



Appel à contribution

La revue Interfaces Numériques souhaite mobiliser les chercheurs sur les questions que pose l'apparition récurrente de termes liés au « bien-être » et à ses antonymes dans les activités associées au numérique et aux technologies.

Pour le resituer, dans nos sociétés occidentales, le bien-être – dont on sait depuis Tocqueville (1835-1840) qu'il constitue une passion démocratique par excellence – se constitue comme une valeur partagée. Il a suscité nombre de publications et de conférences. Les médias et les supports scientifiques questionnent régulièrement cette thématique, dont les représentations ont évolué au fil du temps et selon les disciplines. La philosophie en a décodé nombre de clés qu'elle livre depuis l'Antiquité en proposant une mosaïque de définitions et de regards, jusqu'à en faire la notion clé d'un des principaux courants historiques de la philosophie politique et morale, à savoir l'utilitarisme (Mill, 1863). La théologie les associe aux fins dernières en tentant d'échapper aux approches descriptives. La psychologie perçoit une dimension positive ou thérapeutique et une réduction du mal-être. Aujourd'hui, une majorité de travaux en sciences humaines et sociales, information communication et éducation distinguent le *well-being* de l'*happiness*, le bonheur.

En psychologie, sciences humaines et sociales, dès 1915, il y a plus de 100 ans, Webb évoquait un « *hedonic level of affect* ». Nombre de travaux ont été publiés. Sonja Lyubomirsky les mobilise pour inviter à ne pas confondre les différentes terminologies liées au champ sémantique du bonheur. Carol Ryff (1984) évoque un « bien être psychologique », *eudémonique*, associé à la croissance personnelle et au sens à la vie, tandis que Michaël Eysenck, à la suite de Diener (1984), questionne le « bien être subjectif » ou *hédonique*, basé sur les émotions positives et la satisfaction. Il a d'ailleurs comparé cette *adaptation hédonique*, comprise comme une poursuite du bonheur, au comportement d'un individu dans une roue de hamster (1984) qui pourrait être rapprochée de conduites observables avec le numérique. Le développement personnel s'empare, avec la psychologie positive, de la sphère culturelle et prend l'allure de programmes personnalisés qui accompagnent le quotidien.

Depuis une « ère numérique » de plus de deux décennies, l'accroissement considérable des moyens informatiques d'organisation, de création, de publication, de partage et d'échanges produit par les technologies laisse espérer une amélioration de notre niveau de bien-être, considéré comme une finalité désirable. L'enrichissement de nos capacités s'avère un processus constant, soutenu par les modalités conviviales, aussi bien des applications bureautiques ou embarquées sur téléphone que du Web et des objets interconnectés.

Plus spécifiquement, le numérique, porteur de promesses, de sollicitations et d'excitations, ne pouvait ignorer le marché du bonheur. L'évolution des interfaces utilisateur, le souci du design, les lignes éditoriales et logiques d'usages (Pignier, 2014), ont pris des directions qui intègrent systématiquement un gain d'agrément ou une limitation de ce qui est désagréable. Ainsi, les dynamiques *user-friendly* proposent l'automatisation des tâches répétitives. De même, les masques de saisie suppriment la réflexion technique dans la création, le partage de contenus, l'encouragement personnel lié à la facilité d'emploi qu'Hunyadi a nommé « principe de commodité » (2019). L'interface participe d'un bien-être, tel qu'il est perçu par les concepteurs, avant même d'évoquer des fonctionnalités logicielles.

Ces dernières visent globalement à soulager de tâches cognitives et physiques tout en favorisant l'élévation sociale et l'individuation. Outre les programmes informatiques traditionnels, des *apps* embarquées dans nos téléphones intelligents abordent la gestion du temps, la méditation, la santé, la domotique, *etc.* Ces applications peuvent être considérées comme associées à une vision du bien-être, sinon du bonheur, dans les productions technologiques. Elles concernent l'ensemble des champs de l'existence en incluant l'éducation, l'apprentissage, les productions bureautiques, graphiques et musicales, les collaborations, les rencontres, et massivement, le divertissement.

Le jeu et ses concrétisations technologiques sont également traversés par la question du bien-être. *Wholesome games, cozy games* (Waszkiewicz & Bakun, 2020) et *empathy games* (Pozo, 2018) manifestent l'importance de la bienveillance et du *care*. *Hellblade : Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) traite de la psychose avec un expert médical. *Celeste* (Maddy Makes Games, 2018) aborde la dépression. Des travaux de recherche-crédation comme *Madame Coquelicot* (Marczak, Gibert, 2022), un escape game virtuel dans les EHPAD et *Bachelor* (Cayatte, Sellier, 2022) traitant du *burn-out* des étudiants, encouragent à prendre soin de soi et à exprimer un mal-être potentiel. Pour les concepteurs (Genvo, 2020) et les joueurs (Kowert, 2020 ; Giner, 2022), le jeu vidéo suscite des réflexions centrées sur le bien-être et s'appuie sur les principes de la psychologie positive.

De telles approches peuvent prendre des voies détournées et moins explicites. Dans chacun des domaines touchés par l'informatique et l'intelligence artificielle, s'étendent les règnes du plaisir et du toucher (Lipovetsky, 2017). Ils se sont insinués peu à peu jusqu'à atteindre une position dominante qui attire d'ailleurs des critiques (Cabanas et Illouz, 2018 ; Sloterdijk, 2011). Les dispositifs et les logiciels qui les animent font, entre autres, reculer les frontières de l'intime et de la vie privée pour favoriser une « institution du soi » (Ehrenberg, 1998) voire « une institutionnalisation de soi » (Gobert, 2022) en ligne dont l'une des vertus serait la satisfaction d'un désir de communication d'image positive.

Il y a donc un enjeu fort à concentrer le regard de la communauté universitaire sur les liens entre les différentes acceptions du bien-être, tant individuel que collectif, qui résulte ou nourrit les pratiques interactives. De la sorte, ce nouveau numéro thématique de la revue Interfaces numériques souhaite interroger les manifestations et les processus émergents dans leur diversité et leurs enjeux sous-jacents. De tels questionnements rassembleront des articles de chercheurs issus de diverses disciplines, ainsi que des praticiens en éducation, art, information, communication, conduite du changement, gestion des transitions, *etc.*

Organisation scientifique

La réponse à cet appel se fait sous forme d'une proposition livrée en fichier attaché (nom du fichier du nom de l'auteur) aux formats rtf, docx ou odt. Elle se compose de deux parties :

- Une proposition sous la forme d'un résumé (entre 4 000 et 8 000 signes) ou d'un article complet (format de 25 000 signes) accompagné de son résumé ;
- Une courte biographie du (des) auteur(s), incluant titres scientifiques, le terrain de recherche, le positionnement scientifique (la discipline dans laquelle le chercheur se situe), la section de rattachement.

Le fichier est à retourner, par courrier électronique, pour le 15 mai 2024, à thierry.gobert@univ-perp.fr et etienne-armand.amato@univ-eiffel.fr Un accusé de réception par mail sera renvoyé.

Calendrier prévisionnel

- 25 mars 2024 : lancement de l'appel à articles ;
- 15 mai 2024 : date limite de réception des propositions ;
- À partir du 20 mai 2024 : avis aux auteurs des propositions ;
- 30 juin 2024 : date limite de remise des articles ;
- 3 septembre au 1er octobre 2024 : navettes avec les auteurs ;
- 25 octobre 2024 : remise des articles définitifs ;
- 5 décembre 2024 : remise des attestations de publication ;
- 15 décembre 2024 : sortie du numéro.

Modalités de sélection

Un premier comité de rédaction se réunira pour la sélection des résumés et donnera sa réponse entre le 20 et le 30 mai 2024.

L'article complet, écrit en français ou en anglais, devra être mis en page selon la feuille de style qui accompagnera la réponse du comité (maximum 25 000 signes, espaces compris). Il devra être envoyé par courrier électronique avant le 25 octobre 2024 en deux versions : l'une entièrement anonyme et l'autre nominative.

Les navettes avec les auteurs auront lieu entre le 21 septembre au 15 octobre 2024.

Le texte définitif devra être renvoyé le 25 octobre 2024.

Les articles qui ne respecteront pas les échéances et les recommandations ne pourront malheureusement pas être pris en compte.

thierry.gobert@univ-perp.fr & etienne-armand.amato@univ-eiffel.fr

Interfaces Numériques est une revue scientifique publiée aux Presses Universitaires de Limoges reconnue revue qualifiante en sciences de l'information et de la communication sous la direction de Benoît DROUILLAT et Nicole PIGNIER.

Présentation de la revue classée par l'HCERES (Haut Conseil de l'Évaluation de la Recherche et de l'Enseignement Supérieur) : <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/>