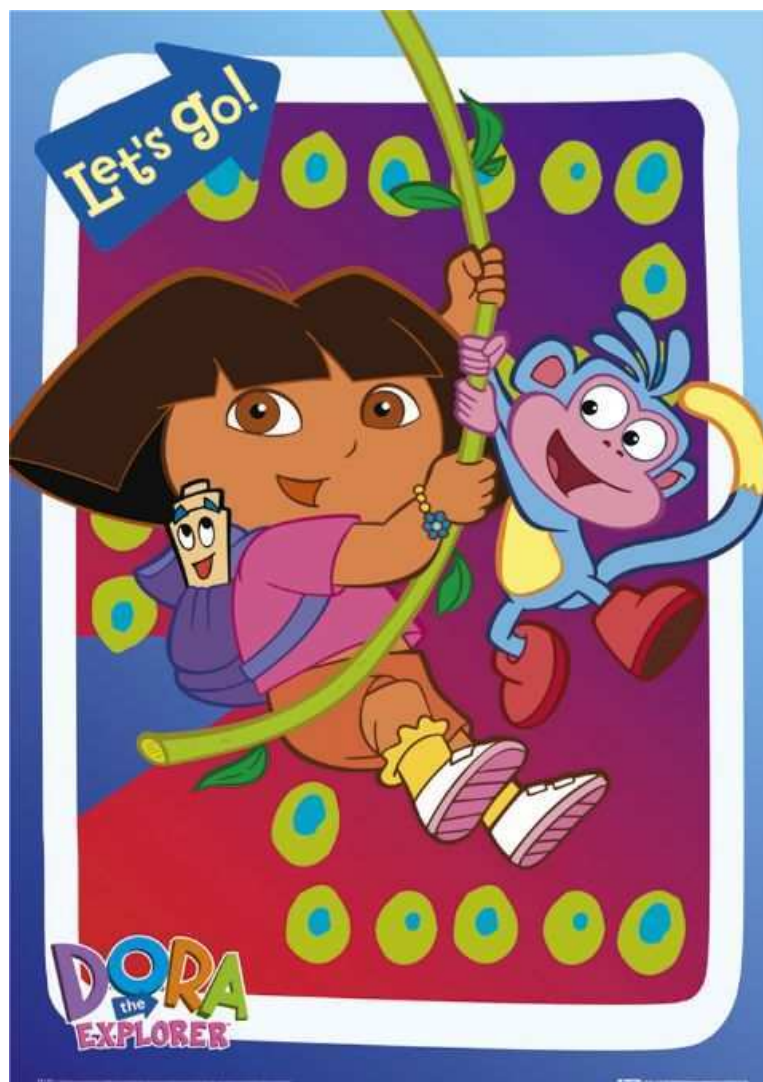


Dora l'Exploratrice, un nouveau concept d'interactivité?



Adèle VAN COLEN - Elodie MENET

SOMMAIRE

INTRODUCTION	p.2
1) Dora, un nouveau concept de dessin animé ludo-éducatif et interactif	p.3
1. <i>Dora dans la politique éditoriale de Nickelodeon</i>	<i>p.3</i>
a) Nickelodeon, n°1 des chaînes enfant dans le monde	p.3
b) Dora l'exploratrice, reflet du positionnement de la chaîne	p.4
2. <i>Un dessin animé au concept innovant</i>	<i>p.7</i>
a) Qui est Dora ?	p.7
b) Un dessin animé ludo-éducatif	p.8
c) Un projet interactif	p.10
2) Dora, une notion d'interactivité à nuancer selon les médias	p.11
1. <i>Vers une définition de l'interactivité</i>	<i>p.11</i>
2. <i>La déclinaison du concept de Dora sur différents médias, une interactivité possible?</i>	<i>p.15</i>
a) Le dessin animé	p.15
b) Le cd rom	p.16
c) Le LeapPad	p.18
d) Le magazine	p.19
CONCLUSION	p.22



INTRODUCTION

L'interactivité est devenue un concept « tendance », employé aujourd'hui dans différents domaines ou champs d'activités. Ainsi, elle est de plus en plus mise en avant par les entreprises afin de répondre aux attentes des consommateurs attirés par les innovations technologiques et désireux de pouvoir entrer dans une relation d'échange avec certains produits.

Établi sur cette notion d'interactivité, le dessin animé Dora l'exploratrice de Nickelodeon connaît un succès quasi mondial. En effet, l'engouement des jeunes téléspectateurs et de leurs parents repose sur ce tout nouveau concept que revendique Nickelodeon : le premier dessin animé ludo-éducatif interactif. Grâce à la participation active que sollicite l'héroïne de la série chez l'enfant, celui-ci se sent impliqué, utile et fier de pouvoir apporter son aide à Dora.

Fort de ce succès, Nickelodeon a exploité la licence Dora l'exploratrice pour l'adapter à une grande variété de produits. La plupart d'entre eux, et notamment les « produits écran », revendiquent également un principe d'interactivité.

Toutefois, nous pouvons nous interroger sur la définition même de ce terme et tenter de savoir si l'interactivité peut réellement s'appliquer au format dessin animé. Ainsi, nous chercherons à comprendre **dans quelle mesure le concept d'interactivité que revendique Nickelodeon est viable sur différents médias.**

Afin de répondre à cette problématique, nous étudierons dans une première partie la chaîne Nickelodeon, sa réussite internationale, et son positionnement, pour ensuite expliquer comment Dora l'exploratrice s'insère dans sa politique éditoriale. Par ailleurs, nous développerons le concept innovant qui ressort de ce dessin animé : son principe, et ses particularités ludo-éducative et interactive.

Dans un second temps, nous nous pencherons plus particulièrement sur la notion d'interactivité. Nous tenterons tout d'abord d'en donner une définition la plus précise possible, sachant que c'est un concept difficile à appréhender. Ensuite, nous avons choisi quatre produits écran Dora l'exploratrice; nous les présenterons puis chercherons à identifier s'ils sont véritablement interactifs.

Allons-y, Let's Go !!

1) Dora, un nouveau concept de dessin animé ludo-éducatif et interactif

Le nouveau dessin animé Dora l'exploratrice connaît actuellement un engouement mondial de la part des parents et des enfants. S'inscrivant dans la politique éditoriale de la première chaîne jeunesse internationale, le dessin animé est en effet basé sur un concept innovant, clé de succès.

Afin d'appréhender celui-ci, nous analyserons dans un premier temps Nickelodeon et son positionnement, puis nous nous pencherons plus particulièrement sur le dessin animé Dora l'exploratrice.

1. Dora dans la politique éditoriale de Nickelodeon

a. Nickelodeon, n° 1 des chaînes enfant dans le monde

Lancée en 1979 aux Etats-Unis sur le câble, Nickelodeon fut la première chaîne thématique destinée aux enfants. Elle a commencé à émettre en 1979 sous le nom de Pinwheel puis a été rebaptisée Nickelodeon en 1981. Souvent abrégé « Nick », elle doit son nom actuel aux premières salles de cinéma américaines baptisées « Nickel Odeon » : « odeon » comme cinéma et « nickel » comme le prix du billet, une pièce de 50 cents. À l'origine, Nickelodeon faisait partie de Warner Amex Satellite Entertainment, une joint venture entre American Express et la division de télévision par câble de Warner Bros. Elle est Aujourd'hui éditée par MTV Networks, une société du groupe Viacom (Video Audio Communication, conglomérat américain couvrant presque tous les segments de l'industrie des médias). Nickelodeon et tous les noms, logos et personnages sont donc des marques déposées de Viacom International.

Nickelodeon a commencé à produire ses propres séries télévisées d'animation, les Nicktoons, en 1991. Les trois premiers Nicktoons, Doug, Les Razmoket (Rugrats) et Ren & Stimpy, ont débutée cette même année. Désormais, Nickelodeon s'affirme comme « la » chaîne jeunesse en ciblant principalement les 6-12 ans mais des également aux plus âgés ou aux plus jeunes. La chaîne accorde une grande place à l'animation. En effet, la grille en comporte 65% (avec des personnages emblématiques tel que « Bob l'éponge », « les Razmcket » ou « Dora »), mais aussi 25% de séries et fictions et 10% d'émissions magazines. Par ailleurs, la programmation de la chaîne est segmentée par tranche horaires selon la cible : le matin correspond à des programmes d'éveil pour les 2-5 ans, l'après midi correspond plutôt aux 6-10 ans avec le Club Nickel, et en fin de journée, des fictions s'adressent aux 10-14 ans.



Nickelodeon est incarnée par des personnages fétiches des enfants de 2 à 16 ans, s'affirme comme la marque de divertissement pour enfant n°1 aux Etats-

Unis et est devenue une véritable chaîne culte au niveau mondial. Ayant adopté une stratégie diverse et globale, le groupe se compose d'une chaîne de télévision, de studio de production partout dans le monde et possède un service de produits dérivés, un site Internet, des livres, des magazines, et des co-productions de films. Aux Etats Unis, la chaîne Nickelodeon a obtenu le plus fort taux d'audience durant 5 années consécutives. Par ailleurs, elle est présente dans 81 pays du monde, est reçue par plus de 90 millions de foyers, est la chaîne jeunesse la plus regardée dans l'offre de base des câblo-opérateurs et il existe 24 chaînes Nickelodeon à travers le monde.

Ainsi, grâce à l'association de ressources financières importantes, d'un savoir faire de plus de 25 ans en matière de création pour la jeunesse et d'un catalogue de plus de 3000 heures de séries d'animation et de fiction de haute qualité, Nickelodeon s'est ainsi placé comme leader mondial sur le marché des programmes télévisuels pour la jeunesse.

En France, la chaîne est diffusée depuis novembre 2005. Avec les dessins animés « Bob l'éponge », « Dora l'exploratrice » ou encore « Les Razmoket », les productions Nickelodeon étaient déjà très connues en France puisqu'elles sont diffusées depuis plusieurs années sur TF1 et sur des chaînes du câble et du satellite ; mais désormais, une chaîne leur est entièrement consacrée. Diffusée toute la semaine de 6 à 22 heures sur CanalSat, Nickelodeon fut distribuée dès son lancement dans près de 2,2 millions de foyer. Avec cette nouvelle extension territoriale, le groupe a pour objectif de se classer dans le top 3 des chaînes jeunesse en France. Cette présence de Nickelodeon dans le bouquet français soulève alors différentes interrogations quant à la concurrence : est-ce qu'elle saura se faire une place parmi Tiji, Cartoon Network, Jetix, et les autres mais surtout quel sera l'impact de son arrivée sur l'offre de TF1 ou des chaînes du câble et satellite qui diffusaient déjà des programmes de Nickelodeon ? Il paraît encore tôt pour répondre à ces questionnements mais notons que Nickelodeon ressort de cet univers fortement concurrentiel grâce à un positionnement réfléchi que des programmes tels que Dora l'exploratrice illustrent parfaitement.

b. Dora l'exploratrice, reflet du positionnement de la chaîne

Dernière née des productions Nickelodeon, Dora n'est certainement pas comme ses cousins les Razmoket, la plus turbulente, ni comme son ami Bob l'éponge, la plus loufoque mais elle est très débrouillarde et la plus attendrissante des personnages issus de l'imagination fertile des studios de Nickelodeon. Par ailleurs, bien qu'elle ne constitue pas le personnage emblématique de la chaîne dans le monde comme Bob l'éponge, elle illustre parfaitement le positionnement qu'a choisi d'adopter Nickelodeon.

Ainsi, Nickelodeon cherche à comprendre les enfants pour leur permettre d'appréhender leur environnement par le divertissement. Une philosophie claire et simple : ce qui est important pour les enfants est aussi important pour Nickelodeon. Cette phrase signifie que les programmes sont pensés pour accompagner les enfants durant tous les stades de leur développement, de la petite enfance

jusqu'à l'adolescence avec le double objectif de les éduquer et de les distraire. Les chaînes Nickelodeon reconnaissent une véritable responsabilité, tant à l'égard des parents que des enfants, qui engage une certaine exigence éditoriale et créative. Par ailleurs, un programme d'études relativement complet au niveau mondial contribue à développer des séries d'une grande qualité éducative et artistique.

Le respect de l'enfance est depuis plus de 25 ans, la pierre angulaire du développement des séries de Nickelodeon et la chaîne a d'ailleurs développé quelques principes auxquels elle s'attache de répondre :

- le rejet de la violence, de la vulgarité ou d'un langage déplacé dans les programmes
- la promotion des valeurs de tolérance et du respect d'autrui
- la mise en avant de personnages positifs auxquels les enfants peuvent vraiment s'identifier
- la volonté de rassembler les filles et les garçons autour des mêmes programmes

Les programmes adaptés aux enfants de 2-5 ans répondent à ces objectifs. Les enfants apprennent en s'amusant avec des concepts originaux et innovateurs créés pour cette cible. Nickelodeon dispose d'ailleurs d'un bloc spécialement dédié aux préscolaires, qui se nomme Nick Jr dont la volonté est d'être de qualité, d'ordre moral, drôle, éducatif et gratuit. C'est dans ce cadre que s'inscrit le dessin animé Dora l'exploratrice.

La promesse tenue par Nickelodeon d'émissions éducatives, adaptées au développement cognitif de l'enfant, dépourvues de violence, prônant le multiculturalisme, l'importance du langage soigné et le respect est parfaitement représenté par la petite américaine d'origine hispanique, Dora, et son ami le singe, Babouche, dans la série Dora l'exploratrice.



Créée par Valerie Walsh, Eric Weiner et Chris Gifford, Dora l'exploratrice (Dora the Explorer) est diffusée depuis le 14 août 2000 sur le réseau Nickelodeon. En France, la série est émise sur TF1, TiJi et désormais Nickelodeon. Émission d'éveil généraliste, Dora l'exploratrice se veut aussi une initiation à la langue espagnole en version originale, et à l'anglais dans la version française. Prônant un côté ludo éducatif, la série est également créative. En effet, ses concepteurs se montrent particulièrement fiers de l'interactivité du dessin animé. Comme nous verrons en seconde partie de ce dossier, la série remporte un vif succès auprès des enfants car elle propose un nouveau concept d'interactivité : dora fait participer, y compris physiquement, les enfants, et utilise également les différentes formes d'apprentissage et d'intelligence (logique, mouvement, musique, etc...). Un extrait des créateurs du dessin animé illustre bien ce positionnement : « Nous voulions créer un spectacle où on enseigne aux enfants des méthodes de résolution de problèmes. Des méthodes comme s'arrêter pour réfléchir, demander de l'aide ou utiliser ce que l'on sait sont présentées dans chaque épisode de Dora ».

Le dessin animé Dora l'exploratrice répond à divers objectifs en adéquation avec le positionnement revendiqué par la chaîne :

- Initier l'enfant aux valeurs de multiculturalisme, d'ouverture sur l'autre et de tolérance (double nationalité de l'héroïne)
- Stimuler la curiosité et l'acquisition de compétences de l'enfant par le jeu
- Développer les habiletés linguistiques de l'enfant (l'introduction d'une langue étrangère avant l'âge de 6-7 ans, permet de faciliter l'apprentissage et d'assimiler plus rapidement ; Dora joue le rôle d'éducateur)
- Développer l'estime de soi chez l'enfant en l'invitant à relever des défis.
- Promouvoir chez l'enfant l'activité physique
- Reconnaître les chiffres, les couleurs, les formes.

En outre, le personnage principal de la série, Dora, est un modèle pour les enfants, elle résout des problèmes quand elle est face à des obstacles, c'est une amie très protectrice, elle est toujours prête à aider ses amis, et c'est une grande aventurière sa curiosité et sa personnalité, qui la poussent à explorer le monde. Nous pouvons donc observer ici que Dora incarne parfaitement le principe fixé par Nickelodeon de mise en avant de personnages positifs auxquels les enfants peuvent vraiment s'identifier.

Enfin, la série bénéficie d'une caution de professionnels qui apporte une certaine crédibilité à la volonté de Nickelodeon de réaliser des programmes adaptés au développement cognitif de l'enfant. Ainsi, pour réaliser les différents épisodes de la Dora l'exploratrice, les producteurs bénéficient des conseils de chercheurs, et d'enseignants. Ces derniers apportent leurs idées, et leurs opinions sur les énigmes qui peuvent être présentes, ou sur les jeux à mettre en place...De plus, tous les épisodes de dora sont testés par un large panel d'enfant. De ce fait, les programmes développés sont de qualité, et soucieux du bon développement de l'enfant.

Présente depuis presque six ans, Dora l'exploratrice affiche déjà un beau succès. Tout d'abord, elle fut le premier personnage de Nick Jr. à être présent d'abord sur Internet puis sur la chaîne de télévision. Ce lancement sur Internet a généré un trafic important (50000 visiteurs uniques) et a su rapidement capturer l'attention des enfants. Fort de ce succès, le micro-site Internet de Dora continue d'être l'un des plus populaires du site nickjr.com.

La série compte actuellement près d'une centaine d'épisodes. Les 26 premiers épisodes ont atteint des records d'audience, et Dora l'exploratrice est la série animée de la chaîne Nickelodeon qui a connue la plus forte performance avec une moyenne de 1,1 million de téléspectateurs depuis les premiers épisodes. Elle a atteint des taux d'audience historique dès son lancement avec 11,22 de part de marché.

Désormais, Dora l'exploratrice connaît un succès immense aux Etats-Unis et est la série leader sur les 2-5 ans à travers tous les réseaux de chaînes qui la diffuse, avec plus de 21 millions de

téléspectateurs par mois. Elle est diffusée à travers le monde entier grâce à des partenaires importants. Au Royaume Uni, Dora atteint la troisième place des séries préscolaires. En France la série est numéro un de sa tranche horaire, enregistre 55,5 de parts de marché sur les 4-10 ans et s'affirme comme un des programmes jeunesse leader de la chaîne TF1.

Enfin, il convient de préciser que, outre représenter parfaitement le positionnement de Nickelodeon, la série Dora l'exploratrice a permis de développer une licence à fort potentiel. Bénéficiant d'une grande notoriété et d'une image de personnage affectif, Dora et Bob l'éponge sont les deux héros de la chaîne déclinés sur un grand nombre de produits dérivés. Toutefois, les produits sous licence Dora emportent un franc succès, et dépassent désormais les ventes de Bob l'éponge. Les droits de la licence Dora sont détenus par la chaîne Américaine Nickelodeon mais en France, c'est l'entreprise Copyright Promotion qui gère les droits d'exploitation de la licence.

Nous pouvons donc trouver de nombreux produits Dora L'exploratrice : des livres, des jouets, des jeux interactifs... En trois ans, les ventes de produits dérivés sous licence Dora sont passées de 400 millions de dollars à 1 milliard. La licence Dora L'exploratrice est devenue une des propriétés leader sur le marché. L'entreprise Mattel en a fait l'une de ses grandes priorités, pour les années à venir car, pour le groupe le concept d'apprentissage de la langue anglaise offre un potentiel intéressant. Il convient tout de même de préciser que les différentes gammes de produits dérivés autour de la licence Dora l'Exploratrice respectent toutes la ligne conceptuelle développée dans la série d'animation. Cette unité thématique et notionnelle participe au renforcement du potentiel de la licence.

2. Un dessin animé au concept innovant

a. Qui est Dora ?

Dora, l'idole des enfants d'aujourd'hui est une fillette de 7 ans, américaine d'origine hispanique. Forte de cette double nationalité, Dora est bilingue et partage cette richesse avec ses télésectateurs. Ainsi, dans la version originale elle parle anglais et ponctue ses phrases de quelques mots d'espagnol, et dans la version française elle parle français et enseigne quelques expressions en anglais.

Dans le générique de début, on voit une chambre d'enfant avec un ordinateur et la caméra fait un plan serré sur celui-ci pour finalement y entrer. La fillette vit dans un écran d'ordinateur, d'ailleurs la flèche de la souris apparaît de temps en temps. Cet environnement permet de mettre en avant le concept d'interactivité que nous développerons plus tard.

Dora aime aussi voyager et invite les enfants à la suivre et à l'aider à résoudre les problèmes qu'elle rencontre en route. Dans chaque épisode elle doit surmonter les obstacles qu'elle rencontre sur sa route : elle doit retrouver son chemin dans un labyrinthe, résoudre une énigme, trouver la clé qui ouvre la barrière... Mais malgré ces aventures différentes à chaque épisode, ceux-ci sont toujours construits sur le même modèle, avec la même progression. Les enfants retrouvent donc toujours leurs repères et se familiarisent encore plus avec les codes du dessin animé.

La fillette est toujours accompagnée de son meilleur ami le petit singe aux bottes rouges Babouche, de son Sac à Dos que ses parents lui ont offert pour qu'elle puisse mettre tout ce dont elle a besoin, de la carte, et d'autres personnages apparaissent parfois comme Chipeur le Renard (elle demande d'ailleurs aux enfants de l'avertir à chaque fois que Chipeur le renard voleur arrive près d'elle et de dire « Chipeur arrête de chiper ! »), sa grand-mère Grandma, son cousin Diego, et ses amis Véra le varan, Totor le taureau, Tico l'écureuil et Mister Toucan.



Drôle et touchante, la série se veut avant tout éducative et interactive. Elle est destinée aux enfants à partir de 2 ans.

b. Un dessin animé ludo-éducatif

Dora prend vie dans un dessin animé diffusé quotidiennement sur les chaînes Tiji et TF1 le matin vers 7 heures, rencontre un vif succès auprès des 2-5 ans. Depuis Novembre 2005, la série passe aussi sur Nickelodeon. Son contenu est basé sur un principe éducatif, il a pour vocation d'éveiller les plus petits en les distrayant. Le « concept » Dora fonctionne avec différentes caractéristiques qui ont toutes des objectifs ludo-éducatifs.

Dora fait participer l'enfant en lui posant des questions et lui inculque par la même occasion les apprentissages fondamentaux de la maternelle telles que la reconnaissance des chiffres, des couleurs, des formes, les habiletés spatiales... A chaque épisode, l'aventurière pose des questions aux enfants pour qu'ils comptent avec elle des objets, qu'ils repèrent un certain objet dans le sac à dos, qu'ils retrouvent une couleur, différencient des tailles, fassent des enchaînements logiques... Le contenu du dessin animé est donc basé sur les apprentissages fondamentaux de la maternelle. Ils revoient ces concepts de façon divertissante en compagnie du personnage de Dora qui joue plus un rôle d'amie que de professeur.

Afin de permettre aux enfants de retenir les concepts que leur enseigne Dora, la méthode de la répétition est utilisée. Ainsi, la fillette répète plusieurs fois un même mot, une même question afin de

faciliter sa mémorisation par l'enfant. Elle demande aussi de répéter à haute voix après elle pour qu'ils retiennent activement. Cette caractéristique fait que le dessin animé peut être perçu comme lent et ennuyeux par des adultes mais il est adapté à l'objectif ludo-éducatif.

De plus, Dora demande aux enfants de l'aider à résoudre les problèmes auxquels elle est confrontée. Ils doivent donc eux aussi réfléchir aux propositions qu'elle leur fait pour répondre justement à la question. Elle leur montre donc qu'il faut toujours prendre le temps de réfléchir à la manière de résoudre le problème. Les jeunes téléspectateurs regardent donc la série en réfléchissant. Nous verrons dans la partie suivante la manière dont se met en place cette relation.

Après avoir laissé le temps aux enfants de répondre Dora les remercie pour leur aide. Ainsi, elle les inclut dans sa réussite. Cela contribue à développer l'estime de soi chez l'enfant, les encourage à ne pas abandonner, à réfléchir et leur prouve qu'ils sont capables de faire beaucoup de choses. Les valeurs d'entraide et de confiance en soi sont donc aussi présentes dans le dessin animé Dora l'exploratrice.

Une autre particularité de la série est qu'elle éveille les jeunes téléspectateurs au multiculturalisme, à l'ouverture sur l'autre et à la tolérance par le fait que Dora soit issue d'une minorité ethnique. Le fait qu'une jeune hispanique soit l'héroïne d'un dessin animé à succès est une grande fierté pour cette communauté aux Etats-Unis. Cette facette de la personnalité de Dora inculque aux enfants des valeurs de respect envers les enfants d'origines différentes, à accepter les autres en ayant déjà une « amie » d'origine latino-américaine. De plus le fait de s'identifier à son personnage préféré est important chez les enfants. Dans ce cas, Dora véhicule des valeurs beaucoup plus morales que d'autres personnages comme par exemple la poupée Barbie. Dora bénéficie ainsi du cautionnement des parents qui ont confiance en elle.

C'est aussi ce qui lui permet d'ouvrir les enfants aux langues étrangères. La fillette ponctue ses phrases d'expressions en anglais qu'elle répète relativement souvent pour que les enfants s'en souviennent comme par exemple « Let's Go ! », elle les fait aussi compter ou dire les couleurs en anglais. L'introduction d'une langue étrangère dans un programme destiné à des enfants de cet âge est une bonne chose pour de nombreux enseignants qui s'accordent à dire qu'avant l'âge de 6/7 ans l'apprentissage et l'assimilation d'une nouvelle langue se font plus rapidement.

Le personnage de Dora a donc aussi pour objectif d'ouvrir les enfants sur le monde, de leur montrer la diversité des cultures et des langues.

Enfin, elle invite les enfants à se lever, à bouger, à sauter, à danser... à ne pas rester inactif devant l'écran de télévision, ce qui constitue une véritable nouveauté dans la manière de regarder la télé. Dora leur demande de participer à ses aventures en sautant pour l'aider à ramasser une étoile ou en dansant pour fêter leur réussite.

Les graphismes du dessin animé sont simples, assez ronds et doux ce qui les rend sympathiques et agréables pour les jeunes enfants. Dora a un visage rond et sans trop de détails ce qui la rend facile à dessiner et à retenir.

Les créateurs de Dora ont inclus dans le contenu narratif du dessin animé de nombreuses caractéristiques qui font que la fillette s'impose naturellement comme une amie-professeur qui propose aux enfants des valeurs de découvertes, de respect, de confiance en soi, et des connaissances adaptées à leur niveau. Elle leur fait passer ces connaissances en les rendant actifs face au programme et en adoptant la méthode de la répétition.

Le concept du dessin animé Dora est donc relativement nouveau car au-delà de son côté ludo-éducatif, il met en place une nouvelle manière de regarder la télévision, beaucoup plus active. Nous allons donc voir comment se met en place cette relation entre l'héroïne et les enfants grâce à l'interactivité, la simulation sensori-motrice et le travail de mémorisation.

c. Un projet interactif

Le dessin animé Dora comporte une autre particularité, ses producteurs revendiquent son côté interactif. C'est grâce à cette interactivité qu'ils construisent une relation solide entre Dora et les enfants. C'est aussi ainsi qu'ils essaient de rendre les téléspectateurs actifs.

En effet, comme dit précédemment, la fillette vit dans un écran d'ordinateur, ainsi la flèche de la souris et le « clic » apparaissent régulièrement. Le programme ressemble donc à un jeu vidéo éducatif grâce auquel les enfants apprennent en jouant à trouver des solutions à des problèmes. Il rappelle donc aux enfants les univers multimédia qu'ils connaissent déjà. Cependant, ils sont habitués à « diriger » les ordinateurs alors que leur relation avec la télévision est différente. Ces repères leur permettent donc d'accepter plus facilement cette position d'influence sur le déroulement de la série, cette interactivité qui leur est proposée.

De plus, Dora met en scène des interactions avec son public à travers l'écran de télévision. La fillette demande régulièrement la participation des enfants pour l'aider à compter, à retrouver un objet, à appeler un ami ou encore à la prévenir s'ils voient un danger. Elle leur demande aussi très souvent de répéter après elle en français ou en anglais. Dora s'adresse aux enfants de face en parlant clairement et en expliquant bien ce qu'ils doivent faire. Elle entre donc dans un dialogue ayant comme interlocuteur l'enfant qui la regarde à travers l'écran de télévision.

Elle laisse ensuite un temps de réponse à l'enfant pendant lequel elle réitère sa question et l'invite à nouveau à répondre. Ce temps pendant lequel Dora attend la réponse est essentiel. Il permet à l'enfant de s'exprimer, de répondre à son interlocutrice, de lui renvoyer un message.

Dora remercie ensuite l'enfant de son aide et agit selon la « bonne » réponse. Elle fait donc comme si elle avait réellement eu un retour de sa part. En prenant en compte son message, elle lui donne l'impression d'agir sur ses actions. L'enfant pense donc qu'il décide des actions de Dora.

De plus, à la fin de chaque épisode, la fillette demande « Quel a été votre moment préféré de notre aventure d'aujourd'hui ? »... elle attend la réponse des enfants et elle dit « Moi aussi c'est ce moment-là que j'ai préféré ».

Les auteurs du dessin animé revendiquent ce concept d'interactivité comme unique. C'est selon eux un des principaux facteurs clés du succès de Dora l'exploratrice. L'enfant s'investit dans les aventures de la fillette, il crée une relation forte avec elle et les autres personnages. Il adopte un comportement différent que face aux dessins animés « traditionnels ». Ainsi, des parents disent que quand ils entendent leurs enfants parler, ou qu'ils les voient sauter ou danser, ils savent que c'est l'heure de Dora. Dora se revendique donc comme le premier dessin animé interactif très actif !

Cependant on peut se demander si ce que les créateurs nous présentent comme de l'interactivité entre vraiment dans les critères de l'interactivité. De plus, de nombreux produits dérivés sous licence Dora mettent aussi en avant l'interactivité du concept. Dans la seconde partie de cette étude nous confronterons différents « produits-écrans » aux critères que nous aurons retenus pour définir l'interactivité.

2) Dora, une notion d'interactivité à nuancer selon les médias

Nous avons vu précédemment que la chaîne de télévision Nickelodeon revendique avoir créé un nouveau concept de dessin animé interactif avec l'apparition de Dora l'exploratrice sur les écrans. Par ailleurs, cette interactivité est également mise en avant sur tous les produits dérivés de la marque tels que le magazine, les CD Rom, le LeapPad, etc. Toutefois, nous pouvons nous interroger sur la définition même de cette notion. En effet, nous pouvons nous demander si le format de séries animées peut permettre l'interactivité et dans quelle mesure elle peut par contre s'appliquer à d'autres médias. Pour cela, nous tenterons tout d'abord d'appréhender les multiples facettes du terme et d'expliquer ce qu'il peut recouvrir puis nous verrons en quoi cette interactivité est viable sur les différents produits de la marque Dora l'exploratrice.

1. Vers une définition de l'interactivité

De nombreux auteurs se sont attachés à la notion d'interactivité et en ont proposé une définition ou au moins une approche. Ainsi, l'interactivité est un concept complexe et étudié selon différents points de vue. Nous tenterons donc de synthétiser ces derniers afin de déterminer le plus précisément possible le sens du terme interactivité.

Il semble que le mot "interactivité" date de 1982 (cf. Le Petit Robert de 1992). Il est alors défini comme une : « *Activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine* ». Par ailleurs, "Interactif" qui semble légèrement antérieur est défini comme un terme du domaine de l'informatique : « *Qui permet d'utiliser le mode conversationnel* ».

Dans des dictionnaires plus récents tel Le Larousse de 1996, on trouve déjà à "Interactivité" deux sens :

1. *Inform. Faculté d'échange entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine, par l'intermédiaire d'un terminal doté d'un écran de visualisation*
2. *Caractère d'un média interactif*

Tandis que "Interactif" en a trois :

1. *Se dit de phénomènes qui réagissent les uns sur les autres*
2. *Inform. Doué d'interactivité ; conversationnel*
3. *Se dit d'un support de communication favorisant un échange avec le public. Émission, exposition, livres interactifs*

Ainsi Interactivité et Interactif sont des mots récents avec une étymologie clairement liée à l'informatique mais qui ont évolué pour inclure des connotations concernant les échanges et ne se limitant plus au domaine informatique. Ces connotations proviennent d'un autre terme beaucoup plus ancien mais apparenté : interaction. Or le terme "Interaction" se définit entre autre comme une « *Influence réciproque de deux phénomènes, de deux personnes* ».

Par ailleurs, nous pouvons constater que tous ces termes possèdent le préfixe « inter » qui signifie qu'il existe une dualité. Dans un système interactif interviennent forcément deux parties, deux pôles que l'on peut dès lors définir en terme de récepteur et d'émetteur. De ce fait, un système interactif n'est pas unidirectionnelle. L'interactivité offre la possibilité d'intervenir dans un programme d'ordre audiovisuel et permet ainsi de renforcer l'impression de réalité donnée par la combinaison de l'image et du son.

L'interactivité est donc avant tout la propriété de ce qui permet un échange, une activité de dialogue établie entre une machine et un utilisateur par l'intermédiaire d'un écran de visualisation. Toutefois, cette définition paraît incomplète puisqu'il faut également considérer que cet échange bidirectionnel entraîne des modifications de comportement réciproque. Ainsi, la définition retenue par l'AFNOR et son *Dictionnaire du multimédia* entend par interactivité un « *type de relation entre deux systèmes qui fait que le comportement [de l'un] modifie le comportement de l'autre* ».

Retenons principalement qu'une application est interactive lorsque l'utilisateur peut agir sur le déroulement du programme en choisissant un cheminement personnel.

En outre, l'encyclopédie Wikipédia reprend ces idées mais y ajoute la notion de feedback. En effet, nous pouvons y lire que l'interactivité est souvent associée aux technologies permettant des échanges homme-machine. Toutefois elle est présente dans toutes les « *formes de communication et*

d'échange où la conduite et le déroulement de la situation sont liées à des processus de rétroaction, de collaboration, de coopération entre les acteurs qui produisent ainsi un contenu, réalisent un objectif, ou plus simplement modifient et adaptent leur comportement ». Elle distingue une communication interactive qui s'opposerait à une communication à sens unique, sans réaction du destinataire, sans feedback.

En résumé, nous pouvons affirmer qu'il y a **interactivité lorsqu'il y a un véritable échange bidirectionnel entre l'homme et la machine, un dialogue qui leur permet de modifier son comportement pour l'homme et son contenu pour la machine**. De plus, ce processus d'échange est **cyclique**: "l'action de l'un génère un traitement chez l'autre qui réagit selon des règles fixées par le concepteur pour l'un, et qui, pour l'autre, réagit selon ses connaissances et ses motivations" (Paquelin, 1999).

Cependant un débat ressort de la définition même de l'interactivité puisque certains affirment que « *La véritable interactivité réside dans la modification non prévue du déroulement d'un processus par un autre et non pas dans la modification prévue et déterminée de ce déroulement* » (KaFkaiens n°4).



L'interaction constatée dans le domaine de l'informatique ne serait donc pas interactivité car elle est dirigée et prévue...Il serait alors préférable de parler d'interaction et non d'interactivité. Toutefois, d'une manière générale, nous pouvons considérer que la démocratisation du terme « interactivité » fait que son utilisation est indispensable pour définir toute communication entre l'homme et la machine.

En outre, il existe **différents degrés d'interactivité**, dépendant du support utilisé (radio, TV, journal...), de l'émetteur du message et de son intention. Si une conversation ou un livre peuvent aussi être interactifs, c'est aujourd'hui plutôt dans le domaine du multimédia et des supports électroniques que le terme est le plus couramment utilisé. Dans un CD-Rom par exemple, l'utilisateur peut naviguer selon son choix, sauter des étapes, revenir sur ses pas ou demander de l'aide. Le programme peut alors suggérer ou même imposer au spectateur le déroulement du récit. C'est dans l'interactivité que réside le caractère révolutionnaire des nouveaux médias; passant d'une simple fonction – outil, ces médias deviennent de véritables partenaires de l'utilisateur humain, avec qui ils nouent un dialogue.

Enfin, il convient d'ajouter que cette communication réciproque peut être classifiée **en plusieurs niveaux selon les possibilités d'intervention et d'interaction** offertes à l'utilisateur. Une étude de Vincent Mabilot, s'inspirant des théories de Jean-Pierre Balpe, décline 3 principaux niveaux d'interactivité :

- *Le niveau 1 (l'interactivité réflexe)* : L'interactivité réflexe se résume à la fonction simple du bouton poussoir. Elle est le résultat d'un dispositif de navigation permettant d'accéder à l'information d'hyperlien en hyperlien. Deux utilisateurs peuvent emprunter le même chemin : son action est limitée. A une action succède une réponse.

- *Le niveau 2 (Interactivité Relative)* : À un stade supérieur, l'action de l'utilisateur est interprétée par la machine qui, en fonction d'événements déterminés, va permettre de créer un système moins fermé. C'est à dire qu'à une action de l'utilisateur sont associées plusieurs réponses possibles. Ce type d'interactivité concerne essentiellement les jeux vidéo. À un même moment, deux joueurs peuvent arriver à un même stade du jeu, sauf que le premier ayant pris un itinéraire différent au début n'aura pas les mêmes avantages que le second. Néanmoins, cette interactivité reste victime de son nombre limité de réponses, celui-ci impliquant l'impossibilité d'une évolution du système.

- *Le niveau 3 (Interactivité génératrice)* : C'est la possibilité par le système de pouvoir analyser, comparer, mémoriser des choix effectués par l'utilisateur, afin de créer un processus évolutif, permettant une réponse de la machine unique et adaptée aux questions de l'utilisateur. Ce niveau est quelque peu utopique, le système étant presque supposé détenir une intelligence humaine.

Par ailleurs, Cartier a établi, quant à lui, une échelle d'interactivité allant de faible à fort et a distingué **trois types d'interactivité** :

- *Réactive*, lorsque l'utilisateur n'intervient que sur proposition du programme.
- *Sélective*, lorsque les relations actions-conséquences sont toutes prévues par le programme en un nombre déterminé par avance. L'utilisateur subit la situation.
- *Active*, qui intègre l'action de l'utilisateur à l'ensemble des données et définit un nouveau contexte. L'initiative est laissée à l'utilisateur, toutes les actions qu'il exécute influenceront sur la suite de la situation. (Paquelin, 1999).

On peut aussi qualifier cette dernière (interactivité active) d'interactivité incidente car elle modifie le contenu de l'application par opposition à l'interactivité non incidente qui ne provoque aucune modification du logiciel. Lors d'une interactivité incidente, l'information proposée découle directement de l'ensemble des actions que l'utilisateur exécute sur le programme tandis que lorsque l'interactivité n'est pas incidente, le résultat fait suite à la dernière action entreprise par l'utilisateur. Lorsque la nature des décisions prises par l'utilisateur agit sur l'évolution du jeu dans un logiciel éducatif, on parlera donc d'interactivité incidente. Il convient aussi de noter qu'une application peut contenir différents degrés d'interactivité, parfois incidente, parfois non, suivant le contexte. Mais en général, les logiciels culturels sont plutôt orientés vers une interactivité de type non incidente alors que les applications éducatives sont plus enclines à intégrer l'interactivité incidente.

2. La déclinaison du concept de Dora sur différents médias, une interactivité possible ?

Après avoir éclairci la notion d'interactivité et de l'avoir nuancer par différents niveaux, il nous est possible de juger du niveau d'interactivité de la déclinaison du concept Dora sur différents médias.

Nous avons ainsi choisi d'analyser quatre « produits-écrans » utilisant le concept Dora afin de noter leur niveau d'interactivité et de mettre en avant les supports les plus adaptés au concept. Les différents « écrans » choisis sont la télévision, l'ordinateur, un livre électronique : le LeapPad et le magazine officiel de Dora.

a. Le dessin animé

Comme nous l'avons vu dans la première partie les créateurs du dessin animé Dora mettent en avant l'interactivité qui caractérise celui-ci. Ils ont pour ambition de révolutionner la manière dont les enfants regardent la télé, ils souhaitent que cette activité soit réellement active, que les téléspectateurs réfléchissent et bougent.

Après avoir décrit la manière dont cette interactivité s'exprime dans le dessin animé, il nous apparaît clairement que celle-ci n'est pas complète. La relation entre une personne et la télévision semble très limitée. Le téléspectateur dirige la télévision avec la télécommande et la télévision peut envoyer des messages visuels ou sonores au téléspectateur. Cependant, dans le cas du dessin animé Dora, aucune action ne requiert l'usage de la télécommande.

Dora envoie un message à l'enfant et celui-ci le reçoit. Il y a donc un échange dans ce sens. Le message envoyé par le personnage à travers la machine modifie le comportement de l'enfant. Cependant le message qu'envoie l'enfant en retour n'est pas reçu par la machine et donc encore moins par Dora. Il n'y a donc pas d'échange dans ce sens. L'enfant ne peut pas changer le comportement du personnage de la manière qu'il souhaite. Il n'y a pas d'échange bidirectionnel comme l'exige la définition pour pouvoir qualifier une relation d'interactive.

Le dessin animé n'est donc pas interactif. La réaction que Dora met en œuvre suite à la réponse des enfants nous permet de dire que l'interactivité est simulée dans le dessin animé mais qu'elle n'existe absolument pas. Le concept mis en avant par les créateurs n'est donc pas réel.

Le dessin animé pourrait être interactif si l'enfant pouvait avoir une influence réelle sur le déroulement de l'épisode en utilisant la télécommande. Mais le format télévisé n'est pas adapté à ce type de technologie.

On peut cependant se demander si le dessin animé, transféré sur d'autres supports pourrait se dérouler de manière réellement interactive avec une relation bidirectionnelle grâce à la

télécommande. Plusieurs épisodes inédits du dessin animé sont aussi édités sur DVD, mais ils reprennent la même forme linéaire de déroulement de l'histoire. L'enfant n'a pas le choix de modifier le cours du dessin animé par ces choix. Le DVD n'est donc pas utilisé non plus pour créer une réelle relation interactive entre Dora et l'enfant.

On trouve cependant sur le DVD quelques jeux en plus des épisodes. Dans ces jeux, l'enfant doit faire des choix à l'aide de la télécommande. Il y a donc dans ce cas un échange bidirectionnel car le DVD propose des choix à l'enfant et celui-ci répond par la télécommande. Les jeux sur le DVD sont alors interactifs. Cependant, les jeux restent très simples, par exemple, dans le DVD « Chasse d'Halloween », un jeu est proposé avec des images statiques dans lesquelles il faut retrouver certains objets. Selon la définition de Vincent Mabilot donnée précédemment, on peut qualifier cette interactivité de réflexe.



On peut donc conclure que le format dessin animé ne permet pas l'interactivité et que celle qui est revendiquée par les créateurs de Dora n'est que simulée.

b. Le cd rom

Le concept Dora l'exploratrice est aussi décliné en jeu sur des CD-Roms. Ce support étant plus performant, il est intéressant de voir si il permet l'interactivité et à quel niveau. Après avoir décrit le jeu sur CD-Rom, nous le confronterons avec la définition de l'interactivité.

Les CD-Roms de Dora sont édités par Atari pour les enfants de 2 ans et plus. Dans ces aventures sur ordinateur, Dora se promène avec son petit singe Babouche et demande aux enfants de participer activement à leurs aventures. Les CD-Roms respectent l'univers de la série en y retrouvant les personnages et les mêmes voix. Il existe 3 niveaux de difficultés :

- niveau 1 : explorateur junior,
- niveau 2 : explorateur,
- niveau 3 : super explorateur.

Avant de commencer à jouer, les enfants doivent se créer une console et une personnalité avec une couleur, un prénom, un animal... Cela leur permet de s'impliquer encore plus dans le jeu.

Il y a aussi un panneau Stop pour arrêter de jouer, une poubelle pour jeter la partie et Dora agrippée à une liane avec son ami Babouche et l'inscription « Let's Go » pour commencer la partie.

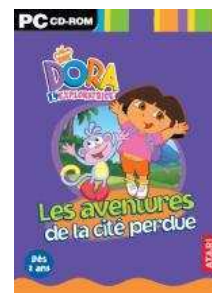
Dans un premier temps, Dora et Babouche expliquent aux enfants ce qu'il faut faire. Les joueurs peuvent donc utiliser la carte pour se repérer avant de commencer la partie. Celle-ci présente

les différents lieux dans lesquels il faudra mener à bien une mission. A chaque étape, le joueur doit récupérer un certain nombre d'objets nécessaires pour réussir la mission principale. L'enfant peut quand il le souhaite ouvrir le sac à dos pour regarder les objets qu'il a ramassé et les compter soit en français, soit en anglais.

Il existe 4 titres : Dora l'exploratrice Au pays des contes de fées dans lequel Babouche a été endormi par le sortilège d'une sorcière et Dora doit se transformer en princesse pour le sauver, Dora l'exploratrice Les animaux de la jungle dans lequel les animaux ont été dispersés par un orage, Dora l'exploratrice Les aventures de la cité perdue dans lequel elle devra retrouver son ours en peluche, Dora l'exploratrice Les aventures de Sakado dans lequel Dora et Babouche doivent ramener des livres à la bibliothèque. Dans chacun des endroits à visiter dans le jeu sur les animaux de la jungle, Dora découvre des animaux, comment ils se déplacent, ce qu'ils mangent, où ils vivent... et doit ramener les petits à leur maman. Elle doit aussi nourrir ces animaux ou les sauver quand ils sont face à un danger. Les enfants découvrent un thème dans chacun des différents jeux en suivant la fillette.

Grâce à la console, l'enfant peut aussi écouter des chansons en cliquant sur une note de musique, ainsi qu'un globe pour créer un habitat pour les animaux avec les photos prises pendant le jeu.

Comme dans le dessin animé, les activités développent l'analyse visuelle, la logique, les suppositions, le relationnel, l'intelligence spatiale, le classement, les assortiments, les nombres... Les enfants utilisent des notions apprises à l'école pour réussir la mission donnée par Dora. Toutes les caractéristiques de la dimension éducative du concept Dora sont reprises dans le jeu.



Le CD Rom, en reprenant la charte graphique du dessin animé, présente des images colorées avec de beaux décors. De plus, il présente une grande facilité d'utilisation pour permettre aux enfants, même très jeunes de naviguer fluidement dans le jeu.

Le jeu se déroule donc dans des univers propres à Dora. Mais cette fois c'est l'enfant qui dirige le personnage. Il décide totalement de ses actions. Dora propose des activités à l'enfant, et celui-ci choisi avec la souris. Il y a donc cette fois une relation bidirectionnelle. **L'activité proposée par le CD-Rom est incontestablement interactive.**

Il existe cependant différents niveaux d'interactivité selon la définition de Vincent Mabillet. Celui qui correspond à l'interactivité proposée dans le CD-Rom est l'interactivité relative, le niveau 2. Dans ce niveau, l'action de l'utilisateur est associée à plusieurs réponses possibles. C'est un système qui offre plus de possibilités que les jeux présents sur le DVD.

On peut donc parler pour ce produit d'une réelle interactivité du concept Dora. Cependant le CD-Rom implique un comportement très différent de celui adopté face à la télévision, l'interactivité ne peut donc plus être mise en avant sur ce support car elle est propre à tous les titres.

c. Le LeapPad



Le livre interactif de Dora l'exploratrice fonctionne avec « Mon premier LeapPad ». Distribué par la société LeapFrog, ce jeu s'adresse à des enfants âgés de 3 à 5 ans et se revendique comme un système d'apprentissage permettant aux plus jeunes enfants de découvrir des notions de base au travers d'activités ludiques. Il est notamment conçu pour faire de la lecture et de l'apprentissage un plaisir et une récréation. Il fonctionne avec différentes cartouches de jeux dont celle de Dora l'Exploratrice. Nous pouvons alors faire remarquer que le jeu de Dora sur « Mon premier LeapPad » correspond bien aux valeurs ludoéducatives observées dans la série animée et que le nom même de « livre interactif » répond à la déclinaison du concept d'interactivité du dessin animé sur un autre « produit écran ».

Le livre interactif de Dora s'intitule « À la rescousse ». Il éveille l'intérêt de l'enfant grâce à une lecture dans deux sens. Ainsi, d'un côté se trouve une histoire amusante où l'enfant est convié à aider Dora et son ami Babouche à sauver le petit oiseau bleu. Chaque page contient une grande illustration, pas plus de deux lignes de texte, un jeu et parfois une chanson. De l'autre côté du livre, l'enfant est invité à jouer avec Dora et ses amis. Le livre se compose au total d'une histoire, de vingt jeux et de neuf chansons.

Grâce au livre interactif de Dora, l'enfant aide son héroïne préférée dans le bon déroulement de ses aventures et s'instruit en s'amusant. Il appréhende donc la compréhension écrite, le caractère des personnages, du vocabulaire français et anglais, la résolution de problèmes, l'entraide, les bonnes manières mais également apprend à compter et à discerner les formes géométriques et les couleurs.

« Mon premier LeapPad » fonctionne grâce à un stylo qui permet à l'enfant d'interagir avec l'objet. En effet, il répond aux questions que lui pose la machine en pointant des images à l'aide de son stylo. Par ailleurs, il doit toucher une pastille à chaque changement de page afin d'enclencher l'émission de la suite de l'histoire ou du nouveau jeu.

Nous pouvons alors affirmer qu'il existe une réelle interactivité entre l'enfant et la machine dans le sens où s'instaure un dialogue, un échange bidirectionnel par l'intermédiaire d'un écran :

1. La machine s'adresse à l'enfant et l'invite à jouer avec elle

Ex: « Touche la pastille basic avec ton stylo et amuse toi bien »; « Aide Babouche, touche tous les fruits jaunes »

2. L'enfant s'adresse à la machine en touchant le livre de la pointe de son stylo

Par ailleurs, cette activité de dialogue est cyclique et entraîne une modification de comportement ou de contenu chez les deux parties. Nous pouvons dire qu'il y a feedback. Ainsi, lorsque le LeapPad invite l'enfant à effectuer une activité, il engendre le fait que celui-ci prenne son stylo et réponde, cette réponse engage une déclaration, un encouragement, une félicitation ou une nouvelle question qui à nouveau appelle l'enfant à agir, etc.

En outre, l'interactivité de « Mon premier LeapPad » paraît relativement peu élevée. En effet, selon la hiérarchisation définie par Vincent Mabilot, elle semble correspondre au **premier niveau d'interactivité**. Elle apparaît tout de même plus complexe qu'une interactivité réflexe de base qui ne conçoit que la navigation hyperlien en hyperlien mais ne peut prétendre être relative car à une action succède une réponse, il n'existent pas plusieurs réponses possibles pour une même action. La machine fait cependant preuve d'une certaine intelligence puisqu'elle enregistre les actions de l'utilisateur.

Illustrons ces affirmations à l'aide d'un exemple concret d'application:

- Le LeapPad dit « aide Babouche, touche les fruits jaunes »
- Lorsque l'enfant touche les fruits jaunes dans n'importe quel ordre, la machine compte « 1 », « 2 », « 3 », etc
- Lorsque l'enfant pointe un même fruit pour la deuxième fois → « tu l'as déjà touché »
- S'il se trompe → « tu as touché un fruit orange »
- Lorsqu'il a touché tous les fruits jaunes → « Tu as touché tous les fruits jaunes, super! »

Toutefois, cette interactivité semble non incidente car elle ne provoque aucune modification du logiciel, la nature des décisions prises par l'utilisateur n'agit pas sur l'évolution des jeux ou de l'histoire.

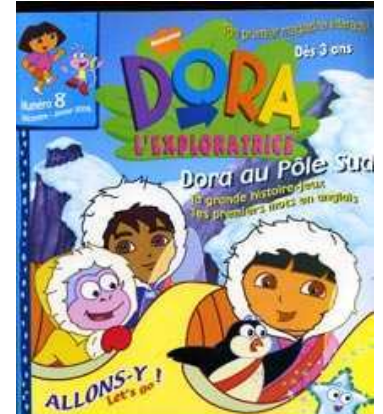
d. Le magazine

Il existe aussi un magazine Dora l'Exploratrice édité par A.L.M. Presse Eveil. La couverture revendique une fois de plus l'interactivité par la phrase « *ton premier magazine interactif* ». Huit numéros ont été mis en vente jusqu'à présent. Sur la couverture du magazine sont représentés Dora et son ami Babouche dans une situation qui résume l'histoire de l'épisode, on trouve aussi le logo de Dora et de Nickelodeon.

Le magazine de 36 pages est composé d'une histoire principale de Dora, de questions sur l'histoire, d'une histoire sur un personnage étranger à l'univers de Dora, d'un coloriage et d'un jeu de logique.

L'histoire principale de Dora s'étend sur 21 pages. Sur chaque page se trouve une grande image résumant la situation et environ 5 lignes de texte (souvent des dialogues).

Un encadré en bas de la page propose soit l'explication d'un mot en anglais par le toucan avec sa signification et sa prononciation ou bien une « mission » pour les lecteurs comme par exemple « aide Dora et Babouche à trouver l'étoile ». La narration implique aussi les lecteurs, Dora leur parle, les incite à répéter après elle, à l'avertir de la présence de Chipeur le Renard, à chanter les chansons du dessin animé. Des petits jeux sont aussi inclus à l'intérieur de l'histoire afin de pouvoir faire avancer Dora dans sa mission. A la fin de l'histoire une page aide pause des questions sur le contenu avec des images et demande, comme dans le dessin animé, quel a été le moment préféré de l'enfant. Il reprend les mêmes « ingrédients » que le dessin animé pour créer un lien direct entre les deux supports.



Les publicités présentes dans le magazine promeuvent toutes des produits sous licence Dora. Dans le numéro 7 d'octobre-novembre 2005, on trouve 5 pages de publicité, une pour des étoiles lumineuses à l'effigie de Dora et Babouche d'University Games, une pour les livres Dora aux éditions Albin Michel, une pour des pastilles pour raconter des histoires et un jeu de Bingo de l'entreprise Gladius, une publicité pour l'abonnement au magazine, et enfin la dernière pour le magi-livre Dora de V-Tech.

Dans la narration en elle-même, Dora emploie certaines expressions en anglais qui sont expliquées en bas de page par le Toucan et des valeurs familiales (dans cet épisode c'est Grandma, la grand-mère de Dora qui lui donne une mission à accomplir), d'entraide (elle aide les étoiles à se retrouver toutes ensemble) ou encore d'amitié (avec le Petit Prince qui était pourtant auparavant son rival pour la récupération des étoiles). Les fondements éducatifs du dessin animés sont donc bien repris dans le magazine.

Le magazine affiche sur la couverture « *Ton premier magazine interactif* », il revendique donc cette caractéristique et s'en sert comme un argument de vente. Cependant, si l'on reprend la définition de l'interactivité, on se rend compte que **le magazine n'est pas interactif**. Des demandes d'aide sont écrites dans le magazine, il y a donc un message d'envoyé par le magazine. Mais on peut remarquer que l'enfant ne le reçoit pas comme quand il est devant la télévision, il est moins réactif. Il est moins facile pour lui de se mettre à sauter alors qu'il est en train de lire. Dans l'autre sens, il n'y a aucune possibilité de retour. La relation est donc unidirectionnelle. De plus, l'enfant voit le texte déjà écrit sur les pages et sait que son action n'y change rien. La notion d'interaction est encore plus difficile à faire passer à travers un magazine.

Ce support ne permet absolument pas l'interactivité car il n'inclut aucun élément électronique qui pourrait permettre un retour du lecteur vers les sollicitations écrites de Dora. Le sous-titre « *Ton premier magazine interactif* » paraît donc exagéré. Le magazine reprend la plupart des autres caractéristiques de Dora mais l'interactivité qui est déjà simulée dans le dessin animé est encore plus difficile à retranscrire sur le papier.



Bye Bye !!

CONCLUSION

Le concept Dora l'exploratrice connaît un succès fulgurant grâce à un mélange d'éléments intéressants. Ses créateurs ont mis en place un dessin animé ludo-éducatif dans lequel l'héroïne, Dora, partage avec les téléspectateurs des valeurs d'ouverture aux autres, de respect, de confiance en soi, d'entraide... et reprend avec eux les apprentissages de la maternelle à travers des aventures à chaque fois plus passionnantes. Le parallèle entre la structure du dessin animé et celle d'un jeu vidéo, l'utilisation d'un graphisme très coloré et de chansons entraînantes, participent à la création d'un univers attractif, drôle et éducatif. Les contenus sont adaptés aux enfants de 2 à 5 ans et Dora plaît aussi beaucoup aux parents.

De plus, les créateurs ont voulu voir plus loin en proposant une nouvelle manière de regarder la télévision. En se basant sur le modèle de l'interactivité, Dora fait réagir et agir les enfants en leur demandant de l'aider, de répondre à ses questions et de sauter avec elle. Cette nouveauté est aussi une clé du succès de la série.

Toutefois, cette revendication de l'interactivité nous amène à nous poser la question de la définition même du terme. En retenant que l'interactivité est basée sur un échange bidirectionnel entre l'homme et la machine et qui leur permettent de modifier mutuellement leur comportement, nous pouvons donc juger de la réalité de l'interactivité de Dora sur quatre « écrans » : la télévision, l'ordinateur, le livre interactif et le magazine.

Nous nous rendons alors compte que le CD-Rom et le livre interactif LeapPad sont les deux seuls supports qui peuvent être qualifiés d'interactifs à différents niveaux. Le dessin animé diffusé à la télévision simule l'interactivité quant au magazine, il revendique une interactivité qui paraît exagérée.

Afin de conserver au mieux la dynamique du dessin animé Dora l'Exploratrice et d'y inclure une réelle interactivité, le support le mieux adapté serait un DVD interactif dans lequel l'enfant contrôlerait réellement le déroulement de l'épisode et où Dora pourrait corriger les erreurs de celui-ci. Aujourd'hui aucun éditeur n'a proposé ce type de produit qui retranscrirait cependant de la meilleure manière les caractéristiques de Dora.