



La Murale du numérique : co-écriture d'une REL avec les personnes étudiantes en communication

<https://doi.org/10.52358/mm.vi23.488>

Julien Pierre, professeur agrégé
Université de Sherbrooke, Québec
julien.pierre@usherbrooke.ca
<https://orcid.org/0000-0001-6586-1782>

RÉSUMÉ

Développer un enseignement autour du numérique implique d'articuler et de renouveler des connaissances nombreuses, des compétences pratiques et des sujets sensibles, tant les usages contribuent à l'estime de soi et à la socialisation des personnes étudiantes. Face à ces défis, la Murale du numérique propose une approche ludique, réappropriable, construite à partir de contenus universitaires rédigés par une cohorte d'étudiants et étudiantes en communication. Composée de 48 cartes réparties en six thématiques (technique, économique, sociale, psychologique, écologique, régulation), la Murale se joue en équipe selon trois scénarios pédagogiques complémentaires : 1) sensibilisation : partager usages et représentations autour de notions-clés, montrant le caractère systémique nécessaire pour comprendre le numérique et servant à stimuler la réflexion critique; 2) mobilisation : s'engager dans un projet selon les compétences et les communautés des équipes, et montrer qu'un autre numérique est possible; 3) co-écriture : modifier ou créer de nouvelles cartes selon des règles éditoriales pour enrichir toute la communauté éducative. Différents niveaux de littératie sont ainsi activés à travers ces scénarios. La Murale du numérique, comprenant les cartes et les guides pédagogiques, est une ressource éducative libre (REL), située au plus près des usages dès sa conception, ancrée dans les communs numériques, ouverte à une contribution collective.

Mots-clés: jeu sérieux, numérique, biens communs, travail collaboratif, littératie informationnelle



Introduction

Comment parler du numérique à un étudiant ou une étudiante, qui a « grandi connectée » (Cordier, 2017) mais souvent sans prévention? Dans ce dialogue, il faut éviter les stéréotypes, les jugements de valeur, les informations incorrectes, les conseils paternalistes. Le numérique, pensé dans une perspective socio-anthropologique de nos relations avec l'informatique connectée, couvre l'usage des médias sociaux, des jeux vidéo, des services en ligne, et maintenant des intelligences artificielles dans l'ensemble des pratiques sociales. L'une de ces relations prend la forme de discours soulignant la hausse du temps d'écran, la baisse des capacités cognitives et de l'esprit critique, avec des conséquences sur la santé mentale ou l'acquisition de compétences socio-professionnelles, sur la démocratie ou l'engagement dans les enjeux socio-écologiques. Face à l'emprise économique et l'impuissance des pouvoirs publics, un sentiment de fatalité peut émerger chez les usagers. Une autre relation est cependant possible.

Pour réenchanter les pratiques sociales médiatisées par le numérique, il est nécessaire de développer des stratégies d'encapacitation reposant sur des littératies critiques (Jehel et Saemmer, 2020). La Murale du numérique propose d'aborder ces enjeux sous la forme d'un jeu sérieux coconstruit avec les apprenants. En réponse à la question « Comment parler du numérique? », la réponse choisie a été de faire parler les usagers et, pour cela, de leur faire créer l'outil leur permettant de discuter de leurs relations avec le numérique. Cet article présente les défis de cocréer une ressource éducative libre (REL) avec le public destinataire, tout en intégrant les connaissances requises par le sujet, et en respectant une éthique du numérique pensée pour le commun.

La première partie présente le contexte d'émergence du projet et les limites des pratiques d'enseignement précédentes. La seconde partie revient sur l'élaboration de la REL (incluant les cartes et les guides pédagogiques) par des personnes étudiantes, inscrites dans un programme de premier cycle universitaire en communication. Après avoir présenté le contenu du jeu, trois scénarios pédagogiques seront détaillés, accompagnés de quelques résultats spécifiques issus de la classe. Si ces activités apportent des bénéfices aux étudiants, la logistique reste lourde pour l'enseignant. Cependant, le format de REL permet de dépasser ces défis en favorisant la réappropriation du jeu par la communauté pédagogique.

Contexte d'émergence et insatisfactions pédagogiques

Enseigner à partir de la recherche

Cela fait 25 ans que j'enseigne à l'université dans les différents cycles, dont 10 depuis mon doctorat en communication. Malgré l'évolution du format (volume horaire, crédit, cycle, discipline des apprenants), j'enseigne essentiellement les mêmes contenus depuis dix ans, réactualisés selon les pratiques émergentes et les publications scientifiques, et principalement inscrits dans le champ de la sociologie critique. Les notions et concepts ne manquent pas pour décrire les mécanismes et les effets du numérique, avec des ouvrages de référence parfois vulgarisés, mais souvent denses (Boullier, 2019; Cardon, 2019). Le cours magistral a vite montré ses limites face à la quantité de définitions à présenter, à nuancer, à arrimer avec les usages ordinaires (dont la plupart ne sont pas stabilisés), et finalement à évaluer.

En parallèle, ma recherche scientifique porte sur les ingénieries affectives qui capturent les émotions des usagers et des travailleurs du numérique, et comment ceux-ci peuvent être ré-encapacités en pensant autrement le design du web affectif (Alloing et Pierre, 2017). La Murale vient ainsi contribuer à cet effort, en nouant éthiquement un dialogue entre la recherche et l'enseignement.



Expérimentations pédagogiques

J'ai donc expérimenté d'autres modalités dans mes cours, comme les visites ou les témoignages. Ces savoirs situés sont précieux (par exemple, ressentir la chaleur d'un centre de données ou entendre le *burnout* d'une gestionnaire), mais leur organisation demande de les équilibrer avec les autres contenus. Je me suis alors tourné vers les jeux sérieux, qui combinent une expérience ludique et des contenus universitaires.

LA FRESQUE DU NUMÉRIQUE

En 2018, l'association Fresque du climat s'est créée en France, adaptant les résultats du GIEC en jeu de cartes. Le modèle a essaimé rapidement, donnant naissance à la Fresque du numérique, qui montre les impacts environnementaux de l'électronique et de l'informatique. Testée individuellement puis en classe, la séance consiste à ordonner et relier des cartes sur des concepts essentiels (biodiversité, extraction minière, etc.) appuyés par des données scientifiques. Mais s'il est indispensable aujourd'hui de montrer les enjeux écologiques de l'économie numérique, délaisser les enjeux sociaux vient briser la perspective systémique, limiter la compréhension des phénomènes et brider les possibilités d'action. Chacun ressort avec un sentiment de fatalité exacerbé, alors que la promesse est de changer les comportements et les gouvernances. De plus, les organisateurs imposent une licence qui interdit la réappropriation du jeu et contredit la culture « libriste » du numérique et du *remix*, pourtant fondamentale dans la trajectoire de sa socialisation (Allard et Blondiau, 2007).

Pour ces raisons, il m'a semblé plus raisonnable et pertinent de développer mon propre jeu, à partir des contenus maîtrisés par la recherche et enseignés depuis des années, en y associant le caractère expérientiel d'une forme ludique, et en laissant la possibilité aux personnes étudiantes et enseignantes de se réapproprier complètement les cartes et les règles¹.

Processus éditorial de co-écriture de la REL

À l'automne 2023, j'ai consacré à la fabrication de la Murale l'entièreté du cours de 1^{er} cycle en communication appliquée, intitulé « Enjeux sociaux du numérique ». Après avoir accueilli la Fresque du numérique, j'ai demandé aux 36 étudiants quels contenus complémentaires permettraient de couvrir les enjeux sociaux. Un remue-méninge a permis d'identifier six thématiques et de constituer six équipes, dans lesquelles chaque étudiant devait composer 2 cartes (72 au total, réduites à 48 en 2024). J'ai ensuite présenté les étapes et consignes à respecter pour produire des contenus adéquats, en mobilisant les littératies informationnelles : description des formats attendus (texte de 75 mots respectant les normes rédactionnelles et à saisir dans un tableur partagé, image de 960 pixels respectant une palette de couleurs et à déposer dans un dossier partagé suivant des contraintes de format²), recherche d'informations sur le sujet (avec des indications pour trouver des sources qualifiées parmi les articles scientifiques, les statistiques institutionnelles ou les fiches encyclopédiques), sélection de trois références pour le texte et autant pour l'image afin de valider celles qui seront affichées en pied de carte, puis préparation des contenus rédactionnel et graphique. À partir des contenus proposés, j'ai procédé à une évaluation méliorative, proposant des rétroactions après chaque soumission d'une nouvelle version. Toutes et tous se sont prêtés à l'exercice jusqu'à obtenir des contenus optimums (et une note à 100 %), me permettant ainsi de rendre publique la Murale³.

¹ La Murale du numérique a bénéficié d'un budget d'amorçage financé par le Pôle régional en enseignement supérieur de l'Estrie (PRESE). Ce budget a servi à imprimer les cartes et les guides (en plusieurs exemplaires et en plusieurs versions), et à obtenir les services d'assistants pédagogiques.

² Je tiens à remercier Jessica Jiinn Lee, auxiliaire pédagogique financée par la subvention du PRESE, pour le travail de vérification et de qualité de tous ces contenus.

³ Voir <https://muralenumerique.quebec/>.



Toutefois, ces étapes doivent être nuancées pour réduire certains effets collatéraux. L'évaluation méliorative, bien qu'efficace, est particulièrement exigeante avec de grands groupes et les contenus restent encore perfectibles. Il faut compter quatre ou cinq rétroactions pour obtenir une carte précise. Un travail de vigilance doit demeurer constant à l'égard de certains comportements persistants : des prudences à avoir face à des controverses scientifiques non résolues (sur l'effet dopamine, par exemple), des croyances difficiles à déconstruire (sur l'intention cachée des GAFAM) ou de la mésinformation de bonne foi. Les compétences rédactionnelles et graphiques sont aussi inégalement réparties : la maîtrise d'Excel, des types de graphiques et du design informationnel s'est révélée un défi majeur pour plusieurs étudiants. L'exercice permettait aussi d'expérimenter l'usage des IA génératives pour la recherche de sources, la rédaction ou la révision de texte, et l'aide à la création de graphiques. Toutefois, ces outils ont été peu utilisés (défaut d'habileté dans l'écriture de la consigne, méfiance à l'égard de la réponse, incongruité de l'usage en regard de certains enjeux, ou simplement goût d'un travail autonome).

L'exercice présente plusieurs vertus : il consolide les littératies informationnelles, dévoile le processus éditorial des médias et valorise les étudiants en rendant public leur travail. Cette matérialité peut prendre une forme exceptionnelle : avec la première cohorte, j'avais demandé de rédiger une fiche explicative par carte, de justifier les relations entre les contenus et de synthétiser chaque thématique. Avec 36 étudiants produisant chacun deux fiches d'une page avec six sources vérifiées, six synthèses thématiques de cinq pages, plus les cartes et guides d'animation, nous avons obtenu une somme équivalant à un mémoire de 2^e cycle⁴.

Trois scénarios pédagogiques

Dans sa version actuelle, la Murale du numérique est composée de 48 cartes (voir figure 1), réparties en six thématiques (technique, économique, sociale, psychologique, écologique, régulation). Le recto de chaque carte présente un texte et le verso, une infographie (schéma ou graphique). Les sources sont mentionnées en bas de chaque face. Ce contenu, avec les guides pédagogiques qui les accompagnent, peuvent venir à l'appui de trois scénarios complémentaires.

Figure 1

Répartition des cartes par lot et par thématique

	TECH	ÉCO	ENV	PSY	LOI	SOC
1 ^{er} lot	Internet	Commerce électronique et surconsommation	Utilisation des ressources naturelles	Émotion et cognition	Obsolescence des lois	Socialisation
	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6
2 ^e lot	Cookie et données personnelles	Cyber-criminalité	Émission de GES	Effets psychologiques	Désinformation	Contenus, Réseaux & Médias numériques
	API et plateformes	Modèle d'affaire	Traitement des déchets	Temps d'écran	Surveillances	Mouvements sociaux et polarisation
	IA	Oligopole	Métaux	Estime de soi	Censure	Homogénéisation des contenus
	Profil et IRL	Collaboration et éthique	Cybersécurité	Consommation d'énergie	Autorités en ligne	Biais algorithmique
	Augmentations matérielles	Protection de la vie privée	Économie de partage	Fracture numérique	Travail numérique	Surexposition aux notifications
BONUS	DIY	crypto-monnaies	maintenance	dark patterns	licences libres	slacktivisme
3 ^e lot	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6
	Éthique dès la conception	Souveraineté des données	Éco-conception	Diète numérique	Coopérativisme	Littératie numérique

Note. Les cartes du 1^{er} lot font référence à des notions fondamentales. Les cartes du 2^e lot concernent des sujets de tension. Les cartes du 3^e lot proposent des modes d'action pour s'engager autrement dans le numérique. Les cartes bonus abordent des phénomènes émergents. © Julien Pierre

⁴ Ils et elles sont plus de 100 à avoir participé à la création de la Murale. Je ne peux tous les nommer ici, mais je tiens à nouveau à les remercier de leur contribution et de leur engagement dans cet exercice. Leurs noms sont mentionnés dans la version numérique de chacune des cartes, sur le site de la Murale.



Scénario de sensibilisation

Les cartes sont distribuées par lots thématiques, mais toutes ne sont pas utilisées. À la manière de la Fresque, les participants, répartis en équipes de six, positionnent les cartes sur une grande feuille selon les liens qu'ils établissent et leurs priorités. Chaque équipe négocie la position des cartes, encourageant le partage d'expériences. L'animation est assurée par des volontaires avec un guide pratique. Après le premier lot commun, deux autres ensembles thématiques sont choisis, intégrant toujours des cartes d'autres domaines pour éviter les surfocalisations (sur les enjeux psychosociaux ou environnementaux, par exemple). Des flèches, des dessins et des titres complètent la Murale⁵. Chaque équipe présente sa version en expliquant ses choix. L'activité dure une heure. Elle peut servir de brise-glace, sans distinction de discipline, de programme ou de cycle. Elle peut structurer tout un enseignement, comme je le fais dans le cours sur les enjeux sociaux du numérique.

Ce mode de jeu a été testé à plusieurs reprises, avec un public hétérogène (personnes enseignantes et étudiantes de différents programmes), puis au sein d'une même classe au cégep en sciences humaines et sociales, au 1^{er} cycle universitaire en communication, au 2^e cycle en génie robotique dans un cours d'éthique. Il est depuis utilisé régulièrement dans ces programmes, au Québec et en France. Au moment d'écrire cet article, il est prévu également d'utiliser le jeu dans des universités interâges. Les retours sont majoritairement positifs : pour les joueurs et joueuses, c'est l'occasion de discuter de leurs propres pratiques, ressentis, croyances (et d'entendre ce que les autres peuvent partager); de découvrir des notions et des liens entre elles venant éclairer des agissements ordinaires et souvent impensés; de comprendre l'emprise des acteurs économiques et de déconstruire certains discours anxiogènes ou prophétiques; et enfin de voir qu'il existe des manières de vivre le numérique autrement (cartes du 3^e lot). Pour les personnes enseignantes, les témoignages sont précieux et donnent accès – partiellement – à ce que pratiquent et ressentent les personnes dans la classe; cela permet également d'identifier des savoirs à compléter ultérieurement, ou de voir quels sujets pourront être fédérateurs en classe. J'ai constaté pour ma part un intérêt fort pour les enjeux de santé mentale et un fatalisme pour les enjeux environnementaux (que j'associe conjointement à des discours imputant la responsabilité aux seuls usagers), qui peuvent se compenser par les règles de distribution des cartes de la Murale, obligeant à saisir de manière systémique toutes les dimensions socio-écologiques du numérique.

Cela étant dit, les personnes étudiantes peuvent avoir des expériences personnelles qui rendent certains sujets sensibles (cas de cyberharcèlement, convictions politiques ou religieuses, questions de genre, etc.). Le passage par le jeu comme mécanisme d'élicitation des pratiques et des représentations peut faciliter l'expression, à condition d'être accompagnée par une écoute bienveillante dans les équipes.

Scénario de mobilisation

À l'issue de l'activité de sensibilisation, un autre scénario peut venir compléter la démarche. Si les discussions permettent de formuler une problématique et si les cartes du 3^e lot montrent la voie des possibles, le jeu devient alors initiateur d'une mobilisation par projet. Dans cette perspective, les équipes proposent une série d'actions – le temps d'une session ou de quelques séances – pour résoudre le problème identifié : réduire le temps d'écran, recycler du matériel obsolète, configurer les notifications ou les paramètres de confidentialité, etc.

⁵ Afin d'éviter les confusions et les complications juridiques (le terme étant protégé), j'ai rebaptisé Murale ce qui auparavant s'appelait Fresque. En France, on nomme une peinture murale de type graffiti « fresque », tandis que le Québécois préfère « murale ».



Plusieurs points de vigilance sont à partager ici, concernant les compétences, les ambitions et certains paradoxes. Ainsi, les actions visées doivent toujours rester dans le périmètre de compétences acquises ou en cours de développement dans le programme. Par exemple, s'agissant d'un programme en communication, des campagnes promotionnelles peuvent être organisées à l'aide d'affiches ou de publications en ligne. Dans un cours de robotique, l'accent est mis sur le cycle de vie du produit ou sur l'acceptabilité sociale des robots. La portée du projet doit aussi être limitée aux communautés auxquelles les personnes étudiantes ont accès (pas la peine de viser la diffusion nationale d'une pétition). À l'inverse, certains projets auront des effets quasi nuls (par exemple, une retraite sans écran de deux jours seulement). Enfin, certaines actions peuvent paraître paradoxales dans la mesure où elles mobilisent des leviers critiqués au cours de la sensibilisation. Par exemple, il est fréquent que des équipes souhaitent produire des contenus courts sur les médias sociaux pour parler de santé mentale. On peut alors opposer des cartes comme l'homogénéisation des contenus (tout le monde fait la même chose), le temps d'écran (des contenus qui viennent se rajouter à ceux existants), les risques de porter atteinte à l'estime de soi (en tenant des propos accusatoires), etc.

Pour la personne enseignante, ce scénario de mobilisation requiert une logistique, dorénavant classique en pédagogie, par projet collectif. Les personnes impliquées témoignent quant à elles de formes de valorisation, d'un sentiment d'utilité (des compétences acquises et des résultats obtenus), d'accomplissement (en ayant mené le projet à son terme), de redécouverte du numérique (en s'étant investies dans des usages conscients de leurs appareils et de leurs relations). Parmi les projets réalisés en classe, citons les diètes numériques (à condition de bien cadrer la durée et ce qui est autorisé ou interdit), les mines urbaines (récolter les appareils électroniques pour mieux les recycler), la création de contenus (en veillant au ton, au format, à la plateforme de diffusion), les kiosques de sensibilisation (en intégrant des activités pratiques). Et bien d'autres projets sont encore à imaginer.

Scénario de co-écriture

Enfin, un troisième scénario peut être envisagé, visant à modifier les contenus pour corriger ou étendre la Murale. Les cartes actuelles constituent un socle ouvert à l'enrichissement, tant par l'amélioration des contenus existants (texte, illustration, sources), par leur relocalisation (les statistiques et certaines sources sont québécoises ou canadiennes) ou par l'addition de nouvelles cartes. S'il y a un besoin d'actualiser les contenus, il faut veiller cependant à ne pas se laisser contaminer par des tendances passagères (« buzzwords »).

Chacune des thématiques peut aussi donner lieu à des contenus revisités par les disciplines associées. Ainsi, les personnes étudiantes dans des programmes en informatique pourraient reprendre et compléter les données de la thématique technologique, comme celles en économie ou en marketing, en environnement ou en psychologie, et pourraient s'approprier les contenus de leurs thématiques respectives tout en prenant conscience des liens systémiques avec les autres thèmes. De même, les pistes de régulation peuvent être prises en charge par des programmes en droit, en sciences politiques, en sciences de l'éducation, en travail social, en philosophie, en éthique, etc.

Transformation du jeu en REL

Alors que la Murale n'était pas pensée au départ comme une ressource partagée, le format des REL vient potentialiser les intentions inscrites dans le jeu, à travers la circulation des contenus et la licence qui leur est associée. L'exercice de transformation d'un matériel pédagogique pensé pour un cours en une ressource offerte à la communauté pédagogique⁶ a impliqué de repenser tout le design du jeu de manière

⁶ Les cartes et les guides pédagogiques pour la première activité de sensibilisation en classe sont mis à disposition comme ressources éducatives libres, accessibles à cette URL : <https://doi.org/10.71892/11143/941>.



à renforcer l'appropriabilité des contenus : d'autres situations d'usage ont été testées (notamment avec le Séminaire de Sherbrooke), amenant à mieux structurer les scénarios, à préciser des consignes pratiques pour chacun d'entre eux, et à concevoir les documents d'accompagnement. Cette appropriabilité, au sens sociologique du terme (De Certeau, 1980), permet autant aux collègues enseignants qu'à leur public apprenant, quels que soient leur discipline ou programme, de « bricoler » les contenus : en positionnant les cartes sur une Murale toujours différente, en modifiant ou en créant d'autres cartes ou règles du jeu. Même les contraintes éditoriales peuvent être redéfinies dans les textes, les illustrations ou le format des cartes, tant que la rigueur informationnelle et la dimension systémique sont préservées. Cette dernière doit aussi être liée à une approche située des usages numériques. En effet, parmi les réappropriations possibles, la relocalisation des contenus est encouragée. Dans la mesure où c'était l'impossibilité de québécoiser des données françaises dans la Fresque du numérique qui a, en partie, suscité ce projet, le format proposé permet d'intégrer des données locales selon le pays ou le continent où la Murale est jouée, et d'ancrer plus fortement les apprentissages avec des préoccupations locales.

Les trois scénarios inscrits dans la REL portent chacun une dimension communautaire : partage des murales réalisées en classe (qui pourrait donner lieu à une analyse ultérieure), partage des expériences de mobilisation (et des ressources créées à ces occasions), partage de nouveaux contenus. Au-delà, de ces formats, ce sont aussi des pratiques pédagogiques qui peuvent être échangées au sein de la communauté. Les pistes évoquées quant à la localisation, à l'actualisation, à l'ancrage dans des disciplines, des programmes, des territoires, des quotidiens, au fait que le numérique soit un milieu d'émergence de pratiques sociales reconfigurées, à la multiplicité des termes pour expliquer ces phénomènes, au souhait de maintenir l'appropriabilité des contenus (cartes et règles), à l'explicitation du processus éditorial font que la Murale peut connaître un deuxième cycle de contribution en s'arrimant à la communauté éducative. Dans cette perspective, les REL associées à la Murale se complètent d'un guide pour le partage communautaire afin que chaque collègue qui le souhaite puisse proposer des contenus nouveaux ou choisir parmi ceux qui ont été proposés par la communauté, et construire ainsi sa propre version de la Murale, adaptée à ses publics.

Conclusion

« Je ne prends plus de plaisir sur le web », avouait une étudiante lors d'une séance. Certains pourraient trouver cela paradoxal avec la hausse du temps d'écran (plusieurs études contestent cette tendance). D'autres pourraient y voir de la nostalgie. En lien avec d'autres travaux de recherche, c'est à mon sens les imaginaires du numérique qui sont limités (Pierre *et al.*, 2025) par des modèles socio-économiques extractivistes et colonialistes (Chagnon *et al.*, 2021), confortés par des régulations timides et des discours exacerbés. La Murale, en plus de sensibiliser à ces enjeux, donne à voir d'autres possibles. Le statut de ressource éducative libre s'inscrit dans la dynamique des communs numériques (Le Crosnier, 2018). Dans son processus, elle convoque un imaginaire du numérique qui pourrait plus encore se rapprocher du wiki (Levrel, 2006). À l'heure des IA génératives et de leurs contenus synthétiques, la Murale convoque une intelligence collective, réactivant la dialectique de « la cathédrale et du bazar » (Raymond, 1999), en revalorisant des processus de production des savoirs centrés sur les humains. Et, à titre d'amusement, il faut rappeler que c'est un jeu de cartes imprimées, posées sur une feuille de papier. Il n'y a ni écran ni clavier, c'est au contraire du « low tech » et, pourtant – et peut-être grâce à ça –, le jeu réussit à faire parler du numérique!



Liste de références

- Alloing, C., et Pierre, J. (2017). *Le web affectif : Une économie numérique des émotions*. INA.
- Allard, L., et Blondiau, O. (2007). 2.0? Culture Numérique, Cultures Expressives. *Médiamorphoses*, 21.
- Boullier, D. (2019). *Sociologie du numérique*. 2^e éd. Armand Colin.
- Cardon, D. (2019). *Culture numérique*. Presses de Sciences Po.
- Chagnon, C. W., Hagolani-Albov, S. E., et Hokkanen, S. (2021). Extractivism at your fingertips. Dans Shapiro, J., et McNeish, J.-A. (dir.). *Our Extractive Age: Expressions of Violence and Resistance (176-188)*. Routledge.
- Cordier, A. (2017). *Grandir connectés : les adolescents et la recherche d'information*. C & F Éditions.
- De Certeau, M. (1980). *L'invention du quotidien. Arts de faire*. Union Générale d'Édition.
- Jehel, S., et Saemmer, A. (2020). *Éducation critique aux médias et à l'information en contexte numérique*. Presses de l'ENSSIB.
- Le Crosnier, H. (2018). Communs numériques et communs de la connaissance. *tic&société*, 12(1), 1-12.
<https://doi.org/10.4000/ticetsociete.2348>
- Levrel, J. (2006). Wikipédia, un dispositif médiatique de publics participants. *Réseaux*, 4(138), 185-218.
<https://shs.cairn.info/revue-reseaux1-2006-4-page-185?lang=fr>
- Pierre, J., Catoir-Brisson, M.-J., Madore, G., et Baril, F. (2025). Documenter pour créer : le Bestiaire des IA comme guide de compagnonnage. *Terrains*, 82, 216-217.
- Raymond, E. (1999). *The Cathedral and the Bazaar*. Blogue de l'auteur.
<http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar/>

Abstract / Resumen / Resumo

The Digital Mural: Co-writing an Open Educational Resource With Communication Students

ABSTRACT

Developing digital education involves combining a wide range of knowledge, practical skills, which are constantly evolving, and sensitive topics, all of which contribute to students' self-esteem and socialization. Faced with these challenges, *La Murale du numérique* offers a fun, freely adaptable approach based on research content written by a cohort of communication students. Comprising 48 cards divided into six themes (technical, economic, social, psychological, ecological, regulation), the Mural is a team game based on three complementary educational scenarios: awareness: share practices and representations around key concepts which highlight the systemic nature of digital technology, essential to understand and stimulate critical thinking; mobilization: based on this reflection, engage in a project based on the teams' skills and communities, and show that another digital world is possible; co-writing: modify or create new cards following editorial rules and see them published within the Murale to add to the entire educational community. Different levels of literacy are thus activated through these educational scenarios, and other formats are also possible. The Digital Mural, including maps and educational guides, is an open educational resource (OER), designed to be as user-friendly as possible, rooted in digital commons, and open to collective contributions.

Keywords: serious gaming, digital, digital commons, collaborative work, information literacy



© Auteurs. Cette œuvre est distribuée sous licence [CC BY-NC-SA 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

revue-mediations.telug.ca | N° 23, 2026



El mural digital: coescritura de un recurso educativo abierto con estudiantes de comunicación

RESUMEN

Desarrollar la enseñanza sobre el ámbito digital implica articular conocimientos diversos, competencias prácticas en constante evolución y temas sensibles relacionados con la autoestima y la socialización de los estudiantes. Ante estos retos, *La Murale du numérique* propone un enfoque lúdico y reutilizable, basado en contenidos de investigación y redactado por estudiantes de comunicación. El dispositivo se compone de 48 cartas organizadas en seis dimensiones (técnica, económica, social, psicológica, ecológica y regulatoria) y se utiliza en equipo según tres escenarios pedagógicos complementarios: sensibilización, para compartir representaciones y fomentar una comprensión sistémica y crítica de lo digital; movilización, para comprometerse en proyectos colectivos y explorar formas alternativas de digitalidad; y coescritura, que permite crear o modificar cartas y contribuir al recurso común. Como recurso educativo abierto, *La Murale du numérique* integra cartas y guías pedagógicas, se inscribe en los bienes comunes digitales y está abierta a la contribución colectiva.

Palabras clave: juego serio, digital, bienes comunes, trabajo colaborativo, alfabetización informacional.

O Mural Digital: co-escrevendo um recurso educativo aberto com estudantes de comunicação

RESUMO

Desenvolver um ensino sobre o digital implica articular conhecimentos variados, competências práticas em constante renovação e temas sensíveis, uma vez que as suas utilizações contribuem para a autoestima e a socialização dos estudantes. Perante estes desafios, inspirada em formatos como o *Fresque du Climat*, *La Murale du numérique* propõe uma abordagem lúdica, livremente reapropriável, construída a partir de conteúdos provenientes da investigação e redigidos por um grupo de estudantes de comunicação. Composta por 48 cartas divididas em seis temas (técnico, económico, social, psicológico, ecológico, regulamentação), o Mural é um jogo que se joga em equipe de acordo com três cenários pedagógicos complementares: 1. Sensibilização: partilhar usos e representações em torno de noções-chave, mostrando o carácter sistémico necessário para compreender o digital e servindo para estimular a reflexão crítica. 2. Mobilização: a partir dessa reflexão, envolver-se num projeto de acordo com as competências e comunidades das equipes e mostrar que outro digital é possível. 3. Co-escrita: modificar ou criar novas cartas de acordo com regras editoriais e vê-las publicadas no Mural para enriquecer toda a comunidade educativa. Diferentes níveis de literacia são assim ativados através destes cenários pedagógicos, sendo ainda possíveis outras fórmulas. O Mural Digital, que inclui cartões e guias pedagógicas, é um recurso educacional aberto (REA), concebido para se aproximar ao máximo das utilizações, ancorado nos bens comuns digitais e aberto a contribuições coletivas.

Palavras-chave: jogo sério, digital, bens comuns, trabalho colaborativo, literacia informacional