

Hypermédias et pratiques numériques, Actes de la
Conférence H2PTM'11, (coord. Imad Saleh, Luc
Massou, Sylvie Leleu-Merviel, Yves Jeanneret,
Nasreddine Bouhaï et Pierre Morelli)

Stéphane Chaudiron



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/edc/3235>

DOI : 10.4000/edc.3235

ISSN : 2101-0366

Éditeur

Université de Lille

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2011

Pagination : 208-210

ISBN : 978-2-917562-06-2

ISSN : 1270-6841

Référence électronique

Stéphane Chaudiron, « Hypermédias et pratiques numériques, Actes de la Conférence H2PTM'11, (coord. Imad Saleh, Luc Massou, Sylvie Leleu-Merviel, Yves Jeanneret, Nasreddine Bouhaï et Pierre Morelli) », *Études de communication* [En ligne], 37 | 2011, mis en ligne le 07 mars 2012, consulté le 22 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/edc/3235> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/edc.3235>

Ce document a été généré automatiquement le 22 septembre 2020.

© Tous droits réservés

Hypermédias et pratiques numériques, Actes de la Conférence H2PTM'11, (coord. Imad Saleh, Luc Massou, Sylvie Leleu-Merviel, Yves Jeanneret, Nasreddine Bouhaï et Pierre Morelli)

Stéphane Chaudiron

RÉFÉRENCE

Hypermédias et pratiques numériques, Actes de la Conférence H2PTM'11, (coord. Imad Saleh, Luc Massou, Sylvie Leleu-Merviel, Yves Jeanneret, Nasreddine Bouhaï et Pierre Morelli), 12-14 octobre 2011, Université Paul Verlaine, Metz, Paris, Hermès-Lavoisier, 2011, 369 pages.

- 1 Dans la lignée des précédentes éditions, la 11^e conférence internationale H2PTM qui s'est tenue à Metz du 12 au 14 octobre 2011 a permis de rendre compte des récents avancements de la recherche et du développement dans les domaines de l'hypertexte et de l'hypermédia. À la croisée des enjeux techniques, sociaux et culturels, les questions qui ont été traitées lors de ces trois journées ont donné l'occasion aux chercheurs d'exposer dans un regard pluridisciplinaire (mais principalement issus des sciences de l'information et de l'informatique) les derniers résultats de leurs travaux et de leurs réflexions dans les domaines suivants : la navigation et la recherche d'informations, les jeux vidéos et les univers virtuels, les médias numériques, les réseaux sociaux, l'analyse de l'écriture sur le web et les écritures numériques, l'apprentissage et le *e-learning*, les systèmes et les pratiques collaboratives en ligne.

- 2 Plus de 80 auteurs ont ainsi présenté 29 communications et deux posters. Si cette édition d'H2PTM présente, comme à l'accoutumé, des travaux portant d'une part sur la conception de dispositifs innovants et d'autre part sur l'analyse de dispositifs existants, la lecture des actes permet d'identifier quelques tendances fortes. En particulier, on relève plusieurs articles sur les *serious games*, confirmant ainsi le fort engouement des professionnels et des laboratoires de recherche pour cette question depuis quelques années. L'émergence de ces dispositifs numériques met en lumière plusieurs phénomènes intéressants : d'abord celui que Sébastien Genvo appelle la « ludicisation des TIC » (Revue des Sciences Sociales, 2011, n° 45) et la nécessité de prendre en compte cette dimension dans la scénarisation du dispositif. Un autre aspect étroitement lié au précédent, et sur lequel les auteurs insistent, renvoie à la dimension participative de la conception du *serious game*. À travers différents exemples, les auteurs soulignent l'enjeu de médiation des savoirs que représentent ces dispositifs.
- 3 Une deuxième tendance forte que l'on peut relever dans les actes de la conférence est l'importance accordée par les auteurs à l'analyse des médias numériques, des sites web institutionnels et des réseaux sociaux. De l'analyse des liens hypertextes sur le site *Mediapart* à l'approche sémiotique et interculturelle d'un site tunisien, plusieurs articles prennent comme terrain d'investigation des dispositifs journalistiques ou de présentation d'organisations sur le web. Au-delà de la spécificité des dispositifs étudiés, il est intéressant de noter la diversité des méthodes utilisées (analyse sémiopragmatique, entretiens, analyse de contenu...) même si, parfois, la démarche méthodologique aurait gagné à être précisée.
- 4 Enfin, la dernière tendance que nous avons relevée, mais qui ne concerne qu'un seul article et il s'agit donc plus d'un « signal faible » que d'une tendance avérée, porte sur les interfaces graphiques de smartphones. À l'issue d'une analyse de cinq interfaces de smartphones couramment utilisés (iPhone, Samsung, Nokia...), la communication propose quelques éléments pour appréhender et analyser la nature icono-linguistique de l'interface graphique. L'auteure identifie quelques règles concernant notamment la mise en scène de la navigation et des interactions, les normes d'écriture, les marqueurs éditoriaux, le *design* graphique et les signes passeurs. Compte tenu de l'importance que prennent les terminaux mobiles dans l'accès à l'information, il est étonnant de constater qu'un seul article soit consacré à cette question.
- 5 En conclusion, la lecture des actes du cru 2011 de la conférence H2PTM permet au lecteur, au-delà du format non-exhaustif de cette note de lecture, de disposer d'un bon panorama des recherches menées dans le domaine de l'hypertexte et de l'hypermédia. Depuis les premières éditions de la conférence, on note une évolution marquée du positionnement scientifique de la conférence qui est de moins en moins centrée sur la technique et de plus en plus sur les questions de la co-conception et de l'analyse des usages et des pratiques. Peut-être est-ce là la tendance la plus significative de cette dernière édition ?... La lecture de ces actes est en tout cas fortement recommandée aux doctorants et chercheurs qui s'intéressent aux délicates questions de l'impact du numérique sur les pratiques de jeu, d'écriture, de lecture et d'accès à l'information.

AUTEUR

STÉPHANE CHAUDIRON

Professeur en Sciences de l'Information et de la Communication Laboratoire GERiiCO (EA 4073) –
Université de Lille 3 stephane.chaudiron@univ-lille3.fr