



« Pour une médiation pop et multimodale de l'extrême contemporain »

La médiation culturelle peut être considérée comme un outil d'une incroyable richesse afin de diffuser et de vulgariser la culture, mais également la science, tout en proposant des espaces d'éducation alternatifs. Cependant, elle est encore trop souvent centrée sur la culture dite « légitime », essayant d'accompagner le travail scolaire ou de renforcer la culture générale. La médiation culturelle reste toutefois un moyen précieux de faire circuler le savoir. D'ailleurs, si le rôle de prescripteur-riche est fortement discuté (Bréan, 2018) et peut aujourd'hui prendre des formes diverses (Perkins, 2017 ; Bouffonne, 2021), il demeure un pilier de la circulation des œuvres.

Nous entendons ici la médiation culturelle dans son sens le plus large : de l'action de terrain (Mairesse, 2016), permettant de faire circuler des œuvres entre individus, jusqu'aux études permettant la valorisation ou l'institutionnalisation de corpus émergents. Nous y incluons également les pratiques numériques, ludiques, performatives qui permettent d'ouvrir la discussion et d'envisager des espaces de paroles et d'échanges.

Diversité de la culture contemporaine

La culture contemporaine, par l'inclusion de nouveaux supports, médias et approches formels, s'est fortement diversifiée avec l'irruption du numérique et l'explosion médiatique qui l'accompagne. Cette diversité appelle des littératies variées qui permettent de naviguer en son sein. Pour ce faire, ces littératies doivent être apprises, acquises par le contact direct avec les œuvres (Vallières, 2023). À l'instar de l'apprentissage de la lecture de bandes dessinées qui fait l'objet de recherches (Martel et Boutin, 2021), il est essentiel de penser les médiations qui accompagnent l'apprentissage des narrations ludiques, augmentées ou environnementales (Lescouet, 2025).

Nous observons un regain d'intérêt pour les cultures de l'imaginaire (Langlet, 2022), et les recherches sur la culture populaire accompagnent sa compréhension.

Cependant, nous conservons un angle mort sur les moyens de diffusion, de médiation au sens fort permettant de faire entrer le public dans ces œuvres et courants. La compréhension et les échanges entre des cultures circonscrites dans des communautés d'intérêts restreintes, autour d'un jeu ou d'une pratique particulière par exemple, posent également la question de l'ouverture et de l'interconnexion promise par le numérique. Les changements successifs de plateformes, d'interfaces et de supports s'accélèrent, engendrant des difficultés pour suivre et étudier ces mouvements. Certaines pratiques comme les *Alternate Reality Games* (ARG) (Lescouet, 2024), par leur complexité, demanderaient des recherches de terrain s'approchant de l'ethnographie pour suivre les traces laissées tant à travers les plateformes qu'à travers le monde extradiégétique. Ces explorations narratives permettent la construction de communautés autant en ligne que dans le monde analogique.

Pierre angulaire de la compréhension et de l'intégration communautaire

Si nous pouvons rejoindre Reina-Rozo (2021) et Besson (2021) dans l'affirmation que l'imaginaire nourrit les possibles du réel, que par la culture nous pouvons participer à l'avènement de mondes nouveaux, il est impératif de penser les circulations des œuvres contemporaines.

La constitution de nombreuses communautés repose sur l'amour partagé d'une œuvre ou d'un corpus permettant la rencontre et le renforcement créatif de moments partagés. Nous pourrions ainsi considérer les *fan productions* (Jenkins, 2006) comme espaces favorisés de la circulation et de la médiation culturelle. Plus encore, la médiation culturelle permet de penser l'accessibilité à la culture dans des espaces défavorisés, moins connectés ou moins bien desservis, et des recherches sur la ruralité, notamment au Québec (Ouellet, 2021), ont su dresser un cadre particulièrement vivant de la situation (Martel, 2025).

Ce numéro souhaite donc prendre leur suite et ouvrir la discussion sur les possibles à venir, sur les modes de médiations qui pourraient venir enrichir l'offre culturelle dans ces espaces.

Vers des pratiques innovantes

Le numérique offre des espaces de médiation particulièrement vivants : qu'il s'agisse de plateformes de directs comme Twitch (Diwanji et al. 2021) où la

vulgarisation peut prendre des formes d'éducation populaire, de conférences ou de table ronde, ou de musées fleurissant sur les métavers dans *Minecraft* ou *Roblox*... les projets sont variés et prometteurs.

Nous espérons, dans ce numéro, ouvrir une réflexion sur ces possibles qui fleurissent comme autant d'expérimentations à ciel ouvert de ce que promettait le numérique à son avènement (Cardon, 2012). Ces utopies de partage du savoir et de libre circulation des connaissances se retrouvent dans la subversion d'espace des plateformes et dans le piratage des flux pour y inscrire des propositions culturelles et créatives.

Il est urgent, à l'aube de politiques de restriction de l'information, de rigueur budgétaire et de domination hégémonique des médias, de créer des espaces de réflexion utopique pour maintenir ce lien entre les individus et la création du temps. Si les avant-gardes actuelles sont hybrides, numériques et décentralisées, militantes et alternatives, il est primordial de réfléchir aux rôles de passeurs que revêtent nos recherches et nos pratiques.

Les propositions pourront s'inscrire, sans s'y limiter, aux enjeux suivants :

- Médiation culturelle de la culture populaire ;
- Enjeux d'éducation à la culture contemporaine et populaire ;
- Approche des littératures émergentes par la culture populaire ;
- Inscription des communautés de fans dans la médiation culturelle ;
- Présentation de projet, d'étude de cas et de retours du terrain ;
- Traduction, remédiation, adaptation et transcréation des œuvres populaires.

Comment proposer ?

Veillez déposer votre **résumé** en français (entre 300 et 500 mots, excluant les références) de votre proposition **d'ici le 6 octobre 2025** sur la plateforme web de la revue : <https://ojs.kinephanos.ca/index.php/revue/about/submissions>.

Le résumé de votre proposition doit comprendre minimalement le titre, le sujet et la problématique abordée, ainsi que quatre à six mots-clés.

Vous serez informé·e·s de l'acceptation ou du refus de votre proposition d'ici le 20 octobre 2025.

En vue du **texte final**, l'article devra être d'une longueur de **45 000 à 60 000 caractères, incluant les espaces** (sans les références et sans les annexes). Des informations plus précises en lien avec le format et les consignes aux auteur·rice·s sont disponibles sur le site de la revue : <https://ojs.kinephanos.ca/index.php/revue/about/submissions#authorGuidelines>

À la suite de l'acceptation de votre proposition, vous devrez faire parvenir votre texte final **avant le 19 janvier 2026** par l'entremise du site de la revue.

Dates à retenir

- Envoi des résumés : 6 octobre 2025
- Réponse quant à l'acceptation des propositions : 20 octobre 2025
- Envoi de la première version des articles : 19 janvier 2026
- Publication : été 2026

Références

- Besson, Anne. 2021. *Les pouvoirs de l'enchantement : Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*. Paris : Vendémiaire.
- Boffone, Trevor. 2021. *Renegades. Digital Dance Culture from Dubsmash to TikTok*. New York : Oxford University Press.
- Bréan, Simon. 2018. « La prescription littéraire en science-fiction française ». Dans *Prescription culturelle. Avatars et médiamorphoses*. Sous la direction de Brigitte Chapelain et Sylvie Ducas, 173-186. Villeurbanne : Presses de l'enssib. <https://doi.org/10.4000/books.pressesensib.9361>.
- Cardon, Dominique. 2019. *Culture numérique*. Paris : Presses de Sciences Po.
- Diwanji, Vaibhav, Abigail Reed, Arienne Ferchaud, Jonmichael Seibert, Victoria Weinbrecht et Nicholas Sellers. 2020. « Don't just watch, join in: Exploring information behavior and copresence on Twitch ». *Computers in Human Behavior* 105 : 106-221. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106221>.
- Jenkins, Henry. 2013 [2006]. *La culture de la convergence : des médias au transmédia*. Traduit par Christophe Jacquet. Paris : Armand Colin.
- Langlet, Irène. 2022. « Pour une French (Science Fiction) Theory ». *ReS Futurae* 20. <https://doi.org/10.4000/resf.11540>.

- Lescouet, Emmanuelle. 2025. « Exploration des narrations modulaires : une exemplification de la littérature analogique participative ». *Multimodalité(s). Revue de recherches en littératie médiatique multimodale. Variation(s) 1*. <https://revuemultimodalites.com/articles/lescouet>
- Lescouet, Emmanuelle. 2024. « Profils et enquêtes transplateformes, l'exemple de Cicada 3301 ». Communication présentée à *ESC Des histoires à l'avenir Littérature, créativité et littératie en culture numérique*, Littérature Québécoise Mobile, Montréal Avril 2024. <https://hal.science/hal-04789825v1>.
- Mairesse, Françoise, dir. 2016. *Nouvelles tendances de la muséologie*. Paris : La Documentation Française.
- Martel, Virginie et Jean-François Boutin. 2021. « Lecture dialectique (et multimodale) de la fiction historique (bande dessinée) au primaire : Conception et mise à l'essai d'un dispositif didactique ». *Revue des sciences de l'éducation* 47 (3) : 77-107. <https://doi.org/10.7202/1084530ar>.
- Martel, Virginie. 2025. « Genèse et première analyse critique d'une innovation sociale en matière de littératie en milieu rural : le Limier Voyageur ». *Multimodalité(s). Revue de recherches en littératie médiatique multimodale. Variation(s) 1*. https://revuemultimodalites.com/articles/martel_limier.
- Ouellet, Sébastien. 2021. « La littératie en milieu rural dévitalisé ». *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale* 14. <https://doi.org/10.7202/1086914ar>.
- Perkins, Kathryn. 2017. « The Boundaries of BookTube ». *The Serials Librarian* 73 (3–4) : 352–356. <https://doi.org/10.1080/0361526X.2017.1364317>
- Reina-Rozo, Juan David. 2021. « Art, Energy and Technology: the Solarpunk Movement ». *International Journal of Engineering, Social Justice, and Peace* 8 (1) : 47-60. <https://doi.org/10.24908/ijesjp.v8i1.14292>.
- Vallières, Amélie. 2023. « (Ré)Concilier jeux vidéo et littérature numérique ». *Sciences du jeu* 20-21. <https://doi.org/10.4000/sdj.6036>.