

## **AAC Numéro RFSIC « Immersions, expériences et numériques »**

### **Etat des lieux des enjeux**

#### **Numéro 29 (publication Printemps 2024)**

*Coordination Philippe Bonfils et Fabienne Martin-Juchat*

Philippe Bonfils est Professeur des universités en Sciences de l'Information et de la Communication à l'IMSIC de l'Université de Toulon

Fabienne Martin-Juchat est Professeure des universités en Sciences de l'Information et de la Communication au GRESEC de l'Université Grenoble Alpes

### **Présentation du numéro :**

Les individus naissent immergés dans des environnements pluri-sensoriels et ce bien avant la naissance (Bowlby, 1998). Au fil des âges et des siècles, ces environnements se sont complexifiés (les nouvelles techniques et langages) afin de nourrir leur conscience sensible et réflexive (Leroi-Gourhan, 1964). Ces environnements conditionnent la cognition humaine qui est située, énoncée, et distribuée (Varela et al., 1999; Suchman, 2006; Hutchins, 2000). L'immersif préexiste donc au déploiement des dispositifs numériques multimodaux.

Ceci étant, le développement d'environnements immersifs numériques engendre de nouvelles formes possibles d'interactions qui rendent plastiques nos modes de présence et d'existence. Ils procurent un autre registre de sensations, d'émotions, de rencontres, de formes d'engagement et de coopération qui font l'objet d'analyses croissantes en Sciences de l'Information et de la Communication et au croisement d'autres disciplines (Sciences de l'Education, Informatique, Esthétique, Sciences du Langage, Psychologie, Philosophie, etc.) dans des domaines aussi variés que l'éducation, la santé, le management ou les loisirs.

Partant de là, les questions info-communicationnelles qui nous occupent aujourd'hui sont les suivantes :

1) Celle du continuum ou non entre l'apparition des environnements immersifs numériques et l'histoire des médiations symboliques et des médias. Y a-t-il une continuité ou une discontinuité expérientielle écologique relative à l'histoire des techniques info-communicationnelles, de leurs inscriptions et de leurs insertions ? (Dewey, 2010; (Simondon, 1964); Mattelart, 2009; Citton, 2014). S'il y a une rupture par changement de paradigme, quels sont les enjeux sociétaux, éthiques et scientifiques liés à ces nouveaux espaces sémiotiques de représentations et d'interactions ?

2) Celles des différences entre une expérience immersive au sein d'un monde à dominant "vivant" (l'eau, la terre, le feu, les animaux humains et non humains, les plantes) est une expérience par projection puis incorporation *via* un avatar dans un monde symbolique inventé par l'humain. S'approprier ces nouveaux médias, les bricoler, les détourner (Certeau, 1980; Jouët, 2000) pour apprendre et coopérer (Rabardel, 2005) en interagissant avec une tablette ou en coopérant avec des avatars au sein d'un environnement numérique : s'agit-il de la même expérience (Bonfils, 2011; Bonfils, 2014; Collet, 2014; Leleu-Merviel & Laudati, 2018) ? De fait, comment analyser ces expériences en termes d'appropriation, d'usages ou de pratiques à partir de modèles, approches et méthodes qui sortent du réductionnisme fruit d'une séparation nature/culture en intégrant le corps et les émotions ( Catellani, 2022; Höök, 2018; Maran, 2020; Martin-Juchat, 2008, 2020)?

3) Celles liées aux risques de l'immersion numérique. Les nouvelles technologies "numériques" (dont les casques) et autres dispositifs augmentent la puissance de projection dans un monde imaginaire, car elles permettent de ressentir des mouvements par illusion perceptive (Bernard & Andrieu, 2015). Elles facilitent un ressenti dans l'univers « META » des autres et des artefacts (Ball, 2022), des actions opérées avec les autres, des émotions collectives *via* les avatars (Amato & Pereny, 2013). Le risque de perte de conscience de soi et d'ancrage identitaire (Georges, 2013) face à la puissance narrative et projective dans ses univers est réel (Tisseron, 2022; Fourquet-Courbet & Courbet, 2015). Et en même temps, ces nouvelles formes de rencontres sont autant d'occasions de dialogues et d'écritures corporelles, identitaires, symboliques inédits (Saemmer & Maza, 2008). Les risques psychiatriques et psychologiques sont connus et s'inscrivent dans la continuité des addictions aux jeux, aux drogues, au sexe et au pouvoir. Comment les évaluer?

4) Celles qui concernent les enjeux socioculturels (Walter Benjamin les dénonçait déjà au début du XXe siècle). Ils sont liés à la perte de richesse esthétique et esthétique de l'expérience dans un contexte d'industrialisation culturelle et créative (Kogan & Andonova, 2019). Le défi pour les pays européens et leurs industries est d'être une force de proposition pour éviter la standardisation et l'absence de variété culturelle des contenus proposés (Bouquillion et al., 2015). Dans les termes de W. Benjamin et des élèves issus de la théorie critique, la faillite de l'individu européen moderne serait-elle liée à la pauvreté narrative des industries de contenus dominées par les GAFAM et les convergences entre design, marketing, ingénierie et capitalisme ?

5) Enfin celles qui relèvent de problématiques socio-économiques s'avèrent également à appréhender relatives au besoin d'investissement matériel et immatériel (incluant la question énergétique, éthique et sécuritaire) pour permettre à des acteurs dans leur variété culturelle de développer des dispositifs à la hauteur des objectifs et des missions qu'ils se sont donnés (Le Maux, 2022). Quels sont les intérêts pour les acteurs (académiques, institutionnels, industriels) de développer des expériences pour la simulation (Verdugo, 2017)?

L'enjeu de ce numéro est de dresser un panorama des problématiques à partir de contributions qui devront s'inscrire dans l'un ou plusieurs des cinq axes suggérés.

Les contributions pourront être théoriques et devront nourrir l'épistémologie de ce champ désormais ancré en SIC.

Les contributions pourront être issues de recherches empiriques et viendront compléter les résultats déjà connus sur ces questions, Elles s'appuieront plus précisément sur l'étude d'une dynamique, d'un dispositif, d'une expérience ou expérimentation issue d'une recherche -action, recherche -expérimentation, recherche- création. Les recherches partenariales pluri-acteurs et inter-disciplinaires seront appréciées.

### **Bibliographie indicative:**

- Amato, E. A., & Pereny, E. (2013). *Les avatars jouables des mondes numériques : Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*. Hermes Science Publications.
- Ball, M. (2022). *The Metaverse : And How It Will Revolutionize Everything*. WW Norton & Co.
- Bernard, A., & Andrieu, B. (2015). Les arts immersifs comme émergence spatiale du sensible. *Corps*, 13(1), 75-81. <https://doi.org/10.3917/corp1.013.0075>

- Bonfils, P. (2011). Avatars and digital identities in virtual worlds. In R. L. Sanders & A. Cheney, *Teaching and Learning in 3D Immersive Worlds* (p. 129-150). IGI Global.
- Bonfils, P. (2014). *L'expérience communicationnelle immersive : Entre engagements, distanciations, corps et présences* [Habilitation à diriger des recherches]. Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis (Lille-Nord de France).
- Bouquillon, P., Miège, B., & Moeglin, P. (2015). Industries du contenu et industries de la communication. Contribution à une déconstruction de la notion de créativité, Colloque "Injonction de créativité et création sous contrainte", 82ème Congrès de l'ACFAS, Montréal, mai 2014, publié in <http://lesenjeux.u-grenoble3.fr/2015-supplementB/01-Bouquillon-Miege-Moeglin/index.html>. *Les Enjeux de l'information et de la communication*. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01821103>
- Bowlby, J. (1998). *Attachment and Loss*. Pimlico.
- Catellani, A. (2022). Signes, sens et environnement. *Questions de communication*, 41, Article 41. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.28863>
- Certeau, M. de. (1980). *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire* (Édition : Nouv. éd. 1990). Gallimard.
- Citton, Y. (2014). Les Lumières de l'archéologie des media. *Dix-huitième siècle*, 46(1), 31-52. <https://doi.org/10.3917/dhs.046.0031>
- Collet, L. (2014). Dispositif discursif visant l'énonciation d'idées nouvelles en innovation : Les règles d'écriture des récits d'usage. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 26. <http://narratologie.revues.org/6856>
- Dewey, J. (2010). *L'art comme expérience*. Gallimard; Cairn.info. <https://www.cairn.info/l-art-comme-experience--9782070435883.htm>
- Fourquet-Courbet, M.-P., & Courbet, D. (2015). Les serious games, dispositifs de communication persuasive. Quels processus sociocognitifs et socio-affectifs dans les usages ? Quels effets sur les joueurs ? État des recherches et nouvelles perspectives. *Réseaux*, 194(6), 199-228. <https://doi.org/10.3917/res.194.0199>
- Georges, F. (2013). Avatars et identité. *Hermès, La Revue*, n° 62(1), 33-40.
- Höök, K. (2018). *Designing with the Body : Somaesthetic Interaction Design*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262038560/designing-with-the-body/>
- Hutchins, E. (2000). Distributed cognition. *Internacional Enciclopedia of the Social and Behavioral Sciences*. [http://www.artmap-research.com/wp-content/uploads/2009/11/Hutchins\\_DistributedCognition.pdf](http://www.artmap-research.com/wp-content/uploads/2009/11/Hutchins_DistributedCognition.pdf)
- Jouët, J. (2000). Retour critique sur la sociologie des usages. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, 18(100), 487-521. <https://doi.org/10.3406/reso.2000.2235>
- Kogan, A.-F., & Andonova, Y. (2019). De quoi la créativité est-elle le nom ? : Présentation. *Communication - Information, médias, théories, pratiques*, vol. 36/1. <https://doi.org/10.4000/communication.9647>
- Le Maux, J. (2022). Le métavers, un univers risqué ? *Gestion*, 47(4), 70-73. <https://doi.org/10.3917/riges.474.0070>
- Leleu-Merviel, S., & Laudati, P. (2018). De l'UXD (User eXperience Design) au LivXD (Living eXperience design) : Vers le concept d'expériences de vie et leur design. In *De l'UXD au LivXD. Design des expériences de vie* (p. 9-32). ISTE Editions. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03626119>
- Leroi-Gourhan, A. (1964). *Le Geste et la Parole: Vol. Tome 1* (Éditions Albin Michel). <https://www.albin-michel.fr/le-geste-et-la-parole-tome-1-9782226017284>
- Maran, T. (2020). Ecosemiotics : The Study of Signs in Changing Ecologies. In *Elements in*

- Environmental Humanities*. <https://doi.org/10.1017/9781108942850>
- Martin-Juchat, F. (2008). *Le corps et les médias : La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux*. De Boeck Supérieur.
- Martin-Juchat, F. (2020). *L'aventure du corps : La communication corporelle, une voie vers l'émancipation*. PUG - Presses universitaires de Grenoble.
- Mattelart, A. (2009). *Histoire de la société de l'information* (4e édition). La Découverte.
- Rabardel, P. (2005). 13. *Instrument, activité et développement du pouvoir d'agir*. La Découverte.  
[https://www.cairn.info/article.php?ID\\_ARTICLE=DEC\\_LORIN\\_2005\\_01\\_0251](https://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=DEC_LORIN_2005_01_0251)
- Saemmer, A., & Maza, M. (2008). *E-Formes. Écritures visuelles sur supports numériques* (Publications de l'Université de Saint-Etienne). Équipe de recherche Fabula, École Normale Supérieure, 45 rue d'Ulm, 75230 Paris Cedex 05.  
<https://www.fabula.org/actualites/24627/e-formes-ecritures-visuelles-sur-supports-numeriques-a-saemmer-m-maza-ed.html>
- Simondon, G. (1964). *L'Individu et sa genèse physico-biologique : L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*. Presses universitaires de France Vendôme, Impr. des P.U.F.
- Suchman, L. (2006). *Human-Machine Reconfigurations : Plans and Situated Actions* (2 edition). Cambridge University Press.
- Tisseron, S. (2022). *Vivre dans les nouveaux mondes virtuels*.  
<https://www.dunod.com/sciences-humaines-et-sociales/vivre-dans-nouveaux-mondes-virtuels-concilier-empathie-et-numerique>
- Varela, F., Thompson, E., Rosch, E., & Havelange, V. (1999). *L'inscription corporelle de l'esprit : Sciences cognitives et expérience humaine*. Seuil.
- Verdugo, F. (2017). Industries créatives, diversité et politiques culturelles. *Revue Interventions économiques. Papers in Political Economy*, 57, Article 57.  
<https://doi.org/10.4000/interventionseconomiques.3128>

### **Calendrier :**

- 1er novembre 2023 : Envoi des résumés (5000-8000 signes) à [philippe.bonfils@univ-tln.fr](mailto:philippe.bonfils@univ-tln.fr), [Fabienne.Martin-Juchat@univ-grenoble-alpes.fr](mailto:Fabienne.Martin-Juchat@univ-grenoble-alpes.fr) et [rfsic@sfsic.org](mailto:rfsic@sfsic.org) en copie
- 15 décembre 2023 : Réponse du comité scientifique
- 15 avril 2024 : Réception des articles complets (30 000-40 000 signes)
- 15 juin 2024 : Avis et recommandations aux auteurs
- 15 septembre 2024 : Envoi de la version définitive des articles à [philippe.bonfils@univ-tln.fr](mailto:philippe.bonfils@univ-tln.fr), [Fabienne.Martin-Juchat@univ-grenoble-alpes.fr](mailto:Fabienne.Martin-Juchat@univ-grenoble-alpes.fr) et [rfsic@sfsic.org](mailto:rfsic@sfsic.org) en copie
- 1er novembre 2024 : Publication du numéro