

# Pour une théorie du signe augmenté, sémiotiques du monstre en société : Les trajectoires médiatiques et politiques de la franchise et du signe Pokémon (Document en Français)

## ▼ Accès au(x) document(s)

Accéder au(x) document(s) :

 <https://docassas.u-paris2.fr/nuxeo/site/esupversions/e0f43d0d-aef9-4c00-b883-a9d4efce2649>

Ce document est protégé en vertu du Code de la Propriété Intellectuelle.

Modalités de diffusion de la thèse :

- **Thèse consultable sur internet, en texte intégral.**

## ▼ Informations sur les contributeurs

Auteur : [Campredon Guillaume](#)

Date de soutenance : 13-10-2021

Directeur(s) de thèse : [Lambert Frédéric](#)

Etablissement de soutenance : [Paris 2](#)

Ecole doctorale : [École doctorale des sciences économiques et gestion, sciences de l'information et de la communication \(Paris\)](#)

## ▼ Informations générales

**Discipline** : Sciences de l'information et de la communication

**Classification** : Médias d'information, journalisme, édition

**Mots-clés libres** : Récepteur-tacticien, Dispositif, Franchise transmédia, Hypernarratologie, Rhizome, Signe augmenté, Trivialité, Sémiotiques, Ludicisation, Performances médiatiques

**Mots-clés** :

- Sémiotique et médias
- Monstres
- Sociologie de la réception


**Résumé** : Nos sociétés contemporaines voient les signes échapper à toute règle : ils se citent, circulent, agrègent des contenus ou en perdent, sont décontextualisés à l'envi et forcent le récepteur attentif à les interroger dans la pluralité de leurs sources, erratiques et fluides, pour reprendre les mots de Georges Didi-Huberman. C'est donc autour de cette entité sémiotique, de ce réservoir informationnel et communicationnel commun à nos sociétés, que gravite notre démarche problématique. Une démarche qui questionne les conditions de félicité d'un signe contemporain qualifié d'augmenté, et tente une cartographie de ses trajectoires rhizomiques. Formidable prétexte sémiotique, le signe Pokémon se prête à l'analyse du signe augmenté : populaire, visible et viral c'est un signe qui se joue dans une diversité de territoires médiatiques et politiques et offre la possibilité d'en étudier les principaux mécanismes. La thèse se partage en deux temps : celui de l'étude du signe dans l'espace du dispositif de sa franchise médiatique et industrielle, puis, lorsqu'il quitte ce dispositif, celui de son agencement dans un infini de devenir possibles, dont ceux de la science, du militantisme, de l'esthétique et de la communication politique. À travers la critique de la vie triviale du signe Pokémon, se dessine la définition du signe contemporain augmenté et d'une sémiotique à même de s'en saisir.

## ▼ Informations techniques

Type de contenu : Text

Format : PDF

## ▼ Informations complémentaires

Entrepôt d'origine :  star  
Identifiant : 2021PA020045  
Type de ressource : Thèse