

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Rédacteurs en chef : Sylvie Leleu-Merviel & Khaldoun Zreik

Vol 20 - N°1/ 2019



© europia, 2019
15, avenue de Ségur,
75007 Paris - France
<http://europia.org/RIHM>
rihm@europia.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

Rédacteur Invité

- Nasreddine Bouhaï (Université Paris 8, Citu-Paragraphe, France)

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 Doueïhi (Université de Laval - Chaire de recherche en Cultures numériques, Canada)
- Pierre Fastrez (Université Catholique de Louvain, GRéMS, 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 Vanderdonckt (Université Catholique de Louvain, LSM, Blgique)
- Alain Trognon (Université Nancy2, Laboratoire InterPsy, France)

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Vol 20 - N°1 / 2019

Sommaire

Editorial

Sylvie LELEU-MERVIEL, Khaldoun ZREIK (rédacteurs en chef) iv

Business intelligence and non-profit organisations. Meaning-making in decision aiding

Intelligence économique et associations à but non lucratif. Fabrication de sens/signification pour l'aide à la décision

Maher HUSHAYSH, Michel LABOUR, Igor CREVITS 1

Apprendre un instrument de musique avec les TICE : mesure de l'efficacité de la vidéo dans la pratique instrumentale de la batterie

Learning a musical instrument with CTBT: video efficiency in instrumental practice of the drums

Stéphane CARO 25

Métamorphoses et hybridations d'une archive numérique pour sa valorisation : vers des écosystèmes de connaissances

Metamorphoses and hybridizations of a digital archive for its enhancement: towards knowledge ecosystems

Samuel SZONIECKY 77

La tablette au musée *versus* le musée dans la tablette : promenade virtuelle, visite augmentée ou jeu sérieux patrimonial ?

The tablet in the museum versus the museum in the tablet: virtual walk, augmented visit or serious heritage game?

Sylvie LELEU-MERVIEL, Fanny BOUGENIES, Julian ALVAREZ 105

Editorial

Ce nouveau numéro de R.I.H.M., *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, qualifiante en sciences de l'information et de la communication, propose en ouverture un premier article sur une thématique rare : l'intelligence économique et la fabrique du sens dans le milieu associatif palestinien. Les trois articles suivants sont consacrés aux interactions numériques : apprentissage de la batterie en ligne, système d'information pour les photographies présidentielles aux Archives Nationales, dispositif tablette dans le cadre d'une visite muséale en présentiel.

Le premier article est une collaboration franco-palestinienne. Il étudie l'apport de l'intelligence économique au management des associations à but non lucratif. Un Processus d'Aide à la Décision, accolé à la sémiotique-situationnelle de Mucchielli ont été employés. L'originalité de l'étude tient à l'incorporation d'un cadre de fabrication de sens/signification à un processus d'aide à la décision multicritère portant sur des valeurs organisationnelles.

Le deuxième article étudie l'efficacité d'une solution de type technologies numériques (animations, vidéos avec incrustation de plans multiples etc.) et réseaux sociaux (site internet Batterieenligne.fr) pour l'apprentissage de la batterie. L'étude est menée dans deux directions : - un inventaire de ce que permet et ne permet pas un site de ce type par rapport à un cours traditionnel en présentiel ; - une enquête auprès de 739 utilisateurs du site pour recueillir leurs avis sur les forces et les limitations de ces situations d'apprentissage.

Le troisième article propose une méthode de conception et d'analyse de systèmes d'information pour les humanités numériques. Le système d'information développé dans le cadre d'une recherche-action a pour objectif de valoriser les reportages photographiques des présidences de la République française en accès libre sur le site des Archives Nationales. L'article montre comment la numérisation des documents et leur mise à disposition sont analysables en termes de métamorphose documentaire et d'hybridation des données.

Enfin, le dernier article étudie le rapport qui s'instaure entre un lieu physique (un musée et ses œuvres, en l'occurrence le Palais des Beaux-Arts de Lille - France) et ses visiteurs, lorsque la déambulation est accompagnée et guidée par un dispositif tablette testé auprès de 130 enfants autistes, déficients intellectuels, sourds, précoces et sans handicap. Il répond aux questions suivantes : l'interaction exclusive avec la tablette fait-elle disparaître le lieu réel et virtualise-t-elle la promenade ? ou le lieu réel reste-t-il prépondérant, l'appui de la tablette relevant alors de la réalité augmentée ? enfin, la présence d'un jeu pour chaque œuvre fait-il basculer le tout vers le « serious game » patrimonial ?

Nous vous souhaitons à toutes et à tous une très bonne lecture et nous vous remercions de votre fidélité.

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