



**HAL**  
open science

# Le Meme : nouveau média d'enseignement-apprentissage de la communication langagière

Elga Ahmad Prayoga

## ► To cite this version:

Elga Ahmad Prayoga. Le Meme : nouveau média d'enseignement-apprentissage de la communication langagière. Séminaire international de la francophonie, Universitas Negeri Jakarta, Mar 2014, Jakarta, Indonésie. hal-01549544v1

**HAL Id: hal-01549544**

**<https://hal.science/hal-01549544v1>**

Submitted on 28 Jun 2017 (v1), last revised 8 Aug 2017 (v2)

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# ***Le Meme : nouveau média d'enseignement-apprentissage de la communication langagière***

**Elga Ahmad PRAYOGA, M.Pd. (Universitas Brawijaya – Malang)**

Cet article a été communiqué lors du séminaire international de la francophonie dont le thème était *L'apprentissage à travers l'intercommunication*, le 18 mars 2014 à l'Universitas Negeri Jakarta (UNJ) de Jakarta en Indonésie.

## **RÉSUMÉ:**

Media komunikasi berkembang pesat seiring dengan perubahan teknologi dari masa ke masa. Saat ini, komunikasi tulis bahkan tidak lagi memerlukan kabel dan mendukung mobilisasi berkat ditemukannya sistem pesan pendek atau yang lebih dikenal dengan istilah SMS. Tidak hanya email, lebih populer, berkirim pesan dilakukan orang-orang melalui jejaring sosial di Internet, seperti *Facebook, Twitter, Path, Instagram*, dsb. yang telah mengubah perspektif akan komunikasi yang dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari.

Jejaring sosial semakin dikenal luas, terutama di kalangan anak muda berkat kemampuannya menghubungkan para pengguna secara simultan dan berkirim pesan dengan lampiran berupa dokumen multimedia, secara cepat tanpa melupakan unsur kreatifitas mereka. Di kalangan penggunanya, dikenal istilah *Meme*, yakni kalimat, gambar atau animasi yang dibuat tampak asal-asalan yang pada awalnya digunakan para anggota forum online di Amerika. Namun demikian, *Meme* ini sekarang sering disisipkan pada sebuah pesan tertulis di jejaring sosial dengan tujuan untuk menegaskan isi pesan yang cenderung menyindir atau pun lucu.

Dalam bidang pendidikan, para pengajar dapat mengadaptasi tren komunikasi ini dengan membawanya ke dalam kelas sebagai sebuah media belajar-mengajar yang baru dalam usaha meningkatkan kemampuan komunikatif berbahasa para pembelajarnya, baik secara lisan maupun tulis.

**Mots-clés :** *Média d'enseignement-apprentissage, Image, Réseaux sociaux, TICE, Communication*

## **INTRODUCTION :**

Dans un premier temps, les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE) se définissent généralement comme des outils et des produits numériques qui peuvent être utilisés dans le cadre de l'éducation et de l'enseignement. Pramuniati (2011) avoue, « L'intégration des nouvelles technologies de l'information à l'enseignement des langues est encore une ambition du projet aux grandes universités en Indonésie ». Les TICE regroupent un ensemble d'outils conçus et utilisés pour produire, traiter, entreposer, échanger, classer, retrouver et lire des documents numériques à des fins d'enseignement et d'apprentissage.

Une étude de Grégoire sur les TICE, (Bracewell & Laferrière *in* Knoerr : 2012) a posé une série de constatations confirmant leur rôle positif. Les TICE peuvent jouer un rôle dans le cadre de la nouvelle conception de l'apprentissage et de l'enseignement. Parmi ces constatations, citons celles-ci:

- 1) les TIC ont le pouvoir de stimuler le développement des habiletés intellectuelles telles que la capacité de raisonner, de résoudre des problèmes, d'apprendre à apprendre et de créer ;
- 2) elles peuvent contribuer de plusieurs façons à améliorer l'acquisition de connaissances dans diverses matières d'enseignement et le développement des habiletés et des attitudes qui sont reliées à ces connaissances ;
- 3) les nouvelles technologies ont le pouvoir de stimuler la recherche d'une information plus complète sur un sujet, d'une solution plus satisfaisante à un problème et, d'une manière générale, d'un plus grand nombre de relations entre diverses connaissances ou données ;
- 4) l'utilisation de nouvelles technologies favorise la collaboration entre élèves d'une même classe et entre élèves ou classes d'écoles différentes, proches ou lointaines, à des fins de sensibilisation à d'autres réalités, d'accès à des connaissances pertinentes non strictement définies à l'avance et de réalisation de projets ayant une portée réelle pour les élèves eux-mêmes et, éventuellement, d'autres personnes ;
- 5) les possibilités de simulation, de manipulation virtuelle, de jonction rapide entre des données très variées, de représentation graphique et autres qu'offrent les nouvelles technologies contribuent à une mise en relation des connaissances avec diverses dimensions de la personne et assurent ainsi une maîtrise plus poussée de nombreux apprentissages.

Parallèlement, les relations entre membres d'une société s'influencent les uns et les autres. C'est-à-dire, la communauté possède une relation particulière nommée interaction de communication. Des moyens de communication se développent d'une génération à l'autre. Auparavant, on utilisait le fax ou le minitel (notamment en France) pour avoir un contact écrit avec des gens d'une façon plus rapide et plus efficace que la lettre postale. À présent, nous sommes équipés de téléphones portables avec lesquels nous échangeons sans fil un email et

même un court message nommé texto. Et enfin, nous avons une multitude de réseaux sociaux sur Internet, par exemple ; *Facebook, Twitter, Path, Instagram*, etc. qui présentent une nouvelle perspective de communication dans la vie actuelle. De plus, Internet qui est plus accessible par rapport aux années précédentes contribuent largement à la communication. Leur flexibilité à s'appliquer sur des appareils mobiles permet aux gens de rester connecter simultanément avec leurs amis dans un monde virtuel.

Ces réseaux sociaux deviennent de plus en plus connus, surtout parmi les jeunes grâce à leurs capacités à envoyer un message par écrit en attachant un document multimédia, sans oublier la valeur de la créativité. Chez les utilisateurs, nous connaissons maintenant le terme *Meme*. *Un Meme*, c'est une phrase, une image, une animation, en fait presque n'importe quoi, repris et décliné principalement au début par les membres de forums américains. *Le Meme* est souvent attaché à un texte sur les réseaux sociaux dans l'objectif d'accentuer un message plus particulièrement satirique ou drôle.

Dans le domaine de l'éducation, les professeurs peuvent sans doute adapter cette nouvelle tendance de communication en l'appliquant comme un outil d'enseignement-apprentissage en classe de langue, afin de développer la compétence de communication écrite chez les étudiants. Disons, *le Meme* est un média inédit des TICE.

L'objectif de mon intervention est d'aborder quelques points de vue concernant l'utilisation de l'image en classe de Français Langue Étrangère (FLE), en particulier *Le Meme*, et d'inviter également les enseignants à introduire l'image comme document authentique. Je ne propose pas cette technique comme modèle mais plutôt comme un exemple de progression que les collègues peuvent utiliser et développer comme support de travail.

## **DISCUSSIONS :**

### **Image comme déclencheur d'interactions**

Jusqu'à nos jours, il existe plusieurs résultats de recherche mentionnant que l'utilisation d'image comme un média dans l'enseignement de langue est toujours efficace. Muller (2012) exprime que la technique de production orale sur images apparaît déjà dans la méthode structuro-globale audio-visuelle (SGAV) qui fait la part belle aux documents visuels à travers la projection de dessins. Dans le processus d'enseignement-apprentissage de la langue étrangère, les média visuels jouent un rôle important pour résoudre le blocage d'idées

et l'immobilité chez les apprenants. Ce qui veut dire faire parler autrement les étudiants dans la langue cible.

Comme dit l'expression chinoise, « l'image parle plus que les mille mots ». On atteste aussi que dans une image comme dans un texte littéraire, rien n'est gratuit. Dans ce cas-là, l'image est une partie de la sémiologie dans laquelle le créateur transmet son message original. De la part des observateurs, ils peuvent donc interpréter un document visuel très distinctement selon des facteurs différents; le point de vue, la perception, la connaissance, la mode vie, etc. Grâce à ces logiques, le professeur peut introduire éventuellement une discussion qui débute le cours, en lançant une image correspondant au thème abordé en classe. L'image peut aider les élèves à exprimer leurs propres idées. À ce moment-là, le professeur peut leur demander, individuellement ou en groupe, une question ouverte. De plus, les documents visuels sont ainsi souvent utilisés pour l'évaluation, dans les épreuves orales ou écrites (Corbett 2003 : 140). Ils permettent de mesurer le niveau de compétence des locuteurs. Un apprenant de niveau A1 ou C2 peut en effet commenter la même image (Muller, 2012).

### **Memes comme expressions sentimentales**

Pour l'instant, il n'y a pas de définition spécifique sur le terme *Meme*. Généralement, on examine *le Meme* étant une phrase, une image, une animation, etc., afin de mettre ou transmettre un message fréquemment satirique ou comique. L'image a été reprise et utilisée principalement au début par les membres de forums américains vers les années 2008-2009. Mais évidemment, il s'agit de références sur Internet qui mentionnent cette image comme une tendance contemporaine de la communication se déroulant surtout sur les réseaux sociaux. En Indonésie et dans beaucoup de pays, il existe des communautés de *Meme* dont leurs membres discutent et échangent leurs propres créations presque sans cesse. Par exemple : *Meme Comic Indonesia (MCI)* qui se trouve virtuellement sur Facebook à l'adresse <https://www.facebook.com/MemeComicIndonesia>. Sur le site-web, l'auteur de *MCI* signale que cette *fanspage* a été faite uniquement dans le but de divertir.

A l'origine, on proposait uniquement des personnages précis que les utilisateurs adoptaient pour s'exprimer à travers leurs propres images de *Meme*. Seo (2012) cite des personnages et leurs rôles respectifs:

#### 1) *Troll Face*

*Troll Face* est un visage qui exprime une ignorance. Ce personnage a été créé pour la première fois par Whyne sur le forum de *DeviantART*. Dans la photo ci-dessous, il se

trouve l'une des utilisations de ce *Meme*. Il s'agit donc d'une souris optique sous laquelle on a collé ce visage afin de bloquer la fonction.

**Image 1 : Troll Face**



## 2) *Bitch Please*

*Meme* « Bitch please » décrit une expression de Yao Ming, joueur de basket-ball qui est en train de rire. Quelques fonctions de ce *Meme* sont de montrer quelque chose d'extraordinaire, un sourire cynique.

**Image 2 : Bitch Please**



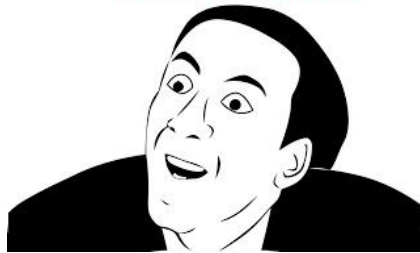
## 3) *Forever Alone*

Ce *Meme* vise à exprimer la solitude et la déception. Dans l'image ci-dessous, se trouve un exemple montrant une situation où quelqu'un parle à son ex-copine à l'occasion du *Poisson d'avril* malgré ses sentiments contraires.



**Image 5 : You don't say ?**

**YOU DON'T SAY?**



6) *Bad Luck Brian (BLB)*

*BLB* est représenté par un garçon fortune nommé Brian. Mais sa chance devient au final un malheur voire une tragédie malgré sa presque réussite. Pour bien illustrer cette situation, citons celui-ci :

**Image 6: Bad Luck Brian (BRB)**



En effet, malgré ces personnages importants et leurs implications, *le Meme* se développe selon la nécessité du contexte de communication et la créativité parmi les utilisateurs. En principe, on peut choisir n'importe quel objet comme personnage du *Meme* pour s'exprimer dans n'importe quelle situation. À part l'adresse électronique de *MCI* que j'ai cité auparavant, j'évoque une liste de quelques sites-web sur lesquels vous trouverez l'évolution des *Memes* :

- *Meme Maker* : <http://www.mememaker.net>
- *Meme Generator*: <http://memegenerator.net>



- *Rage Maker*: <http://ragemaker.net>
- *All Meme Faces*: <http://www.memes.at/faces.php>
- *Rage Bulider*: <http://builder.cheezburger.com/builder/rage>
- *9 Gag*: <http://9gag.com>
- *Na9a*: <http://na9a.com>

### **Pistes pédagogiques**

Concernant la création des activités pédagogiques, les enseignants se reflèteraient forcément aux quelques avertissements des experts. C'est un défi de l'appliquer dans leurs processus d'enseignement-apprentissage. De ce fait, les nouveaux courants pédagogiques mettent l'accent notamment sur des apprentissages : (Knoerr, 2012)

- 1) de haut niveau, en ce sens que les élèves utilisent leur savoir pour analyser, comprendre et résoudre des problèmes plutôt que pour se rappeler simplement des faits ;
- 2) authentiques, en ce sens qu'ils se rapportent à des activités et à des situations en dehors de la classe ;
- 3) autonomes, en ce sens que les élèves peuvent appliquer leurs connaissances et leurs compétences (*skills*), selon les besoins, à différents sujets.

Quant à la mise en œuvre du *Meme* en classe de langue, individuel ou par groupe, je vous conseille une série d'activités pédagogiques en vous référant aux étapes proposées par Landure (2012). Il y a donc généralement trois phases importantes; phase réflexive, organisationnelle, et rédactionnelle, qui élaborent les deux compétences à la fois.

#### **1) Phase réflexive : cheminement vers la créativité**

Avant de se plonger dans cette phase, le professeur invite tout d'abord ses étudiants à feuilleter quelques *Memes*, en mesurant s'ils comprennent bien le terme et le rôle de *Meme* dans le contexte de communication. Pour débiter, il demanderait aux étudiants s'ils l'ont lu ou utilisé, à quelle occasion, dans quel objectif, et ce qu'ils ont écrit lors de l'échange des messages sur Internet. Il impose ensuite une petite discussion en faisant une question-réponse sur le visionnement des *Memes* à l'écran image par image. Il s'agit donc de l'interprétation sur image, c'est-à-dire ce à quoi cette image leur fait penser. Setiawan (2006) avoue, « Commenter une image fixe est donc un exercice délicat. Pour pouvoir le faire, on est obligé d'entrer dans l'implication personnelle ». Pour le même objectif, il est préférable que l'enseignant choisisse *un Meme* et efface la phrase qui l'accompagne. Cela demande aux apprenants de trouver une phrase ou une petite conversation correspondant à la situation donnée.

Par exemple, à l'image 7 vous montrerez *le Meme* critiquant Yudhoyono, le président de l'Indonésie après que Bakrie (un de ses concurrents politiques) a acheté *Path*, l'un des réseaux sociaux les plus utilisés. Il s'agit de la femme de Yudhoyono qui est en train de murmurer à l'oreille de son mari, « *Chéri, il faut que tu achètes vite Instagram car Bakrie a déjà acheté Path !* ». En même temps, sa femme est l'utilisatrice très active du réseau social *Instagram*. En haut de l'image, il y a la photo de Bakrie qui dit en souriant, « *Ouais, je suis enfin arrivé à acheter Path !* »

**Image 7 : Bakrie a investi vers *Path***



Afin de comprendre mieux la situation du *Meme*, l'enseignant peut l'introduire en posant des questions : « *Qui sont les trois personnes ?, Qu'est-ce qu'ils font ?, etc.* ». Ce *Meme* amène les apprenants à l'actualité et à pratiquer la création d'un petit dialogue entre les personnages. Dans ce cas-là, le professeur peut demander sur place de faire cette activité à l'oral ou à l'écrit.

L'image suivante est *un Meme* qui montre des fonctionnaires (cela se voit par des vêtements typiques de fonctionnaires indonésiens) dont les visages sont cachés par celui de Me Gusta. Ils ont l'air joyeux. Par rapport à cette description, l'enseignant peut stimuler ses étudiants à parler de ce qu'ils observent. En fait, il s'agit d'une critique sur les faites fonctionnaires ayant dépensé beaucoup d'argent pour réussir à la sélection et pour être recruté(e) fonctionnaire. Souvent, les candidats ont dû emprunter une grande somme d'argent à la banque. Cependant, peu de temps après qu'ils deviennent fonctionnaires, ils doivent ironiquement prendre plutôt leur retraite. L'observation de l'image en analysant ses composants peut guider les élèves à comprendre le message de ce *Meme*.

**Image 8 : Fonctionnaires**



## **2) Phase organisationnelle: inventaire des ressources matérielles**

À cette étape-là, l'enseignant laisse travailler les apprenants mais toujours en guidant à découvrir tout d'abord leurs idées, afin d'effectuer le projet *Meme*. Pour cela, le professeur pourrait sans doute donner l'extrait d'un article de presse en français à lire attentivement en groupe ou individuellement. Ensuite, ils décident quel *Meme* serait réalisé selon le sujet abordé du texte. Une bonne stratégie est indispensable pour un bon déroulement de l'analyse du document.

Une fois que les apprenants sont prêts à proposer de leurs idées, le professeur donne la suite de l'instruction. Comment peuvent-ils créer *un Meme* ? Le professeur peut évidemment montrer étape par étape la création, en utilisant par exemple, le site de générateur ou une application Android. A cette phase, il est indispensable que le professeur maîtrise la connaissance sur l'utilisation de produit TICE.

## **3) Phase rédactionnelle : utilisation des ressources linguistiques**

Au final, dans ce dernier cycle, les apprenants commencent à réaliser leurs propres *Memes* individuellement ou en groupe, en classe ou chez eux. Cette activité requiert les compétences (1) de la production écrite pour rédiger une ou des phrases attractives, en principe satiriques ou comiques, et (2) de la production orale lors de la présentation de l'ouvrage et l'échange d'idées avec d'autres étudiants en classe.

## **CONCLUSION:**

L'utilisation du *Meme*, tout comme tout autre support pédagogique, suppose une variation des exercices proposés, afin d'éviter l'ennui chez les apprenants. Par rapport au plan linguistique, la communication se fait naturellement entre l'enseignant et les apprenants, notamment lors de la discussion et de la présentation du projet de travail à la fin de séance du

cours. La correction, surtout grammaticale et lexicale, sont recommandées de d'être faites sur place. Le devoir des apprenants est sans aucun doute basé sur un document authentique (par exemple, un article de presse). Il est ainsi indispensable que le professeur ait la connaissance sur les réseaux sociaux et Internet. La capacité de manipuler des images numériques donne un avantage supplémentaire au professeur et aux apprenants. Pour conclure, par rapport à cette intervention, j'invite les futurs chercheurs des TICE à travailler sur l'utilisation des *Memes* dans la pratique de communication sur les réseaux sociaux.

\*\*\*

### **BIBLIOGRAPHIE:**

- Catherine Muller, « La photographie, un outil pour communiquer en classe de langue », *Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité* [En ligne], Volume XXXI N° 1 | 2012, mis en ligne le 08 février 2013, consulté le 28 février 2014. URL : <http://apliut.revues.org/2224> ; DOI : 10.4000/apliut.2224
- Corbett, J. 2003. *An Intercultural Approach to English Language Teaching*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Corinne Landure, « Utilisation de supports visuels et de l'induction linguistique pour répondre aux besoins d'apprenants en anglais de spécialité », *Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité* [En ligne], Volume XXXI N° 1 | 2012, mis en ligne le 12 avril 2012, consulté le 27 février 2014. URL: <http://apliut.revues.org/2246> ; DOI : 10.4000/apliut.2246
- Hélène Knoerr, « TIC et motivation en apprentissage/enseignement des langues. Une perspective canadienne », *Cahiers de l'APLIUT* [En ligne], Vol. XXIV N° 2 | 2005, mis en ligne le 28 août 2012, consulté le 27 février 2014. URL : <http://apliut.revues.org/2889> ; DOI : 10.4000/apliut.2889
- Pramuniati, Isda. « Le rôle de multimédia dans l'enseignement de français langue étrangère ». *Cadence – Revue de l'Association des Professeurs de Français d'Indonésie*, Vol. II N° 1 | 2011.
- Setiawan, Hendra. « Arrêt sur image : une technique dans l'enseignement du FLE à travers le film ». *Cadence - Revue de l'Association des Professeurs de Français d'Indonésie*, Vol. I N° 22 | 2006.
- Seo, Liong. (2012). *Sejarah Awal Mula Ekspresi Muka Meme Comic, (Funny)*. in <http://liong-seo.blogspot.com/2012/10/sejarah-awal-mula-ekspresi-muka-meme.html> (Consulté le 3 mars 2014).

## **SOURCE DES IMAGES :**

Image 1 : *Troll Face*

URL : <http://2.bp.blogspot.com/-s6XndeAYV30/UBqqiwf1FoI/AAAAAAAAAFo/UsDPdtfyQe0/s320/Troll.png>

Image 2 : *Bitch Please*

URL : <http://3.bp.blogspot.com/-0Ba3Y80G2Ig/UBKv586eJhI/AAAAAAAAAD4/YgZYO54qCt8/s320/Bitch+Please.gif>

Image 3 : *Forever Alone*

URL : <http://i3.kym-cdn.com/photos/images/newsfeed/000/250/662/69c.png>

Image 4 : *Me Gusta*

URL : [http://i0.km-cdn.com/photos/images/original/000/191/809/me\\_gusta\\_mucho\\_by\\_megustamuchoplz-d416uqk.png?1319690633](http://i0.km-cdn.com/photos/images/original/000/191/809/me_gusta_mucho_by_megustamuchoplz-d416uqk.png?1319690633)

Image 5 : *You don't say ?*

URL: [http://2.bp.blogspot.com/-yHQaqKoakMM/UBT\\_iq2BMGI/AAAAAAAAAFY/3HAeRvKJrQY/s320/youdontsay.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-yHQaqKoakMM/UBT_iq2BMGI/AAAAAAAAAFY/3HAeRvKJrQY/s320/youdontsay.jpg)

Image 6 : *Bad Luck Brian (BRB)*

URL : <http://2.bp.blogspot.com/-UQUIM1rlC3A/UNKXfwg2GdI/AAAAAAAAACd0/SyNGS8Nit0c/s400/bad-luck-brian-tries-to-be-handy-31509.jpg>

Image 7 : *Bakrie a investi vers Path*

URL : <http://pontianak.tribunnews.com/2014/01/12/bakrie-investasi-ke-path-pengguna-gojlok-sby-beli-instagram>

Image 8 : *Fonctionnaires*

URL : <http://na9a.com/wp-content/uploads/2011/11/PNS.jpg>