

# Revue des Interactions Humaines Médiatisées

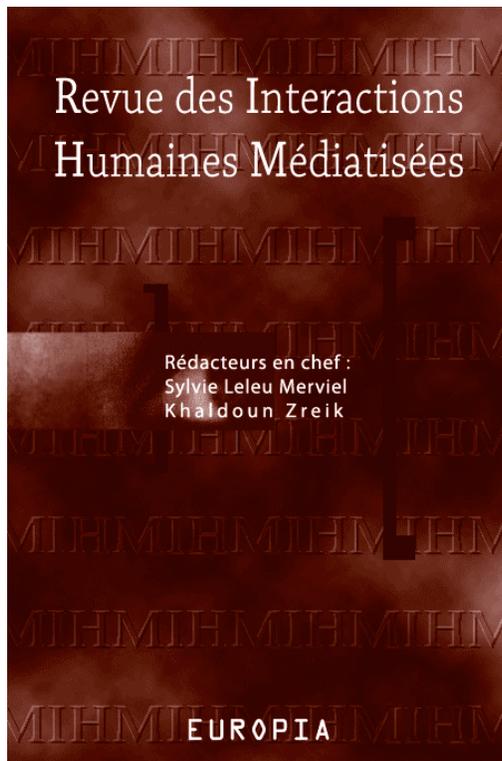
Journal of Human Mediated Interactions

## Rédacteurs en chef

Sylvie Leleu-Merviel

Khaldoun Zreik

Vol 13 - N° 1 / 2012



© Europa, 2012

15, avenue de Ségur,  
75007 Paris - France

Tel (Fr) 01 45 51 26 07 - (Int.) 33 1 45 51 26 07

Fax (Fr) 01 45 51 26 32 - (Int.) 33 1 45 51 26 32

<http://europa.org/RIHM>

[rihm@europa.org](mailto:rihm@europa.org)

# Revue des Interactions Humaines Médiatisées

*Journal of Human Mediated Interactions*

## Rédacteurs en chef / *Editors in chief*

Sylvie Leleu-Merviel, Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis,  
Laboratoire DeVisu

Khaldoun Zreik, Université Paris 8, Laboratoire Paragraphe

## Comité éditorial / *Editorial Board*

- Thierry Baccino (Université Paris8, LUTIN - UMS-CNRS 2809, France)
- Karine Berthelot-Guiet (CELSA- Paris-Sorbonne GRIPIC, France)
- Pierre Boulanger (University of Alberta, Advanced Man-Machine Interface Laboratory, Canada)
- Jean-Jacques Boutaud (Université de Dijon, CIMEOS, France)
- Aline Chevalier (Université Paris Ouest Nanterre La Défense, CLLE-LTC, France)
- Yves Chevalier (Université de Bretagne Sud, CERSIC -ERELLIF, France)
- Didier Courbet (Université de la Méditerranée Aix-Marseille II, Mediasic, France)
- Viviane Couzinet (Université de Toulouse3, LERASS, France)
- Milad Doueihi (Université de Laval - Chaire de recherche en Cultures numériques, Canada)
- Pierre Fastrez (Université Catholique de Louvain, GREMS, Belgique)
- Pascal Francq (Université Catholique de Louvain, ISU, Belgique)
- Bertrand Gervais (UQAM, Centre de Recherche sur le texte et l'imaginaire, Canada)
- Yves Jeanneret (CELSA- Paris-Sorbonne GRIPIC, France)
- Patrizia Laudati (Université de Valenciennes, DeVisu, France)
- Catherine Loneux (Université de Rennes, CERSIC -ERELLIF, France)
- Marion G. Müller (Jacobs University Bremen, PIAV, Allemagne)
- Marcel O'Gormann (University of Waterloo, Critical Média Lab, Canada)
- Serge Proulx (UQAM, LabCMO, Canada)
- Jean-Marc Robert (Ecole Polytechnique de Montréal, Canada)
- Imad Saleh (Université Paris 8, CITU-Paragraphe, France)
- André Tricot (Université de Toulouse 2, CLLE - Lab. Travail & Cognition, France)
- Jean Vanderdonck (Université Catholique de Louvain, LSM, Belgique)
- Alain Trognon (Université Nancy2, Laboratoire InterPsy, France)

# Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Vol 13 - N° 1 / 2012

## Sommaire

### Editorial

Sylvie LELEU-MERVIEL, Khaldoun ZREIK (Rédacteurs en chef)  
Nasreddine BOUHAI (Coordonnateur du numéro) 1

### Approche sémiopragmatique de l'espace de communication des machinima

*Semio-pragmatic approach of machinima's communication space*  
Fanny GEORGES, Nicolas AURAY 3

### Médiations ludiques et activités d'apprentissage : réflexions à partir d'une expérience de conception d'un serious game

*Playful mediations and learning process: Thinkings from an experience of serious game's conception*  
Sarah LABELLE, Aude SEURRAT 37

### Les affordances appliquées à l'absence d'apprentissage dans les jeux vidéo

*Affordances on lack of learning in video games*  
Sébastien HOCK-KOON 63

### ARGILE : Apprendre par le jeu des connaissances en construction

*ARGILE : Learning constructed knowledge through games*  
Nour EL MAWAS, Jean-Pierre CAHIER, Aurélien BÉNEL 93

## Editorial

Ce numéro de la *Revue des Interactions Humaines Médiatisées* est un numéro thématique intitulé « *Communications et apprentissages par le jeu* ». Il a été coordonné par Nasreddine Bouhai, que nous remercions pour son travail et à qui nous laissons tout de suite le soin de présenter le numéro.

En vous souhaitant à toutes et à tous une très bonne lecture.

Sylvie **LELEU-MERVIEL** et Khaldoun **ZREIK**  
Rédacteurs en chef

Les technologies de l'information et de la communication connaissent depuis plusieurs années un développement important, avec des répercussions dans différents secteurs technologiques aussi variés que complémentaires : informatique, réseau, télécommunications, systèmes d'information, mobiles, jeux vidéo, etc. Ces secteurs évoluent à grande vitesse et apportent leurs lots de nouveautés et aussi de questionnements. Le secteur du jeu vidéo reste en pleine expansion malgré les aléas du marché. Cette industrie de loisirs grandit et ne cesse d'évoluer à différents niveaux, par exemple technologique et industriel. Cette évolution tente de suivre logiquement les différents comportements des consommateurs, qui mettent en difficulté les modèles économiques de manière continue. Car les consommateurs du numérique deviennent de plus en plus exigeants, surtout avec la généralisation de l'accès à l'Internet et des offres très importantes de supports nomades : mobile, tablette, console. Ces supports, avec plus d'innovations et de performances, tactiles, 3D, wifi etc. permettent de toucher différentes catégories de consommateurs.

Les dernières études montrent que le mobile, et particulièrement le smartphone, grignote de plus en plus de parts du marché du jeu vidéo ou plutôt du jeu individuel, obligeant les acteurs de ce secteur à réagir et tenter de répondre à ces besoins grandissants, ceux du jeu nomade. L'Internet et les supports nomades, par leurs propriétés technologiques, conviennent comme plates-formes de jeu en ligne et nomade, favorisent les changements sociaux et la constitution des communautés virtuelles thématiques, et permettent une exploitation à des fins de marketing et de communication.

Comme pour beaucoup d'objets technologiques à vocation précise, le jeu vidéo n'échappe pas à la règle du détournement. Détourner le jeu vidéo de sa première vocation qui est le divertissement et en faire un jeu pour apprendre est l'idée de la notion du « *serious game* », le jeu sérieux. Si l'idée de départ semblait farfelue il y a quelques années, l'intérêt porté aux *serious games* ne cesse de croître, et l'idée a fait son chemin. Beaucoup d'entreprises de différents domaines, à la recherche de nouvelles méthodes de formation, plus innovantes, attrayantes et surtout très ludiques, ont déjà opté pour cette solution afin de former leurs personnels à des problématiques spécifiques ou les sensibiliser à certains thèmes précis.

La révolution permanente du jeu vidéo offre un terrain de recherche très riche aux chercheurs des sciences humaines et sociales. De nombreuses études ont eu lieu ces dernières années, analysant les *différents aspects* de l'objet « jeu vidéo », en tant

qu'espace virtuel et communautaire, programme informatique ou objet technique, œuvre d'art, objet éducatif, etc. Ces études tentaient une clarification des questions en jeu et *de facto* en faisaient surgir d'autres, de nouvelles pistes ouvertes aux chercheurs... Dans le prolongement, ce numéro de R.I.H.M. propose donc quatre articles rassemblés autour de la thématique du jeu.

Le premier article présente les machinima, films non interactifs issus des jeux vidéos. Après avoir interrogé le degré de créativité de ces nouveaux objets, il aborde leurs contraintes techniques et sociales, leurs modes de production du sens, et les trajectoires de consécration de leurs auteurs.

Le deuxième article s'appuie sur une expérience de conception d'un *serious game*. Il analyse la difficulté de conjuguer dans un même espace de conception les différentes composantes d'un dispositif vidéoludique. Il porte un regard critique sur les intentions de renouvellement de l'activité sociale que constitue l'apprentissage, et leur traduction effective dans les applications concrètes qui en résultent.

Dans le même ordre d'idée et en prolongement de la réflexion précédente, le troisième article explore les opportunités qu'a le joueur de ne pas apprendre en jouant à un *serious game*. Les concepts d'affordance et de patterns sont notamment mobilisés pour conduire cette analyse.

Enfin, le dernier article est consacré au jeu sérieux « participatif et intensif en connaissances ». Il propose l'architecture ARGILE, adaptée aux domaines complexes où les connaissances de référence ne sont ni stabilisées ni unanimes, mais au contraire dynamiques et en évolution continue.

Nous tenons à remercier le comité de rédaction, le comité de lecture de ce numéro spécial, pour sa contribution et son travail minutieux, et les auteurs, qui nous ont permis de produire ce numéro. Bonne lecture encore une fois.

Nasreddine **BOUHAI**  
Coordonnateur du numéro

### Comité de lecture / Reviewing Committee

Etienne-Armand **AMATO**  
Gobelins/Université Paris VIII

Tristan **CAZENAVE**  
Université Paris Dauphine

Ronan **CHAMPAGNAT**  
Université de La Rochelle

Sébastien **GENVO**  
Université Paul Verlaine-Metz

Jacques **IBANEZ BUENO**  
Université de Savoie

Emmanuelle **JACQUES**  
Université Paul-Valéry Montpellier III

Michel **LABOUR**  
Université de Valenciennes et du Hainaut  
Cambrésis

Vincent **MABILLOT**  
Université Lumière Lyon 2

Philippe **USEILLE**  
Université de Valenciennes et du Hainaut  
Cambrésis

Thierry **PITARQUE**  
Université de Nice-sophia Antipolis,  
Polytech'Nice-Sophia