



Le digital storytelling comme mode d'expression citoyen

Evika Karamagioli, Arnaud Laborderie

► To cite this version:

Evika Karamagioli, Arnaud Laborderie. Le digital storytelling comme mode d'expression citoyen. Petits et grands récits d'aujourd'hui : telling, feeling, sharing, May 2019, Paris, France. hal-02241446

HAL Id: hal-02241446

<https://hal.science/hal-02241446>

Submitted on 1 Aug 2019

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.

Le *digital storytelling* comme mode d'expression citoyen

Evika Karamagioli,
Faculté de Communication, Université d'Athènes (NKUA)

Arnaud Laborderie,
Bibliothèque nationale de France
Université Paris 8, Laboratoire Paragraphe

Résumé

Cet article restitue les travaux de recherche-crédation d'un atelier-laboratoire consacré au *storytelling*, organisé par le programme IDEFI-CréaTIC et l'université Paris 8, en partenariat avec l'université d'Athènes et en collaboration avec la mairie d'Athènes. L'objectif est d'expérimenter de nouvelles méthodes d'expression civique, de penser l'exercice de la politique et du devoir citoyen dans un monde numérique, à travers la pratique originale du *digital storytelling*.

Mots-clés : *digital storytelling*, valeurs civiques, innovation sociale, expression citoyenne

Abstract :

This article presents the research-creation work of a laboratory-workshop devoted to storytelling, organized by the IDEFI-CréaTIC program and the University Paris 8, in partnership with the University of Athens and in collaboration with the City Hall of Athens. The aim is to experiment with new methods of civic expression, to think about the politic practice and civic duty in a digital world, through the original approach of digital storytelling.

Key-words : *digital storytelling*, civic values, social innovation, citizen expression

Introduction

La relation entre les acteurs du monde politique et les citoyens est en constante évolution. Aujourd'hui plus que jamais, ce changement s'opère rapidement avec l'avènement des nouvelles technologies, de l'internet et des réseaux sociaux. Ce sont de puissants leviers d'action et de prise de parole qui ouvrent un espace de discussion que chaque individu peut occuper. Ces nouveaux modes d'échange et de communication ont leur rôle à jouer, pour créer un débat autour des thématiques de société et de l'engagement politique en général, pour un meilleur fonctionnement de l'appareil politique et démocratique au niveau des quartiers, des villes, des régions ou même des pays. L'innovation sociale et la participation des citoyens sont importantes pour nous parce qu'elles permettent de :

- Accroître la confiance des citoyens dans les institutions ;
- Améliorer la cohésion sociale et le sens civique ;
- Développer les connaissances et les compétences civiques des citoyens ;
- Améliorer la qualité des décisions, des politiques et des services par l'apport de savoirs diversifiés ;
- Accroître le soutien des citoyens aux politiques publiques ;
- Créer les conditions d'émergence d'innovations.

Cet article se propose de restituer les travaux de l'atelier-laboratoire organisé par le programme IDEFI-CréaTIC en partenariat avec l'université d'Athènes et en collaboration avec la mairie d'Athènes. Animé par Evika Kamagioli et Arnaud Laborderie sous la direction de Michel Meimaris, cet atelier-laboratoire veut appréhender le *storytelling* comme mode de « narration numérique » (*digital storytelling*) mis au service d'une expression citoyenne. Notre objectif est d'expérimenter de nouvelles méthodes d'expression civique, de penser l'exercice de la politique et du devoir citoyen dans un monde numérique, à travers la pratique originale du *digital storytelling*.

Du récit au *storytelling* et au *digital storytelling*

Le récit est une représentation des faits, d'un événement qui a eu lieu, subjective par essence : « Des événements comme l'assassinat de quelqu'un, un accident, une vie même, ne deviennent des récits que lorsqu'ils sont représentés, c'est-à-dire rapportés, racontés [...] Toute représentation est déjà une interprétation [...] » (Adam, 1996). Pour Paul Ricœur, c'est par le récit que l'individu construit son identité : en se racontant, il se réapproprie le temps et donne sens à sa vie. Ce qui au départ pouvait apparaître comme absurde ou subi devient nécessité dans la compréhension de sa propre histoire. En se racontant, la personne ressaisit

ses initiatives et ses choix. Elle construit une identité subjective ouverte par la « mise en intrigue » dans un récit qui « donne forme à ce qui est informe » (Ricoeur, 1985).

Aujourd'hui un nouvel ordre narratif s'est imposé sous les traits du *storytelling*, ce mode de communication qui privilégie les « petites histoires » et qui emprunte au récit sa structure et ses codes. Massivement investi par marketing, la politique et le management, le *storytelling* est devenu, selon l'expression de Christian Salmon, une « machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits » (Salmon, 2007). Notre posture scientifique est de renverser une telle approche et de s'approprier les techniques du *storytelling* pour les mettre au service d'une expression démocratique et citoyenne.

Pour cela, c'est une forme spécifique de *storytelling* que nous avons investie : le *digital storytelling*, mis en œuvre par le laboratoire de Nouvelles Technologies dans la Communication, l'Éducation et les Mass-Médias (NTLAB), sous la direction du professeur Michel Meimaris. Travail à la fois créatif et éducatif, le *digital storytelling* combine texte et images, narration et musique pour raconter une histoire. L'objectif est de s'appuyer sur des choses vécues et ressenties afin d'impliquer une part de soi-même dans la création du récit numérique et d'apporter ainsi une émotion, un supplément d'âme.

Cette approche repose sur sept critères formulés par Joe Lambert, de l'écriture au montage : point de vue, question dramatique, contenu émotionnel, économie de moyens, rythme, voix, musique (Lambert, 2006). Ceux-ci permettent d'identifier et de mettre en œuvre les principes fondamentaux de la narration numérique dans la recherche de l'histoire, sa scénarisation, sa production et son partage. En investissant cette méthodologie du *digital storytelling*, l'équipe pédagogique a guidé les étudiants dans la manière de transformer des histoires ordinaires en expériences sensibles et critiques. Il s'agit pour eux de faire le lien avec leur histoire personnelle, dans un mode de travail participatif et collaboratif, notamment lors du *story circle*, lieu d'échange et de partage où se construit, sous la direction d'une psychologue, la narration et son message-clé.

De l'expression de soi à l'expression citoyenne : Athènes, laboratoire d'expérimentation

La crise de 2008 et l'afflux des réfugiés ont profondément bouleversé la société grecque. Après le choc de mesures économiques drastiques, les citoyens se sont organisés pour pallier les difficultés du quotidien et reprendre en main leur destin : c'est l'émergence d'une société civile et du concept de « résilience citoyenne »¹. Notre objectif est de confronter les étudiants aux initiatives de cette société civile et des innovations citoyennes en matière éducative, culturelle et sociale, afin d'interroger le modèle démocratique et

¹ Concept psychologique médiatisé par Boris Cyrulnik, la résilience désigne la capacité d'un individu ou d'un groupe à surmonter de très grandes difficultés afin de pouvoir avancer dans la vie.

l'idée d'Europe. Les étudiants sont invités à construire un point de vue et à le mettre en récit grâce à la méthodologie du *digital storytelling*, c'est-à-dire à partir de leur expérience personnelle, de leur subjectivité, pour transmettre une impression, un sentiment, une émotion, et les partager. Cette démarche, à la fois participative et innovante, revêt une dimension d'éducation démocratique qui touche les mutations de la liberté d'expression à l'ère numérique. L'objectif pédagogique est d'encourager la réflexion des étudiants, de faciliter la pensée critique et de libérer leur créativité.

Méthode : recherche-action-crédation en atelier-laboratoire

Comprenant quatre étudiantes et quatre étudiants² du master Création et édition numériques (CEN) de l'université Paris 8 (département Humanités numériques), l'atelier-laboratoire a procédé en recherche-action-crédation sur le mode de la pédagogie de projet, avec conception et réalisation sur place à Athènes d'une production audiovisuelle par étudiant. L'atelier-laboratoire s'est déroulé à Athènes du 15 au 22 avril 2018, dans le format d'une semaine de travail intensif organisé en quatre temps :

- un temps de séminaire : théorie, méthodologie, analyse d'exemples ;
- un temps d'enquête sur le terrain : visites, rencontres, entretiens ;
- un temps de création : conception et réalisation d'un livrable sur le mode hackathon ;
- un temps de restitution : projection des productions, explicitation des choix et partis pris, discussion avec l'équipe pédagogique.

L'enquête sur le terrain s'est faite à travers des visites thématiques permettant aux étudiants de découvrir des initiatives visant une citoyenneté active à la fois inclusive, interculturelle, intergénérationnelle et égalitaire. Le but était de collecter du matériel et d'encourager la réflexion des étudiants sur quatre thèmes : l'innovation sociale, la résilience citoyenne, la solidarité, la transition.

Sur les thèmes de l'innovation sociale et de la résilience citoyenne, les étudiants ont été reçus à la mairie d'Athènes par Amalia Zepou, adjointe au maire chargée de la société civile et de l'innovation. Madame Zepou leur a présenté le projet SynAthina³, une plateforme web qui cartographie et promeut les activités de quelque 350 groupes engagés au service des Athéniens. Leurs efforts concourent à réinventer un modèle de société, plus collaboratif et plus solidaire.

Sur le thème de la solidarité, les étudiants ont rencontré Maria Fola, directrice de la communication de la fondation Bodossaki⁴. Cette fondation mécène des initiatives

² Hugo Chaimovitch, Tafsir Diallo, Charline Goujon, Cécilia Haentjens, Julie Metge, Barthélemy Thumerelle, Do-Yeon Sung, Sylvain You.

³ Plateforme SynAthina, en ligne : <https://www.synathina.gr/en/>.

⁴ Fondation Bodossaki : <https://www.bodossaki.gr/en/>

citoyennes envers les plus faibles et contre la pauvreté à travers son programme « We are all citizens » ⁵. Ce programme vise à renforcer la société civile et la contribution des ONG à la justice sociale, à la démocratie et au développement durable.

Sur le thème de la transition, les étudiants ont visité la Bibliothèque nationale de Grèce ⁶, sise dans un nouveau bâtiment conçu par Renzo Piano pour la Fondation Stavros Niarchos, mécène du Centre culturel dans lequel prend désormais place la Bibliothèque. Quelque 700 000 livres ont déménagé dans ce nouvel espace entre janvier et avril 2018. Les étudiants ont rencontré Stephania Xydia, responsable du développement des publics, chargée du déménagement et de la création d'une nouvelle identité pour la Bibliothèque nationale de Grèce, à la fois cas emblématique et symbole des mutations en cours dans le pays.

Les étudiants ont également pu échanger avec la rédaction de *Solomon*, premier magazine numérique créé par des Grecs et des réfugiés. C'est un média collectif à but non lucratif qui construit de la solidarité à travers la production de contenu contributive afin de promouvoir une perspective alternative à travers le regard de communautés locales ⁷.

L'organisation de la société civile en Grèce est une réponse à la crise qui frappe durement la population. L'action citoyenne peut s'entendre ici comme une forme de protestation qui prend place à côté de la contestation politique. Pour comprendre l'arrière-plan économique et politique de ces initiatives, les étudiants ont fait une visite guidée du quartier anarchiste Exarchia sur le thème des « mouvements sociaux » ⁸. Partant de la place Syntagma et de son histoire ancienne et récente, ils ont parcouru les lieux de la contestation populaire. À travers les affiches et slogans couvrant les murs du quartier, ils ont suivi l'évolution de la crise depuis dix ans, découvrant des initiatives locales et des interventions citoyennes visant notamment à se réapproprier l'espace public.

Productions, analyse qualitative et résultats

Après ces visites thématiques, les étudiants ont été invités à documenter leur histoire personnelle et leurs propres expériences de vie. Ils ont eu pour consigne de créer une narration au plus près de ce qui a été vécu à partir de quelque chose qui les a marqué, amusé, touché ou ému dans ces rencontres, afin de construire un récit numérique et ainsi parler d'eux à travers ce qui est raconté. Les étudiants ont employé la méthode et les techniques du *digital storytelling* pour témoigner ainsi des visites thématiques et leur

⁵ Programme « We are all citizens », en ligne : http://www.weareallcitizens.gr/index_en.html

⁶ Site web Bibliothèque nationale de Grèce (gr) : <https://www.nlg.gr/>

⁷ Magazine web *Solomon* : <http://solomon.gr/>

⁸ Athènes alternative tour : <https://www.alternativeathens.com/fr/>

expérience d'Athènes, en concevant leur propre histoire dans une séquence de 2 à 3 minutes chacun.

Dans ce projet de recherche-action-cr  ation, nous avons r  alis   une analyse qualitative⁹, en demandant aux   tudiants d'exprimer a) quels   taient leurs sentiments et leur attitude    l'  gard du processus de production, b) leur r  action par rapport    leurs cr  ations respectives, c) sur la partie collaborative, ils ont   t   encourag  s    partager et    discuter ouvertement de leurs id  es et du message-cl   appropri  , d) des raisons de leurs choix et e) apr  s 24 heures de travail intensif sur le mode hackathon,    pr  senter leurs propres r  cits num  riques.

Ces travaux ont   t   discut  s collectivement pour   tre analys  s et am  lior  s. Les   tudiants ont ensuite fait part de leurs commentaires sur les diff  rentes   tapes du processus de cr  ation des r  cits num  riques (*story circle*, etc.) et de leurs impressions sur cet atelier. Nos r  sultats sugg  rent que l'atelier-laboratoire a fourni un   clairage personnel et puissant sur les attitudes civiques, les besoins sociaux et les sch  mas comportementaux des   tudiants. Ce fut une occasion de r  fl  chir, d'apprendre et de discuter des probl  mes qui les concernaient, m  me s'ils venaient de milieux socio-politiques et culturels diff  rents et qu'ils partageaient des exp  riences de vie probablement tr  s diff  rentes. La narration num  rique s'est r  v  l  e   tre un catalyseur technologique permettant un dialogue constructif, lib  rant la cr  ativit   des   tudiants et d  veloppant leur expression personnelle.

Des comp  tences importantes ont   t   acquises ou am  lior  es : les comp  tences techniques et artistiques n  cessaires    la production d'un r  cit num  rique ; les capacit  s culturelles et sociales de savoir comprendre le monde qui les entoure, d'agir et de r  agir en son sein ; la conscience civique de la mani  re d'utiliser le r  cit pour les initiatives de changement de la communaut   (Meimaris et *al.*, 2017).

Cependant, nous avons constat   que les   tudiants rencontraient des difficult  s initiales pour appr  hender la m  thodologie, en particulier pour trouver le message-cl   et le relier    leur vie et    leur exp  rience personnelles.

De leur point de vue subjectif, des   tudiants ont rapport   que le *digital storytelling* les avait aid  s    am  liorer leurs capacit  s de r  flexion personnelle. Ils ont   galement soulign   qu'il s'agissait d'un exercice de cr  ation de liens et de partage entre eux. Parall  lement, ils ont reconnu que cela leur permettait de d  velopper leurs propres aptitudes en mati  re de communication, telles que l'apprentissage de l'  laboration de messages, la construction de r  cits et la formulation de points de vue.

⁹ Nous reprenons ici l'analyse et les r  sultats pr  sent  s lors du colloque *Digital Storytelling Conference "Current Trends in Digital Storytelling: Research & Practices"* qui s'est tenu    Zakynthos (Gr  ce), les 21-23 septembre 2018.

Les trois éléments qu'ils ont tous mentionnés pour commenter l'expérience de l'atelier étaient « motivation, encouragement, partage ». Ils nous ont également fait part de commentaires et de raisonnements tels que :

- « Je n'étais pas prêt à en parler. Je me sens très bien de l'avoir fait »
- « J'étais quelqu'un de très introverti et je ne pouvais pas m'exprimer en public jusqu'à présent »
- « J'ai retrouvé en moi la part activiste que je pensais avoir perdue. »
- « Comment pouvez-vous faire la différence entre un Grec et un Français ? »

Créer leurs récits numériques et développer de nouvelles compétences tout au long du processus constituait clairement une expérience responsabilisante et libératrice pour les étudiants. Il est intéressant de noter qu'ils étaient tous ouverts et se sentaient en sécurité pour discuter de questions et d'expériences personnelles sensibles (source d'inspiration des récits numériques qu'ils ont créés) et pour montrer leurs histoires non seulement au groupe, mais également en public. Cette expérience de raconter sa propre histoire à d'autres personnes est un facteur de motivation important et souligne le fort potentiel social, communicatif (Khebbaz, 2016) et même thérapeutique (Sawyer et Willis, 2011) du *digital storytelling*.

Conclusion

L'atelier-laboratoire a permis aux étudiants de se confronter à des questions sociétales et de les restituer dans des créations numériques. Ils se sont appropriés le *digital storytelling* comme mode d'expression citoyen, dans sa dimension à la fois créative et didactique, encourageant la réflexion critique et le comportement démocratique. Les étudiants ont pu se construire un point de vue faisant écho à leur histoire personnelle.

La narration numérique s'est révélée être un outil et une technique pédagogiques efficaces (Juppi, 2015). Mais, plus encore, cela peut être un moyen puissant de communiquer et de se connecter de manière efficiente et significative. Générateur d'expériences constructives, le *digital storytelling* est défini comme un « média de conversation » (Couldry, 2008) en ce sens qu'il s'agit à la fois d'une technique permettant de mieux comprendre les générations, les peuples et les singularités, et en même temps d'un outil de promotion pour l'engagement civique, l'éducation, la réflexion professionnelle et la communication institutionnelle (Lambert, 2006).

Vue sous cet angle, la narration numérique ne consiste pas uniquement à créer des histoires en tant que récits multimodaux et multimédias. Il s'agit de participer à une discussion collective et à un processus de groupe participatif lors de leur création. Enfin, il

importe de les partager. Le *digital storytelling* fournit un espace virtuel permettant aux individus de refléter le passé et le présent en examinant leur propre vie et leurs interactions avec les autres à travers un regard critique. Aussi les étudiants ont-ils pu renforcer leur intelligence sociale et émotionnelle, en se plaçant dans la sphère des affaires civiques. Ils ont compris qu'ils étaient plus ou moins actifs, que leurs attitudes et leurs actions avaient un impact positif ou négatif et qu'ils avaient le potentiel pour agir plutôt que supporter le changement social.

Ainsi, même si les activités de narration numérique sont généralement des interventions à court terme, elles peuvent avoir des impacts à long terme sur les individus (Juppi, 2015) et l'évolution physiologique des personnes impliquées (Meimaris et *al.*, 2017).

La narration numérique a un fort potentiel à la fois en tant qu'outil dialectique (*ibid.*) mais également en tant qu'activité d'engagement civique (dans le sens de la sensibilisation et de la mobilisation). Selon Warschauer (2004), le meilleur moyen de développer les multiples alphabétisations requises à l'ère de l'information et de tirer parti des TIC consiste à les utiliser pour s'attaquer à de vrais problèmes et pour s'engager dans de nouvelles communautés. Cependant, bien qu'il s'agisse d'une activité collaborative d'expression de soi qui renforce les compétences, sa généralisation reste sporadique et à court terme. Le *digital storytelling* gagnerait ainsi à être intégré aux affaires civiques et aux processus pédagogiques formels, car il peut fonctionner dans les deux sens, de haut en bas et de bas en haut.

Remerciements

Nous voudrions remercier la municipalité d'Athènes, la Fondation Bodossaki, la Bibliothèque nationale de Grèce, les organisations civiques Dianeosis et Solomon pour leur soutien dans la mise en œuvre du projet.

Références bibliographiques

Adam J.-M. (1996). *Le récit*. Paris, PUF, « Que sais-je ? ».

Couldry, N. (2008). "Digital Storytelling, Media Research and Democracy: Conceptual Choices and Alternative Futures". In: *S Jones and K Lundby, eds. Digital Storytelling, Mediatized Stories: Self-representations in New Media*. New York, Bern, Berlin, Bruxelles, Frankfurt am Main, Oxford, Wien: Peter Lang.

Juppi, P. (2015). "Getting Empowered through Digital Storytelling: Using Digital Storytelling for Skill Building and Self-Reflection at GROW Leadership Academy of RLabs Iringa." In *Shaping the Perspectives of Future Journalists – JOCID 2007–2015: Journalism for Civic Involvement, Democracy and Development*, edited by Pyörre S., and Alanko P., Turku : Turku University of Applied Sciences. En ligne: <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522165695.pdf>

Karamagioli, E., Laborderie A., Meimaris M. (2018). "Discussing civic values and concerns: Digital Storytelling as a powerful media technique and practice". In *Conference "Current Trends in Digital Storytelling: Research & Practices"*, Sep 2018, Zakynthos, Greece. En ligne : <https://hal-bnf.archives-ouvertes.fr/hal-01891053>

Khebbaz, S. (2016). "Youth media and social change: Using digital storytelling as a tool that engages youth to become change agents". Capstone Collection.

Lambert, J. (2006). *Digital Storytelling: capturing lives, creating community*, 2nd edition, Berkeley, CA: Digital Diner Press.

Meimaris, M., Karamagioli, E., Laborderie A., (2017). "Digital storytelling as an educational dialectic model: results from a project on contemporary forms of Odyssey", in Azémard G. et Théorêt Y. (dir), *Humanisme numérique : valeurs et modèles pour demain ?*, Actes du colloque international organisé par le réseau international des chaires UNESCO en communication ORBICOM, Paris les 26-28 octobre 2016, t. 3. Paris, Éditions de l'Immatériel.

Ricoeur, P. (1985). *Temps et récit III. Le temps raconté*. Paris, Le Seuil.

Salmon, C. (2007). *Storytelling. La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*. Paris, La Découverte.

Sawyer, C., Willis, J. (2011). "Introducing Digital Storytelling to Influence the Behavior of Children and Adolescents", *Journal of Creativity in Mental Health*, 6:4.

Šparavalo, D. (2014). "Citizenship in Bosnia and Herzegovina — visual stories of change". En ligne : <http://www.digitalneprice.net>

Warschauer, M. (2004). *Technology and Social Inclusion. Rethinking the Digital Divide*. Cambridge, MA: The MIT Press.