Revue de Recherches francophones en sciences de l'information et de la communication

http://www.refsicom.org

# Prolongement APPEL A ARTICLES : N°13. Mai 2023

Réseaux et expérience numérique : enjeux de médiation au numérique et par le numérique

Dirigé par :

Charles-Alexandre DELESTAGE, Maître de conférences, Université Bordeaux Montaigne, MICA

Cristina BADULESCU, Maître de conférences, Université de Poitiers, CEREGE

Cet appel à communication vise à explorer les liens théoriques et empiriques entre la question de l’expérience, dans ses multiples acceptions épistémologiques, et la théorie des réseaux dans le contexte de médiations prenant appui sur les différentes technologies du numérique.

Les premiers travaux en sociologie de la traduction (Callon, 1986 Latour, 2005) s’intéressent à l’analyse du processus dont découlent les résultats de la science et misent sur la symétrie entre les acteurs. Cette symétrie a l’avantage de traiter sur le même plan conceptuel les facteurs contextuels, les causes techniques, le discours de tous les acteurs, les humains et les non humains. Tous les composants d’un réseau sociotechnique s’entremêlent sans distinction ni hiérarchie quant à leur nature. La technique émerge ainsi la constitution d’un réseau complexe d’actants et échappe à la logique des a priori et se nourrit amplement des controverses. En ce sens, le réseau est à la fois une métaphore, un objet symbolique pour penser le monde et une réalité à travers les TIC que dans les formes même de la société et des sociétés entre elles. On définira le réseau comme un ensemble d’élément techniques ou humains de nature diverse reliés entre eux selon une configuration qui en fait son identité, mais qui évolue avec le temps (Guillaume Blum, Mehran Ebrahimi, 2014). Sa dynamique est une caractéristique majeure, ses éléments peuvent correspondre à d’autres réseaux. Le cadre épistémologique de la théorie des réseaux met alors l’accent sur le cadre socioculturel qui régit la production des faits ainsi que l’interprétation de l’environnement culturel.

Que ce soit dans les formes de production culturelle ou encore dans leur interprétation donnée par les différents acteurs, la théorie des réseaux gagnerait à être reliée à la notion d’expérience pour faire émerger des terrains dialogiques autour de la construction simultanée du matériel et du social, de la cohabitation d’humains et de non humains dans les réseaux complexes.

Parmi les approches interdisciplinaires de l’expérience, nous en retenons trois pour centrer la réflexion sur la valeur de l’expérience. Tout d’abord, dans sa dimension phénoménologique (Merleau Ponty, 1945), l’expérience se dessine dans ses liens avec l’existence comme une valeur profonde, par rapport à une activité, à une pratique et qui permet de questionner ses modes de manifestation, ainsi que ses effets sur la perception et sur l’action. Ensuite, le concept d’expérience se dessine, comme forme performative modélisée (Roederer, 2016) et théâtralisée qui permet au sujet de vivre l’expérience d’un lieu, d’un objet et d’un espace. Enfin, le courant post-expérientiel accorde une attention particulière aux modalités situationnelles de l’expérience. Cette approche déplace le point de vue du cadre performatif préfiguré vers l’individu acteur pour qui l’expérience est l’expression d’un style, la manière de faire ou encore une forme de vie (Fontanille, 2015). L’expérience comme projet sémiotique cohérent pourrait être déployée de sa forme modélisée (dans les dispositifs et la construction du cadre de communication) à sa forme modale (intériorisée par les acteurs en interaction) pour ainsi enrichir des pans heuristiques solides fournis par la sémiotique qui appréhende le registre figuratif comme un processus dynamique de construction de sens.

Cette question de l’expérience amène la notion du design de l’expérience des usagers dans la manipulation d’Interfaces Homme-Machine, sur laquelle les travaux du laboratoire DeVisu sur le design des expériences de vie (Leleu-Merviel, Schmitt, Useille, 2018), apportent un éclairage sur les conditions de l’expérience, reprenant notamment les travaux de John Dewey. Le design d’expérience est bien à considérer comme la préfiguration de l’ensemble du contexte de l’expérience dans ses modalités de mise en place. Cela comprend « les conditions matérielles du contexte spatial, technique, technologique, etc., dans lequel l’expérience se déroulera et qui vont l’influencer ». A noter que dans le cas d’expériences numériques, ces éléments peuvent faire références à des conditions d’usage tangibilisées par des Interfaces Homme-Machine (le fait « d’attraper » un objet dans un monde virtuel par exemple).

Comme le souligne Alain Findeli dans la préface du Que-sais-je sur le Design de Stéphane Vial, le design dépasse le seul champ de la praxis pour impliquer d’autres domaines relevant des sciences humaines, dont les enjeux relèvent des « domaines de l’expérience et de la condition humaine »(Findeli, 2021). Dans le même mouvement, (Bonnet, Mitropoulou, Wilhelm, 2019) soulignent que le design se situe à la frontière des domaines techniques, stratégiques et culturels, dans de nouvelles formes plus ou moins spécifiques d’interaction avec les publics. En cela, il est nécessaire de bien cerner ces différents enjeux de design. L’irruption du numérique dans les différentes formes de médiation vient apporter de nouvelles possibilités de croisements médiatiques et d’écritures croisées, nécessitant un regard interdisciplinaire pour en saisir les potentiels comme les contraintes. Il convient également de ne pas oublier l’humain, au centre de ces interactions hypermédiatiques. Comme le souligne (Vial, 2013) dans une formulation varélienne : « Que devient notre être-dans-le-monde à l’heure des êtres numériques ? ».

L’approche du design des expériences de vie souligne la nécessité d’intégrer les pratiques des individus dans la conception d’expériences impliquant des dispositifs numériques ou non. L’expérience de l’individu est alors considérée au-delà des seuls usages pour anticiper la complexité des pratiques des publics à partir, le plus souvent, d’une démarche de recherche-action. Ainsi, les pratiques culturelles médiées par le numérique peuvent être appréhendées comme une expérience conjointe spectateur / utilisateur avec l’œuvre, avec les personnes qui participent à sa réception et s’analysent en prenant en compte les multiples interactions comme les représentations situées socialement qui interviennent aussi bien avant, pendant et après une visite de musée ou une venue au spectacle.

Cet appel à communication vous permet de proposer des études empiriques ou heuristiques pour questionner la notion de réseaux ou d’expérience numérique ainsi que des formes de médiation sous différents angles :

* L’usage des réseaux sociaux numériques pour la médiation ;
* L’expérience d’usagers de dispositifs numériques ;
* Le rôle des acteurs au sein de réseaux culturels ;
* L’influence du numérique dans la réception d’expériences culturelles ;
* L’inclusion par le numérique des publics empêchés.

Modalités de soumission :

Les articles complets attendus (pas d’envoi préalable de résumés), en langue française, comportent entre 30 000 et 45 0000 signes espaces compris, hors bibliographie, et seront adressés à Cristina BADULESCU (cristina.badulescu@univ-poitiers.fr) Maître de conférences, Université de Poitiers, laboratoire CEREGE (Centre de Recherche en Gestion)- EA1722 et à Charles-Alexandre DELESTAGE (ca.delestage@gmx.fr, Maître de conférences, Université Bordeaux Montaigne, MICA coordonnateurs du dossier, **avant 31 mars 2023**, pour évaluation en double aveugle par le comité scientifique de la revue (http://www.refsicom.org/comite-de-lecture).

Pourront être proposés aussi bien des articles à visée épistémologique et théorique que des propositions étayées par des recherches empiriques. Seront privilégiés la clarté et la précision du propos. Pour les normes, se référer à celles de la revue : http://www.refsicom.org/

Calendrier :

* 31 mars 2023 : date limite pour l’envoi des articles
* 31 mars 2023- 30 avril 2023 : expertise des articles
* 1er mai 2023 : notification aux auteurs
* Mai 2023 : publication du numéro

Références bibliographiques :

BONNET Fabien, MITROPOULOU Eleni et WILHELM Carsten, 2019. Design et fonction communication : Rencontre et esquisses paradigmatiques autour de la relation au public [en ligne]. Université de Limoges. 1. Disponible à l’adresse : https://hal.archivesouvertes.fr/hal-03220077

CALLON Mochel, AKRICH Madeleine et LATOUR Bruno (éd.), 2006. Sociologie de la traduction : textes fondateurs, Paris, Presses des Mines, Sciences sociales

FINDELI Alain, 2021. Préface. In : [en ligne]. Paris cedex 14 : Presses Universitaires de France. pp. 3-6. Que sais-je ?. ISBN 978-2-7154-0564-6. Disponible à l’adresse : https://www.cairn.info/le-design--9782715405646-p-3.htm

LATOUR Bruno, 2005. Reassembling the Social, Oxford University Press, Oxford

LELEU-MERVIEL Sylvie, SCHMITT, Daniel et USEILLE, Philippe, 2018. De l’UXD au LivXD: Design des expériences de vie. ISTE Group

MERLEAU-PONTY Maurice, 1945. La Phénoménologie de la perception, Paris, NRF, Gallimard

ROEDERER Claire, 2012. « Contribution à la conceptualisation de l’expérience de consommation : émergence des dimensions de l’expérience au travers de récits de vie », Recherche et Applications en marketing, vol. 27, n°3, p. 81-96

VIAL Stéphane, 2013. De quoi la révolution numérique est-elle la révolution ? In : L’être et l’écran [en ligne]. Paris cedex 14 : Presses Universitaires de France. pp. 19-30. Hors collection. ISBN 978-2-13-062170-6. Disponible à l’adresse : https://www.cairn.info/letre-et-l-ecran--9782130621706-p-19.htm