
Hypermédias et pratiques numériques. H2PTM'11

Sous la direction d'Imad Saleh, Luc Massou, Sylvie Leleu-Merviel, Yves Jeanneret, Nasreddine Bouhai, Pierre Morelli. Paris, Hermès-Lavoisier, 2011, 372 pages, 120 €

Olivier Le Deuff



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/communicationorganisation/3620>

DOI : [10.4000/communicationorganisation.3620](https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.3620)

ISSN : 1775-3546

Éditeur

Presses universitaires de Bordeaux

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2011

Pagination : 197-198

ISBN : 978-2-86781-745-8

ISSN : 1168-5549

Référence électronique

Olivier Le Deuff, « Hypermédias et pratiques numériques. H2PTM'11 », *Communication et organisation* [En ligne], 40 | 2011, mis en ligne le 01 décembre 2011, consulté le 21 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/communicationorganisation/3620> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.3620>

Hypermédias et pratiques numériques. H2PTM'11. Sous la direction d'Imad SALEH, Luc MASSOU, Sylvie LELEU-MERVIEL, Yves JEANNERET, Nasreddine BOUHAI, Pierre MORELLI. Paris, Hermès-Lavoisier, 2011, 372 pages, 120 €

Le compte rendu des actes de la conférence H2PTM est toujours attendu de par sa diversité disciplinaire et par la qualité des articles qui émergent. Cette nouvelle mouture ne déroge pas à la règle en restant une lecture conseillée pour le faire le point sur les hypermédias. Elle regroupe l'ensemble des communications de la onzième conférence internationale « Hypermédias et pratiques numériques » qui a eu lieu les 12/13/14 octobre 2011 à l'université Paul Verlaine-Metz. Six domaines étaient particulièrement mis en exergue cette année dans l'appel à contributions :

- Applications décentralisées, collaboratives, géolocalisées.
- Web intelligent.
- Identités numériques et réseaux virtuels.
- Documents numériques.
- Jeux numériques.
- Approches critiques des hypermédias.

La diversité des communications témoigne de la richesse des interventions et le lecteur pourra donc y puiser selon ses centres d'intérêts pour y découvrir de nouveaux projets, de nouvelles applications et de nouvelles pistes théoriques. Une grande part a été faite dans cette édition aux jeux numériques et aux univers virtuels. Il est donc impossible de résumer ici l'ensemble des publications. Toutefois certaines ont davantage retenu notre attention. La description d'un automate programmable pour un système hypertextuel par Marc Augier s'appuie un réseau de type Pétri, l'objectif étant que ce dispositif puisse servir dans les applications web classiques mais surtout être introduit dans les liseuses électroniques qui négligent souvent l'hypertexte.

Nour El Mawas évoque l'intérêt des jeux-vidéos participatifs dans lesquels il est offert la possibilité aux joueurs de proposer et d'améliorer les règles du jeu tandis que Sarah Labelle examine l'hétérogénéité des médiations qui s'exercent dans les jeux sérieux. Plusieurs articles sont consacrés au journalisme. Celui de Nathalie Pignard-Cheynel et de Florence Reynier étudie les pages d'accueil des principaux sites des journaux en ligne français, que ce soit des

journaux mis en ligne ou nés en ligne. Elles démontrent la forte prégnance des éléments textuels par rapport aux autres éléments multimédias et témoignent de la nette influence de l'héritage de la presse papier. On est également pressé de pouvoir découvrir très bientôt la plateforme Colline dédiée aux journalistes qui souhaiteraient mixer différents éléments multimédias et applications. Ève Ross nous décrit le dispositif et la démarche qui ont conduit à la réalisation de ce projet. Probablement, un projet à suivre dans les prochains mois.

Les aspects sémiotiques des écritures numériques et des dispositifs multimédias sont également traités dans plusieurs contributions. Les enjeux de l'écriture numérique sont notamment esquissés au travers d'une carte heuristique à trois niveaux par Stéphane Crozat et ses collègues qui rappellent par la même occasion l'intérêt de développer une littératie du numérique dans l'enseignement secondaire et universitaire.

Nous avons été particulièrement intéressé par le projet Miipa-doc (Méthodes et Services Intégrés Institutionnels et Participatifs pour la Classification à Facettes des Contenus Documentaires Complexes), financé dans une ANR et dirigé par Manuel Zacklad dont l'objectif est d'améliorer la gestion des données et des fichiers dans l'entreprise via l'application hypertagging qui vise à propager les métadonnées issues de l'annotation dans l'environnement numérique et de pouvoir également les exploiter durant la recherche. L'article est riche en aspects théoriques sur le document numérique et nous offre une réalisation issue de cette réflexion. Là aussi, on surveillera assidûment les prolongements du projet. Le lecteur pourra donc découvrir avec plaisir et intérêt d'autres textes ainsi que de courts documents qui présentent les posters de la session.

Olivier Le Deuff