



Aufruf zur Einreichung von Beiträgen IMPEC 2024

Das IMPEC-Kolloquium (IMPEC = Interactions Multimodales Par ÉCran) und seine Forschungsgruppe werden 2024 **ihr zehnjähriges Bestehen feiern**. Diese zehn Jahre waren voller reichhaltiger und vielfältiger Reflexionen rund um **die multimodale Interaktion mittels Bildschirm**. Fünf Kolloquien wurden seit 2014 in Lyon zu Themen wie der Erforschung der Präsenz, des Körpers, der Sinneswahrnehmungen und des Raums veranstaltet. Das sechste Kolloquium zum zehnjährigen Jubiläum wird 2024 **in Aix-en-Provence** stattfinden. Es wird darum gehen, die Besonderheiten der Bildschirmkommunikation zu erfassen und zu verstehen, **insbesondere in Bezug auf Phänomene wie Kreativität, Innovation und Ethik**.

Es gibt zahlreiche Definitionen von Kreativität und das Konzept selbst bleibt ein kontroverses Thema (Bonnardel, Girandola, Bonetto und Lubart, 2023). Wir werden von der dynamischen und kontextbezogenen Definition von Corazza und Lubart ausgehen: "Kreativität ist ein in einem Kontext verankertes Phänomen, das potenzielle Originalität und Effizienz erfordert" (2021: 5). Kreativität kann in größere kreative Aktivitäten mit starken Auswirkungen auf unsere Gesellschaft und allgemeinere kreative Aktivitäten unterteilt werden, und es gibt ein Kontinuum zwischen beiden (Bonnardel und Lubart, 2019). Schließlich führt Kreativität zu Innovationen, die im Oslo-Handbuch (2018) definiert werden als "ein neues oder verbessertes Produkt oder Verfahren (oder eine Kombination aus beidem), das sich wesentlich von früheren Produkten oder Verfahren eines Unternehmens unterscheidet und das potenziellen Nutzern zur Verfügung gestellt (Produkt) oder von dem Unternehmen umgesetzt wurde (Verfahren)". Diese Innovationen können manchmal an ethische Grenzen stoßen, wobei Ethik als eine kontinuierliche, sich entwickelnde, aus der Geschichte des Denkens gespeiste und mit einer Kultur verbundene Reflexion verstanden wird, [die] Werte und Normen identifiziert und hinterfragt, ihre möglichen Konflikte aufzeigt, um individuelle oder kollektive Entscheidungen zu erhellen". (CNPEN, 2021).

Wir möchten bei diesem nächsten Kolloquium speziell die Auswirkungen oder die disruptive Natur der Informations- und Kommunikationstechnologien auf die Interaktionspraktiken und –gebräuche sowie ihre Beziehung zu Innovation und Kreativität hinterfragen, eine Beziehung, die oft verdeckt, wenig reflektiert und für selbstverständlich gehalten wird. So kann man die Kreativität im Online-Austausch durch die Untersuchung neuer Praktiken und Gewohnheiten in der Interaktion betrachten, die an der Schnittstelle von kommunikativen Affordanzen, interaktionellen Artefakten und normativen Strukturen der durch ein technisches Objekt vermittelten Interaktion entstehen (Develotte et al., 2011: 18). Die interaktionistische Perspektive ermöglicht es, Innovation und Kreativität in ihrer Geschichtlichkeit und ihren Entwicklungsprozessen, jeweils bedingt durch Ethik und Normen, sowohl in ihren divergierenden als auch in ihren konvergierenden Aspekten zu betrachten.

Huyghe (2017) erinnert uns daran, dass wir in einer Welt leben, in der Innovation aus ökonomischen Gründen einen systemischen Charakter annimmt, dass "die moderne Welt den technischen Schub als Prinzip der Verwaltung übernommen hat" (S. 134) und dass diese technischen Schübe "Existenzfaktoren" sind, die Modi des In-der-Welt-Seins und damit Praktiken (aus-)prägen. (S. 136-7).



Aufruf zur Einreichung von Beiträgen IMPEC 2024

Seit der COVID-Krise hat sich die Telearbeit bei einem erheblichen Teil der Bevölkerung durchgesetzt (im Februar 2022 arbeiteten laut einer Erhebung der DARES 27 % der Beschäftigten im Telearbeitsverhältnis, 2019 waren es 4 %).

Infolgedessen wurden Anwendungen der Fernkommunikation (Videokonferenzen, Instant Messaging, Streaming) massiv von ungeschulten und unfreiwilligen Zielgruppen genutzt. Zwar ist die Untersuchung der computervermittelten Kommunikation (Herring, 1996) nicht neu, doch waren multimodale Interaktionen noch nie so weit verbreitet wie seit den Einschränkungen durch die globale Pandemie. Nun ist die Fernkommunikation bei einem ungeschulten, nicht freiwilligen Publikum und in einem Notfallkontext anfällig für Missverständnisse. Die Untersuchung der Instrumente zur Erhaltung der Gesundheit von Telearbeitern und zur Unterstützung ihrer Leistung macht deutlich, dass "die Auswirkungen der Telearbeit auf die organisatorische Regulierung, auf die Arbeitsbedingungen, auf das Engagement, das Wohlbefinden und sogar auf Managementinstrumente oder -haltungen vielfältig, unterschiedlich und manchmal widersprüchlich sind" (Chênevert et al. 2023, S. 16).

Im weiteren Sinne kann man davon ausgehen, dass die künstlerische und kreative Arbeit nicht auf den Innovationen selbst, auf diesen technischen Schüben beruht, sondern auf einer Arbeit des "Entdeckens" der "Möglichkeiten dieses Schubs im Sinne einer Aufmerksamkeit für die ungenutzten Bestimmungen seines Dispositivs" (Huyghe, 2017: 136). Pierre-Damien Huyghe (2022) unterscheidet somit eine Innovationslogik, die unserer kapitalistischen Welt eigen ist und die es ermöglicht, technische Geräte nach einer Marktlogik der Expansion dessen, was für die Gesellschaft wirtschaftlich profitabel ist, zu produzieren, von einer Erfindungslogik, die von Designern, Künstlern und Bastlern verlangt, auf die Potenziale der Geräte jenseits ihrer ursprünglichen Erwartungen zu achten, d. h. "eine Arbeit des Entdeckens zu leisten, die sich aufmerksam, aktiv, kreativ und experimentell verhält gegenüber ihren noch ungeahnten Möglichkeiten" (Citton, 2023).

Für diese Ausgabe 2024 des IMPEC-Kolloquiums schlagen wir Ihnen vor, die Überlegungen um drei komplementäre Achsen herum anzugehen, die von verschiedenen Disziplinen und methodischen Protokollen aufgegriffen werden können:

Achse A : Die Arbeitswelt : Kollektive, Risiken, Ungleichheiten und ethisches Management

Multimodale Interaktionen spielen eine zentrale Rolle bei der beruflichen Sozialisation (Saks und Gruman, 2021) und der Arbeitsorganisation, insbesondere auf kollaborativer Ebene (Benedetto-Meyer, 2023). Telearbeit und ihr Management können zu sozialer, psychologischer, physischer, organisatorischer oder beruflicher Isolation führen und sich somit negativ auf die Definition und den Inhalt der Aufgaben, die Arbeitsrhythmen, das Team und schließlich die Organisation auswirken (Chênevert et al., 2023). Für die Zusammenarbeit wird ein neuartiges Aufmerksamkeitsengagement (El Hachani, Grassin, Rémon, Vincent, 2022) gefordert; ebenso werden Anpassungsfähigkeit und



Aufruf zur Einreichung von Beiträgen IMPEC 2024

Strategien der kollektiven Intelligenz angesichts digitaler Bugs und interaktioneller Fehlschläge erwartet, die für die Kommunikation auf Distanz typisch sind (Ibnelkaïd & Vincent, 2022). Innovation und Kreativität sind jedoch eng mit dem wahrgenommenen Nutzen und ihrer Legitimität in den Arbeitskollektiven verbunden (Alter, 2005). Die Auswirkungen und Veränderungen dieser neuen Arbeitsmodalitäten auf die Arbeitskollektive, die Innovation und die ihr zugrunde liegende Kreativität können dann über die Interaktionsriten (Goffman, 1967), die zwischenmenschlichen Beziehungen und sozialen Verhältnisse (Bidart, 2021) sowie die am Arbeitsplatz eingegangenen psychosozialen Risiken (Vayre, 2019) untersucht werden.

Folgende Fragen können behandelt werden:

- Wie haben sich die post-covid-Arbeitsroutinen neu konfiguriert? Wie gehen Arbeitgeber und ihr Management mit ungleichem Zugang zu Telearbeit oder physischem Arbeitsraum um?
- Wie kann man innovative und ethische Schulungen anbieten, die den Herausforderungen dieser multimodalen Interaktionen am Arbeitsplatz gerecht werden?
- Welche Erfahrungen machen die zahlreichen Fachkräfte aller Qualifikationsniveaus, die sich mit der Aufforderung konfrontiert sehen, über Bildschirme und künstliche Intelligenz zu interagieren, die nunmehr in immer mehr Organisationen zur Verfügung stehen?
- Welchen Raum lässt die multimodale Kommunikation über Bildschirme in Bezug auf Arbeitsautonomie, Kreativität und Sozialisierung in Kollektiven?
- Wie kann man insbesondere im Bildungswesen die digitalen Bildungstechnologien nutzen, um die Schüler zu unterstützen und ihren Erfolg, ihr kritisches Denken und ihre Kreativität zu fördern?

Achse B: Künstlerische Praktiken

Bildschirme und digitale Technologien sind nach und nach in die verschiedenen künstlerischen Praktiken integriert worden und eröffnen einen Weg zu Kunstformen mit porösen Grenzen, wobei diese Formen "digitalen Schaffens" als "Erfahrungen" erlebt werden (Leleu-Merviel, 2011). Diese heterogenen und zersplitterten Formen nehmen in der Tat Anleihen bei der grafischen und visuellen Kunst (Net Art; Grafikdesign; Prompt Art), der Literatur (generativ, hypertextuell, Lautpoesie usw.), dem Film, aber auch der darstellenden Kunst (Theater, Performance) und den nativen Formen des Digitalen bis hin zu den Algorithmen selbst (Paveau, 2017), wenn der Code als künstlerische Sprache genutzt wird (Saemmer, 2007). Diese proteiforme Dimension digitaler Werke, die schon allein deshalb kollaborativ ist, weil das Schreiben des Codes oft delegiert wird, stellt den auktorialen Status in Frage, umso mehr, wenn sich die KI als Agent der Kreativität durchsetzt. Auf Theaterbühnen werden Technologien "nicht nur in das Bühnengerät, sondern auch in die Dramaturgie, in die Choreografie, kurz in den Schreibprozess des Werkes integriert" (Quinz, 2002: 12). Mit dem Covid haben sich die Online-Erfahrungen der darstellenden Künste vervielfacht (Roques, 2020). Das Werkzeug der Videokonferenz und die sozialen Netzwerke sind zu Versuchslaboren geworden und haben möglicherweise "eine neue hybride Theaterform oder sogar ein neues künstlerisches Genre oder zumindest eine neue mögliche Szene" eröffnet (Dieuzayde und Della Noce, 2020: 52). Wir werden uns



Aufruf zur Einreichung von Beiträgen IMPEC 2024

fragen, was das Digitale und die Bildschirme mit der Aufführung und der Rezeption machen. Für Leeker et al. (2017) sind digitale Kulturen performative Kulturen und bieten neue Affordanzen für performative Praktiken und Interventionen, so dass sie sogar von techno-sozialer Performativität sprechen. Innerhalb der Performance Studies erforschen DeLahunta et al. (2017) beispielsweise die Rolle des Digitalen bei der Dokumentation und Weitergabe von Bewegungsideen. Im spezifischen Kontext von Praktiken, die in einer Zeitlichkeit verankert sind, ist die Verbindung zwischen choreografischen und digitalen Objekten zu hinterfragen. Schipper (2017) wiederum hinterfragt die Haltung des Flaneurs als Ko-Produzent oder performativer Zuschauer.

Folgende Fragen können adressiert werden:

- Welche Formen und Ästhetiken entwerfen digitale Werke? Wie spielt die darstellende Kunst mit digitalen Bildschirmen?
- Was machen die Bildschirme mit der Performance und der Rezeption?
- Wie tritt die Kreativität des digitalen "performativen Körpers" (Bourassa und Poissant, 2013) in einen Dialog mit der Kreativität des physiologischen Körpers?
- Was lehrt uns die synthetische Kreativität über die Kreativität, die in der leiblichen Hülle des Schöpfers verankert ist?
- Wie geht man mit diesen künstlerischen und kulturellen Praktiken in der Forschung um?
- Wie kann man Literatur oder vielmehr digitale Schriften verlegen?
- Welchen kreativen Spielraum haben Forscher bei der Herausgabe von Forschungsergebnissen (Develotte et al. 2021)?
- Welche akademische Ausbildung für diese neuen kreativen Formen? Welche Wege können angeboten werden? mit welcher Art der Bewertung?

Ein Ausstellungsbereich mit Präsenz- und Online-Ausstellung wird es Forschern und Kreativen, die dies wünschen, ermöglichen, eines ihrer Werke auszustellen. Es wird eine Notiz erwartet, die die Verbindungen zwischen ihrer Forschung und ihrem Schaffen sowie die Verbindungen zu IMPEC 2024 erläutert.

Achse C: Ethik, Ökologie

Ansätze, die ethische Fragen aufwerfen, sind in verschiedenen Disziplinen entstanden, etwa in der Rechtswissenschaft (Pasquale, 2015), der Anthropologie (Turkle, 2007) oder den Erziehungswissenschaften (Collin et al., 2022). Dabei kristallisieren sich zwei Konzeptionen von Ethik heraus: eine reflexive und eine normative Ethik. In der reflexiven Ethik findet man ein Spannungsverhältnis zwischen der Gestaltung und Nutzung von Bildschirmen einerseits und gesellschaftlichen Organisationsprinzipien andererseits, wie den Prinzipien des Humanismus (CNPEN, 2021) oder der Demokratie (Roelens, 2023). Diese Forschungen weisen auf Unwägbarkeiten hin und können die Entscheidungsfindung erhellen. Die normative Ethik wird mehr handlungsorientierte Aspekte aufweisen, mit einer Anwendung von Prinzipien, zum Beispiel für partizipatives politisches



Aufruf zur Einreichung von Beiträgen IMPEC 2024

Handeln (Bernholtz et al., 2021). Schließlich haben in jüngster Zeit die Überlegungen zur Digitalisierung Fragen zu den ökologischen Auswirkungen bestimmter Technologien aufgeworfen.

Folgende Fragen können gestellt werden :

- Wie aktuell sind technokritische Ansätze angesichts der aktuellen technologischen Innovationen?
- Welche Spannungen können zwischen den Routinen der durch Bildschirme vermittelten Interaktion und ethischen Positionierungen entstehen?
- Welche Bildschirmnutzungen sind mit ethischen und ökologischen Positionierungen vereinbar?
- Wie kann man digitale Innovationen im Bildungskontext aufgreifen, um sie sich pädagogisch anzueignen? Wie kann man Schülerinnen und Schüler begleiten, um ihren Erfolg, ihr kritisches Denken und ihre Kreativität zu fördern?
- Welche Übergänge bringt diese digitale Transformation der kulturellen und künstlerischen Praktiken für den Kunstmarkt und das digitale Verlagswesen mit sich?
- Wie lässt sich der von wirtschaftlichen Logiken bestimmte Markt für Kreativität mit ökologischen und ethischen Herausforderungen in Einklang bringen?

Vortragsformen :

Wir sehen vier mögliche Modalitäten für Vorträge vor:

- Die mündlichen Vorträge
- Die Symposien
- Die Workshops
- Die Poster

In Französisch (mit englischer Unterstützung), Englisch (mit französischer Unterstützung), Spanisch, Portugiesisch, Italienisch und Deutsch (mit französischer oder englischer Unterstützung).

Details zu diesen Modalitäten finden Sie auf dieser Seite:
<https://impec.sciencesconf.org/resource/page/id/93>

Die Frist für die Einreichung Ihrer Online-Einreichung ist **am 30. November 2023**.

Die Einreichung ist nur auf der Website des Kolloquiums möglich:
<https://impec.sciencesconf.org/submission/submit> .



Aufruf zur Einreichung von Beiträgen IMPEC 2024

Um uns zu schreiben, gibt es eine einzige Adresse: groupe.impec@gmail.com

Références :

Alter, N. (2005). *L'innovation ordinaire*. Paris : PUF.

Benedetto-Meyer, M. (2023). Que deviennent les collectifs en télétravail ? Une analyse par l'usage des outils collaboratifs, *SociologieS* [En ligne], Dossiers, mis en ligne le 01 mai 2023, consulté le 09 juillet 2023. DOI : <https://doi.org/10.4000/sociologies.20615>

Bidart, C. (2021). « Que fait la crise aux relations interpersonnelles et aux ressorts des liens ? ». Nicolas Mariot, Pierre Mercklé, Anton Perdoncin. *Personne ne bouge! Une enquête sur le confinement du printemps 2020*, UGA editions, p.173-181, 978-2-37747-243-7.

Bonnardel, N., & Lubart, T. (2019). La créativité : approches et méthodes en psychologie et en ergonomie. *RIMHE: Revue Interdisciplinaire Management Homme (s) & Entreprise*, (4), 79-98.

Bonnardel, N., Girandola, F., Bonetto, E., & Lubart, T. (2023). *La créativité en situations : Théories et applications*. Dunod.

Bourassa, R. & Poissant, L. (dir.) (2013). *Personnage virtuel et corps performatif. Effets de présence*. Presses de l'Université du Québec.

Citton, Y. (2023). Bienveillance. In Y. Citton, M. Lechner, & A. Masure (Éds.), *Angles morts du numérique ubiquitaire : Glossaire critique et amoureux* (p. 37-39). Presses du réel.

Corazza, G. E., & Lubart, T. (2020). Intelligence and creativity: Mapping constructs on the space-time continuum. *Journal of Intelligence*, 9(1), 1.

Develotte, C., Kern, R. G., & Lamy, M.-N. (Éds.). (2011). *Décrire la conversation en ligne. Le face à face distanciel*. ENS Editions.

Develotte, C., Bouquain, A., Tatiana, C., Combe, C., Domanchin, M., El Hachani, M., Furnon, D., Grassin, J.-F., Ibelkaïd, S., Lascar, J., Rémon, J. & Vincent, C. (2021). *Fabrique de l'interaction parmi les écrans: formes de présences en recherche et en formation*. Ateliers [Sens public]. <http://ateliers.sens-public.org/fabrique-de-l-interaction-parmi-les-ecrans/> .

DeLahunta, S, Jenett, F. (2017). *Making digital choreographic objects interrelate. A focus on coding practices*. In: Martina Leeker, Imanuel Schipper, Timon Beyes (Hg.): *Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. Bielefeld: transcript 2017, S. 63–79. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2079>.



Aufruf zur Einreichung von Beiträgen IMPEC 2024

Dieuzayde, L. & Della Noce, E. (2020). « La visioconférence comme scène transmédiée » dans *Incertains regards. Cahiers dramaturgiques*.

El Hachani, M., Grassin, J.-F., Rémon, J. & Vincent, C. (2021) "Affordances attentionnelles dans un séminaire instrumenté". *Fabrique de l'interaction parmi les écrans : formes de présences en recherche et en formation*. Editions Ateliers de sens public, Montréal, Canada.

Herring, S. C. (Ed.). (1996). *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*. Pragmatics and Beyond series. Amsterdam: John Benjamins.

Huyghe, P.-D. (2017). *Contre-temps : De la recherche et de ses enjeux: arts, architecture, design*. Editions B42.

Huyghe, P.-D. (2022). *Numérique : La tentation du service*. Éditions B42.

Ibnelkaïd, S. & Vincent, C. (2021). "Les bugs numériques et ratés interactionnels au service d'une intelligence collective". *Fabrique de l'interaction parmi les écrans : formes de présences en recherche et en formation*, Editions Ateliers de sens public, Montréal, Canada.

Leeker, M., Schipper, I. & Beyes, T. (2016). "Performativity, performance studies and digital cultures". *Performing the Digital: Performance Studies and Performances in Digital Cultures*, edited by Timon Beyes, Martina Leeker and Imanuel Schipper, Bielefeld: transcript Verlag, pp. 9-18. <https://doi.org/10.1515/9783839433553-001>

OCDE/Eurostat (2019), *Manuel d'Oslo 2018 : Lignes directrices pour le recueil, la communication et l'utilisation des données sur l'innovation, 4ème édition*, Mesurer les activités scientifiques, technologiques et d'innovation, Éditions OCDE, Paris, <https://doi.org/10.1787/c76f1c7b-fr>.

Paveau, M.-A. (2017). *L'analyse du discours numérique. Dictionnaire des formes et des pratiques*. Hermann.

Quinz, E. (2002) « Digital performance, Editorial », *Anomalie, Digital_arts*, n° 2, Bolzano (Italie), Museo d'Arte Moderna.

Roques, S. (2020). « Entre dystopies et utopies artistiques : la création au temps du coronavirus ». *Recherches & éducations*. URL : <https://journals.openedition.org/rechercheseducations/9993> .

Saemmer, A. (2007). *Matières textuelles sur support numérique* (Vol. 132). Université de Saint-Étienne.

Schipper, I. (2017). "From flâneur to co-producer. The performative spectator". In: Martina Leeker, Imanuel Schipper, Timon Beyes (Hg.): *Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. Bielefeld: transcript 2017, S. 191–209. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2133>.



Aufruf zur Einreichung von Beiträgen IMPEC 2024

Saks, A. M., & Gruman, J. A. (2021). How do you socialize newcomers during a pandemic? *Industrial and Organizational Psychology*, 14(1-2), 217-220.

Vayre, É. (2019). Les incidences du télétravail sur le travailleur dans les domaines professionnel, familial et social. *Le travail humain*, 82, 1-39.