formation professionnelle. Ce qui pourrait résoudre en partie - car la technique n'est jamais en soi une solution - l'un des écueils des MOOCs, à savoir leur taux important de décrochage comme l'analyse une étude conjointe de Harvard et du MIT de janvier 2014 montrant seulement 9 % des étudiants ayant vu plus de la moitié des cours, 5 % ayant validé la formation et un tiers n'ayant jamais assisté à aucun cours[18].

25 Des réponses à ce décrochage, lié parfois au manque de disponibilité temporelle pour visionner de façon statique des vidéos, peuvent être convoquées au sein de la tradition du *mLearning* dont les pays en développement ont été les premiers utilisateurs étant donné la diffusion massive du téléphone portable dans le monde. La grande leçon des pratiques de formation basées sur les mobiles a posé la question de l'espace en aménageant une porosité des lieux d'apprentissage. La prise en compte de cette fonction « architecturante » du mobile peut permettre de mieux apprendre dès aujourd'hui dans quels espaces se trouvent remodelés par la connexion. Lors de la table ronde « Mobile Learning dans le monde » du colloque « Mobile Médiation Éducation » de l'IRCAV-Paris 3, les intervenants ont démontré qu'il n'a pas fallu attendre que le monde entier soit plus encore connecté à internet et que les MOOCs fleurissent pour, avec les mobiles bon marché, imaginer des accès aux savoirs et à l'apprentissage avec les outils sous la main des populations[19], qui ont des difficultés d'accès à l'éducation pour toutes sortes de mauvaises raisons : parce qu'elles sont pauvres, parce que ce sont des femmes, parce qu'elles parlent une langue minoritaire. Cette table ronde réunissant des spécialistes des programmes éducatifs sur mobile[20] a notamment montré comment la *mobile literacy* est une compétence à la fois à acquérir mais aussi à cultiver dans l'accessibilité au savoir, aux connaissances, à la culture littéraire ou scientifique, tel le *Yoza Project* de Steve Vosloo permettant le commentaire en langage SMS des jeunes lecteurs de nouvelles créées pour le mobile par des écrivains sud-africains[21].

MOOC et savoir situé : l'exemple du » MOOC des Étudiants » comme classe renversée

26 Aux questions des formats, des terminaux et des publics, le moment MOOC stimule également le questionnement en matière du contenu des savoirs. À la problématique de

l'individualisation du savoir présente dans la complémentarité MOOC/SPOC s'ajoutent les enjeux en termes d'uniformisation du savoir que pourrait amener une massification de l'offre de contenus en ligne. Il peut être tentant de choisir le « moment MOOC » comme la promotion à la fois d'une diversité locale des connaissances[22] et de ses acteurs, mais également l'opportunité de changements d'échelle, d'une *scability*, tels les étudiants résidant au Congo et inscrits au MOOC d'une école d'ingénieurs basée en Suisse[23].

27 Plus fondamentalement, la création de MOOC ne peut se passer d'une épistémologie du savoir connecté comme l'occasion historique de reconnaitre les « savoirs situés », issus d'acteurs pluriels de la connaissance inscrits dans des contextes propres de production et réception[24]. C'est la posture épistémologique adoptée lors de l'expérience le « Mooc des Étudiants » qui a donné l'occasion à des étudiants du cours « Nouvelles Formes de l'Echange Culture » de Laurence Allard, en Licence Culture et Médias de l'Université Lille 3, de livrer leurs connaissances - issues des cours du cursus de la formation - à travers une appropriation expressive du format MOOC qui a été nourrie de leurs propres pratiques digitales. Partant de la leçon des usages des cultures numériques et plus particulièrement des formes d'apprentissage p2p comme les tutoriaux vidéo, les étudiants ont réalisé « leur » MOOC.

28 En tant qu'acteurs d'un savoir situé, les étudiants se sont également positionnés en étudiants-chercheurs œuvrant à renouveler des corpus et des terrains de recherche et à ouvrir de nouveaux questionnements dans le domaine des études culturelles numériques. À l'issue du second semestre 2014, cinquante MOOC ont été réalisés par une promotion de 150 étudiants[25]. Ces propositions de MOOC constituent autant d'expérimentations créatives autour de la production et de l'accès aux savoirs et aux connaissances à l'heure du numérique. Les thématiques traitent des mobilités étudiantes ou de la vie quotidienne des jeunes, des logiciels libres, de la reconnaissance faciale ou de la fanculture « MyLittlePony » en passant par les détournements d'instruments de musique, les usages sociaux de la chorégraphie, les réseaux sociaux dans le sport, le remake de Hitchcock à Vine ou encore les interactions multi-écrans et tant d'autres sujets liés aux études culturelles digitales.

29 Certains de ces MOOCs des étudiants mettent en avant une première déconstruction parodique du format tandis que d'autres jouent avec les codes du moment (vidéo, quizz...) de façon créative. Les cours sont ainsi constitués, le plus souvent, par des vidéos de cours réalisés par les étudiants et mis en scène avec humour et inventivité. C'est le cas par exemple d'un MOOC réalisé sur l'histoire du remake qui repose sur des vidéos de célèbres séquences de films ayant inspirés des reprises qui sont rejouées grâce à l'application Vine [26]. D'autres innovent plus encore par l'usage de la palette graphique, de montage d'images issues de leurs corpus d'analyse, d'applications de vidéos mobiles ou encore par la mise en scène des contextes d'usage des MOOC et son insertion parfois délicate dans la vie quotidienne. Les modalités d'évaluation standards sous la forme de quizz présentes dans l'offre de MOOC se trouvent réinventées par des invitations à la création de travaux personnels écrits ou visuels. Quant aux certifications, elles foisonnent dans leur variété (du générateur de diplôme aux badges en tout genre). Le MOOC consacré au fandom de « My Little Pony » propose ainsi de rédiger une lettre à princesse Célestia tandis que celui consacré aux Usages Sociaux de la Chorégraphie invite à danser en images pour valider le bon suivi des séquences[27].

30 La créativité mobilisée par des étudiants renversant les rôles entre apprenants et enseignants le temps d'un exercice pédagogique est également le souci des producteurs

de MOOCs en France. Des « MOOCAMP » et autres ateliers de créativité « d'idées de MOOC » sont organisés autour de la plateforme FUN afin d'ouvrir plus encore un format déjà par trop standardisé[28].

Des questions qui restent ouvertes : marché de la certification, complémentation ou concurrence ? La production de soi comme travailleur

31 L'Université française s'est donc saisie du format MOOC en ne négligeant pas l'ouverture créative. Des questions subsistent cependant, notamment autour de la certification des cours et l'ouverture d'un marché de la « diplômation ». Aux côtés des diplômes délivrés par l'Éducation nationale et à la faveur de la démultiplication de l'offre de formation en ligne sous forme de MOOC dans des plateformes privées, il faut compter désormais des « diplomations » qui viennent coexister avec des certifications déjà existantes type TOEFL ou encore des initiatives type « Open Badge » de Mozilla Fondation avec la Fondation Mac Arthur. La certification obtenue par la validation d'un MOOC peut être considérée comme le gage d'une curiosité intellectuelle typique d'un marché de l'emploi qui suppose de se » produire par soi-même » en tant que travailleur, de cultiver son capital humain, ses qualités créatives et l'expression de soi. Suivre un MOOC et le valider sur des thématiques exotiques par rapport à son secteur d'activité manifeste une subjectivité nourrie propice à une relation d'agilité dans un monde du travail durablement instable.[29]Cette ligne supplémentaire sur le CV est désormais une reconnaissance pour le futur employeur d'une motivation à apprendre, que l'on soit encore étudiant ou non. Les MOOC pourraient-ils devenir le futur canal de recrutement des entreprises ? Dans ce contexte, plus que jamais que la créativité soit avec l'Université, ses enseignants et étudiants, avec et par-delà les MOOC !

NOTES

1. Cf. Fred TURNER, Aux sources de l'utopie numérique, Caen, C&F Editions, 2012

2. Cf. Henry JENKINS, "FromYouTube to YouNiversity" http://henryjenkins.org/2007/02/from_youtube_to_youniversity.html

3. Cf. les interventions du colloque en ligne « Mobile Médiation Education » des 5-6 décembre 2013, organisé par Laurence Allard, Laurent Creton et Roger Odin du laboratoire IRCAV-Paris : http://www.mobilecreation.fr/

4. http://faculty.georgetown.edu/jod/texts/rsn.html

5. http://www.downes.ca/cgi-bin/page.cgi?post=57911

6. https://learn.canvas.net/courses/4/wiki/the-original-moocs

7. http://gestiondeprojet.pm/mooc-gestion-de-projet/

8. http://www.france-universite-numerique.fr/

9. http://www.centerdigitaled.com/policy/MOOCs-Here-to-Stay.html

10. http://www.elearnspace.org/blog/2012/07/25/moocs-are-really-a-platform/

11. http://www.france-universite-numerique.fr/IMG/pdf/a_la_decouverte_des_mooc-2.pdf
12. JENKINS Henry, FORD Sam, GREEN Joshua, *Spreadable media. Creating value and meaning in a networked culture,* NYU Press, NYU. 2013.
13. BOURDAA Mélanie, « La culture fan », MOOC « Comprendre le TransmediaStorytelling », janvier 2014.
14. http://plumii.wordpress.com/2014/01/23/tribulations-dune-etudiante-le-mooc-comprendre-le-transmedia-storytelling/
15. http://www.bbc.co.uk/news/business-24166247
16. http://www.vousnousils.fr/2014/02/14/cours-en-ligne-plus-que-les-mooc-les-spoc-ont-de-lavenir-a-luniversite-552440
17. ALLARD Laurence, "Express yourself 2.0 ! Blogs, podcasts, fansubbing, mashups... : de quelques agrégats technoculturels à l'âge de l'expressivisme généralisé" in *Penser les MédiaCultures*, Armand Colin, 2005
18. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2381263
19. http://www.mobilecreation.fr/
20. Steve Vosloo (Yoza Project, directeur du Programme mLearning, Unesco), Mar Camacho, Universitat Rovira i VirgiliFaculty (Spain), John Traxler, Professor of Mobile Learning, Director of the Learning Lab (Université de Wolverhampton) Serge Miranda, Professeur en informatique – Université de Nice Sophia Antipolis – Directeur du master MBDS.
21. Cf. Steve Vosloo, « *Yoza Project* : des histoires pour mobiles accessibles à tous » in *Téléphone Mobile et Création*, sous la direction de Laurence Allard, Laurent Creton, Roger Odin, Armand Colin, 2014. Le site : http://www.yoza.mobi/static_pages/view/8/
22. http://www.maddyness.com/prospective/2014/03/11/moocs-education-diplomatie-numerique
23. http://www.lemonde.fr/afrique/article/2014/05/04/les-moocs-donnent-des-ailes-aux-africains_4411192_3212.html
24. Cf. Donna HARAWAY, « Manifeste Cyborg et autres essais. Sciences Fictions Féminismes », Exils, 2007.
25. Le réseau du « MOOC des Etudiants » est visible par ici : http://mooc.politechnicart.net/credits/
26. Cette réalisation est consultable à l'adresse suivante : http://mooc.politechnicart.net/remakevine/
27. Ces MOOCs sont consultables sur http://mooc.politechnicart.net/mylittlepony/ et http://mooc.politechnicart.net/bv2choregraphie/
28. Cf. les résultats de ce premier MOOCAMP de janvier 2014 : http://www.france-universite-numerique.fr/jeu-idee-de-mooc-du-moocamp.html
29. Luc BOLTANSKI et Eve CHIAPELLO, *Le nouvel esprit du capitalisme,* Editions Gallimard, 1999.

RÉSUMÉS

Cet article écrit à quatre mains expose et analyse deux expériences de Mooc ayant trait à la culture fan. La première réalisée par Mélanie Bourdaa dans le cadre de France Université Numérique, « Comprendre le transmedia storytelling » consacré à ces stratégies extensives de narration dans lesquelles les fans jouent un rôle à part entière. La deuxième réalisée par

Laurence Allard dans le cadre d'un cours sur la culture numérique d'un « Mooc des étudiants » au cours de laquelle les étudiants ont conçu 50 modules pédagogiques suivant la logique de la classe renversée et du savoir situé.

This article exposes and analyzes two experiences of Mooc related to fan culture. The first one, « Understanding transmedia storytelling », led by Melanie Bourdaa for France Digital University, is devoted to these extensive narrative strategies in which the fans play a full part. The second one, entitled « Mooc of students » was led by Laurence Allard and part of a course on digital culture during which students designed 50 teaching modules following the logic of the overthrown class and situated knowledge.

INDEX

Mots-clés : MOOC, transmédia, culture du fan, culture participative
Keywords : MOOC, transmedia, fan culture, situated knowledge, participatory culture

AUTEUR

MÉLANIE BOURDAA ET LAURENCE ALLARD

-

Mélanie Bourdaa est Maître de Conférences en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université de Bordeaux 3, laboratoire MICA. Elle analyse la réception des séries télévisées américaines contemporaines par les fans, et les stratégies de productions (Transmedia Storytelling). Elle enseigne la culture télévisuelle, les dispositifs numériques des ARG et le Transmedia Storytelling en Licence et en Master Multimedia. Elle a créé le GREF (Groupe de Recherche et d'Études sur les Fans) qui regroupe des chercheurs francophones travaillant sur ces sujets http://etudesfans.wordpress.com/
Elle a récemment coordonné un numéro spécial de la revue Terminal consacré au Transmedia Storytelling. Elle a écrit des articles sur les stratégies Transmedia de la série *Fringe* et sur les pratiques de réception des fans. Elle a organisé un séminaire de recherche sur la Convergence Culturelle et les stratégies Transmedia à l'Université de Bordeaux 3 (2012 – 2013).
Elle pilote également le MOOC « Comprendre le Transmedia Storytelling » hébergé sur la plateforme FUN (1ère session janvier-mars 2014 / 2e session janvier-mars 2015).

-

Laurence Allard est Maître de conférences, Sciences de la communication, IRCAV-Paris 3/ Lille 3 et captologue citoyenne (Association Citoyens Capteurs). Ses travaux de recherches portent notamment sur les cultures expressives numériques et mobiles (photos, vidéos, data) et leurs usages ordinaires, artistiques ou citoyens. Elle a co-dirigé avec Delphine Gardey et Nathalie Magnan l'anthologie « Donna Haraway, Sciences. Fictions. Féminismes. Manifeste Cyborg et autres essais », Exils, 2007 et avec Laurent Creton et Roger Odin, « Téléphone mobile et Création », Armand Colin, 2014.
Site professionnel http://culturesexpressives.fr/doku.php
Blog consacré à la culture mobile http://www.mobactu.fr/