IMPEC : Interactions Multimodales par Ecran

6-8 juil. 2022
Lyon
France

IMPEC 2022

Interactions Multimodales Par ÉCran

- L'espace au prisme des écrans -

scan me

IMPEC



Réalisation : Héloïse Therrat / LabEx ASLAN

Espaces de jeux, espaces de récits

Exclure les femmes des espaces de la Seconde Guerre mondiale vidéoludique : processus historique, construction mémorielle

Henri Bazan * [1]

[1] Université Toulouse - Jean Jaurès (UT2J) – FRAMESPA-TOULOUSE – 5 allées Antonio Machado - 31058 Toulouse Cedex 9, France

Résumé :

Les deux dernières années ont été marquées par la multiplication des interactions par les écrans et une recomposition des rapports sociaux. Le développement et la stabilisation de ces technologies nous pousse à interroger leur fonctionnement à la racine, dans ce qu'elles permettent et empêchent. Cette approche peut s'appliquer à d'autres formes médiatiques, notamment le jeu vidéo qui n'a pas attendu la pandémie pour s'affirmer comme un objet culturel de premier plan, mais que celle-ci n'a fait que renforcer. Les jeux vidéo entrent parfaitement dans les thématiques de ce colloque, en cela qu'ils se construisent simultanément dans plusieurs spatialités (Triclot, 2011 ; Ter Minassian *et al.*, 2012). Cette communication veut aborder l'importance de la construction des espaces dans l'exclusion de certaines populations des jeux vidéo, principalement les femmes. Cette exclusion a lieu dans deux espaces distincts : l'espace du jeu, diégétique, et l'espace autour du jeu, celui de la pratique. Il s'agira de montrer que cette double éviction peut s'expliquer par l'organisation spatiale de l'action. À travers un corpus de jeux traitant de la Seconde Guerre mondiale, il sera question de traiter l'impact que ces représentations peuvent avoir sur la perception et la mémoire du conflit, ainsi que sur les pratiques des joueur·euses.
Nous emploierons, pour cette intervention, des données collectées dans un échantillon de jeux issus de trois franchises importantes du FPS (pour *First Person Shooter*, un genre vidéoludique particulier) : *Battlefield*, *Call of Duty*, et *Red Orchestra*. Plus exactement, ce sont les espaces représentés dans ces jeux qui serviront de fil conducteur. Nous les pensons essentiels à l'expérience de jeu, tant sur le plan narratif que ludique. L'objectif n'est pas seulement de proposer une approche théorique du jeu, mais bien de l'interroger à l'aune des modalités de sa pratique (Ter Minassian *et al.*, 2021).

D'abord, il s'agira de montrer que dans leur diégèse, ces jeux se concentrent sur l'acmé du combat, sur ce moment particulier et assez rare qu'est l'affrontement direct entre les soldat·es. L'intégralité du conflit est réduite à la ligne de front, épaisse d'au mieux quelques kilomètres, excluant de fait toute l'organisation logistique, l'arrière et les populations civiles. Cela alors même que ces éléments ont occupé historiquement une place stratégique prééminente, en témoignent les attaques ciblées sur les grands centres urbains (Ferris *et al.*, 2015) et les violences de guerre contre les civil·es (Audoin-Rouzeau *et al.*, 2002). Ils sont exclus pour plusieurs raisons, qui se trouvent chacune à la jonction entre des impératifs ludiques, commerciaux et mémoriels,

*Intervenant

et peuvent évoluer au gré d'une priorisation, par les concepteur·trices, d'un de ces éléments sur les autres.

Or en excluant les espaces attenant au front pour se concentrer sur une action permanente, ces jeux effectuent des écarts historiques importants, qui, en se pérennisant, se constituent en une base de représentations perçue comme objective. L'utilisation de détails factuels - armes, uniformes, véhicules, noms de lieux - (Allison, 2018) octroie au jeu une forme de légitimité dans son discours historique, alors même que des éléments plus fondamentaux - stratégiques, politiques, idéologiques - sont peu pensés durant la conception. En se stabilisant d'un opus à l'autre, les codes du FPS et les représentations qui en découlent ne sont plus remis en question. De la sorte, la constitution de ses espaces est venue faire structure (Löw, 2015) et s'objectiver : ce que ces jeux représentent est perçu comme fiable, parce qu'il s'accorde avec une historiographie construite par le médium et le genre auquel il appartient.

La très faible représentation des femmes dans ces jeux est conséquence de cette structure qui lui est hostile. Il s'agit ici d'un double processus. D'abord, le fait de se concentrer seulement sur le combat, exclut tous les espaces autour de celui-ci, où intervenaient précisément les centaines de milliers de femmes présentes dans chaque armée et dont les rôles étaient très variés (Loez *et al.*, 2020). D'autre part, l'équilibrage extrême des espaces de jeu, que nous développerons, fait apparaître la guerre comme un affrontement équitable où l'habileté des combattant·es est le seul facteur décisif. Ce terrain de jeu bien particulier s'inscrit dans l'histoire longue du médium, et dans ce que Kline (2003 : 247) nomme la " masculinité militarisée ". L'espace du jeu devient un catalyseur dans la construction des masculinités (Healey, 2016) dans lequel des pratiques de l'espace s'imposent.

Les espaces de jeu en ligne, où " "le neutre" reste le masculin " (Benonie-Soler, 2019) sont souvent propices à l'exclusion des femmes. Elle est ici double puisqu'elles sont aussi absentes de la diégèse du jeu. La guerre, tant dans les récits que dans les pratiques, est affaire d'hommes. C'est à l'aune de ces réflexions que peuvent être analysées les nombreuses polémiques sur la pertinence historique des représentations qu'offrent ces jeux. L'argument n'est souvent employé que comme repoussoir à l'intégration de femmes dans les espaces ludiques, et ce, quel que soit le rôle qu'elles occupent. Ce sont ces " zones de glissement " (Benonie-Soler, 2019 : 106) qui sont si révélatrices d'un processus profondément ancré dans les FPS historiques. La réintroduction des femmes dans l'espace de jeu semble soudain rappeler que " les corps, en tant que corps, comptent " (Connell, 2014 : 38) et brise le vernis d'objectivité que ces jeux tendent à former.

À la jonction d'une étude des espaces vidéoludiques et des espaces de la pratique, cette communication voudrait interroger le rôle que peuvent avoir les spatialités virtuelles sur les représentations historiques, et plus particulièrement sur la perception de l'engagement des femmes dans le second conflit mondial. Elle s'intègrerait principalement dans l'axe C de ce colloque, en traitant de pratiques ludiques et de dispositif exploratoires.

Bibliographie :

ALLISON Tanine. *Destructive Sublime : World War II in American Film and Media.* New Brunswick, Rutgers University Press, 2018, 248 p.

AUDOIN-ROUZEAU Stéphane, BECKER Annette, INGRAO Christian, *et al. La violence de guerre 1914-1945.* Campin, Éditions Complexe, 2002, 348 p.

BENONIE-SOLER Jessica. " "Être et (re)devenir une gameuse de jeux vidéo" trajectoires, épreuves et tensions de genre en terrain vidéoludique ". Sociologie. Université de Toulouse, 2019.

CONNELL Raewyn. *Masculinités : enjeux sociaux de l'hégémonie*. Paris, Éditions Amsterdam, 2014, 285 p.

FERRIS John *et al. The Cambridge history of the Second World War. Volume I, Fighting the war*. Cambridge, Cambridge University Press, 2015, xiv+804 p.

HEALEY Gareth. " Proving Grounds: Performing Masculine Identities in Call of Duty: Black Ops ". *Game Studies*, vol 16 (2), 2016.

KLINE Stephen *et al.* Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing. Québec, McGill-Queen's University Press, 2003, 368 p.

LOEZ André *et al. Mondes en guerre. Guerres mondiales et impériales 1870-1945*. Paris, Passés composés, 2020, 759 p.

LÖW Martina. *Sociologie de l'espace*. Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2015, 319 p.

TRICLOT Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris, Zones, 2011, 246 p.

TER MINASSIAN Hovig *et al. Espaces et temps des jeux vidéo*. Paris, Questions théoriques, 2012, 291 p.
TER MINASSIAN Hovig, BERRY Vincent *et al. La fin du game ? Les jeux vidéo au quotidien*. Tours, Presses Universitaires François Rabelais, 2021, 228 p.

Mots-Clés: Représentations, constructions spatiales, pratiques ludiques, Seconde Guerre mondiale, mémoire, genre

Vers les espaces de Madame Coquelicot : un escape game virtuel comme terrain fertile afin d'aborder la bientraitance dans les EHPAD

Raphaël Marczak *† [1], Pantxika Gibert-Goenaga * ‡ , Jean-Marc Gibert * §

[1] Laboratoire d'Études et Recherches Appliquées en Sciences Sociales (LERASS) – Université Paul Sabatier - Toulouse III – 115D route de Narbonne BP 67701 F-31077 TOULOUSE CEDEX 4, France

Tout le monde est sous le choc !
Madame Coquelicot, résidente discrète d'un EHPAD, a été placée en unité protégée. L'équipe soignante ne s'explique pas pourquoi elle s'est agitée de la sorte ; elle qui est habituellement si calme...

Voici, en quelques lignes, les prémices de l'escape game virtuel " Madame Coquelicot " développé cette année (sur tablettes tactiles Android) pour sensibiliser les équipes de soin à la bientraitance et à la prise en compte des troubles cognitifs.

S'il est complexe de maintenir une communication efficiente avec des personnes âgées en grande vulnérabilité, les professionnels des EHPAD doivent malgré tout réussir à leur offrir un accompagnement répondant à leurs besoins. L'utilisation d'un jeu type " escape game " comme support pédagogique peut permettre de favoriser des actions d'analyse de pratiques pour les acteurs de première ligne, en mobilisant connaissances cliniques et théoriques tout en recherchant la cohésion d'équipe. En ce sens, l'utilisation du support tablette permet de favoriser le jeu " en équipe " autour d'un même écran, facilement partageable.

Dès la phase de conception de ce jeu, différents travaux de recherche intégrant l'espace ont été pris en compte. Il s'agit notamment des travaux de Gordon Calleja sur l'immersion (Calleja, 2011), basés autour de six grandes dimensions d'implication : ludique, social, geste, narration, émotion et espace ; ainsi que les travaux de Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian (Rufat & Ter Minassian, 2011), liés à ceux de Lennart Nacke sur l'expérience joueur (Nacke, 2009), décrivant un expérience vidéoludique comme la conjonction de l'espace *dans* le jeu vidéo (système), l'espace du *joueur* (acteur) et de l'espace autour du jeu vidéo (contexte).

Il est particulièrement intéressant de noter que, de par sa construction et sa thématique, l'escape game " Madame Coquelicot " se séquence à travers des considérations hétérogènes de la notion d'espace. En partant d'un focus centré sur cette résidente, puis en élargissant progressivement la focale, nous pouvons ainsi identifier :

*Intervenant
†Auteur correspondant: raphael.marczak@iut-tarbes.fr
‡Auteur correspondant: pantxigg@gmail.com
§Auteur correspondant: gibert.j.marc@gmail.com

Madame Coquelicot et son espace intérieur : souffrant de troubles cognitifs et de déficits sensoriels, son interprétation du monde qui l'entoure est souvent différente de celle des soignants (système/émotion)

Sa chambre et l'espace de vie : la chambre d'EHPAD représente une zone à la fois standardisée et personnalisée qui mélange des objets témoins de la vie du résident avec des agencements médicaux (système/narration-ludique)

La tablette tactile et l'espace d'interaction : en dézoomant, nous sortons de l'univers virtuel pour considérer l'espace d'interaction que représente la tablette tactile sur laquelle le jeu est affiché pour les joueurs (acteur/geste)

Le bureau et l'espace de réflexion : Madame Coquelicot est un jeu conçu pour des équipes soignantes. L'idée est donc d'avoir une tablette tactile pour 3/4 joueurs et d'observer comment cette équipe tente de résoudre, ensemble, les différentes énigmes (acteur/social)

La salle de réunion et l'espace de débat : plusieurs équipes jouent en parallèle et au moins un intervenant est présent, pour répondre aux questions durant, et surtout après la session engageant le débat sur les thématiques abordées (contexte/social)

Le game design, enfin, et l'espace de création : Madame Coquelicot est un jeu réalisé avec le moteur d'escape game virtuel ****** (anonymisé) (*****, 2018), open source et permettant de développer les idées et thématiques à travers un diagramme. Cet espace de co-création permet de s'assurer qu'une balance équilibrée est trouvée entre pédagogie et ludique.

Il reste encore un espace très restreint, constituant le point d'orgue pédagogique de ce support vidéoludique. Il s'agit du coffre-fort, que le joueur peut ouvrir en séquence finale, après avoir recueilli suffisamment d'indices sur la vie de Madame Coquelicot. Cet espace représente l'unique écrin sécurisé de la chambre. La narration amène progressivement le joueur à comprendre que le contenu de ce coffre va l'informer sur les raisons sous-tendant la crise comportementale de la résidente. Contient-il un bijou ? Une montre ? Un portefeuille ? Un livre rare ?

La réalité est toute autre et se base sur des observations terrains (lors de précédentes analyses de pratique) sur les habitudes des résidents d'EHPAD. En bousculant nos propres représentations de ce qui est " de valeur " ou non, le coffre-fort de Madame Coquelicot contient en réalité... une paire de lunettes : ou plus précisément, sa paire de lunettes de secours. Nous sommes ici sur une nouvelle considération de l'espace, c'est-à-dire l'espace tel qu'il peut être perçu par une personne souffrant de troubles de la vision. L'agitation provenait en réalité de l'incapacité de la résidente à s'approprier de nouveau son espace, et à maintenir sa sociabilité.

Si l'expérience de jeu est relativement courte (une demi-heure), les tests actuellement en cours semblent concluants. Les professionnels de santé se prennent au jeu et les débats générés sont fructueux, notamment sur la considération exhaustive d'une personne et de ses besoins, le rôle de l'empathie dans la relation patient-soignant, et l'importance du respect des espaces et de leurs appropriations.

A l'heure de l'écriture de cette proposition, de nouvelles séances sont planifiées et l'accent sera placé sur l'observation de l'espace de la " salle de réunion " et notamment la manière dont la tablette est partagée entre les membres de l'équipe et les différents rôles émergeant de cette in-

teraction. De même, un système de métriques de gameplay (Drachen, Seif El-Nasr, et al., 2013; Drachen, Thurau, et al., 2013; *****, 2015, 2018) est inclus dans le moteur ****** (anonymisé), et permettra donc d'analyser les choix d'interaction effectués par les différentes équipes. Les retours de ces observations seront présentés lors de la communication orale.

Références

****** (2018). *****

Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation.* The MIT Press.

Drachen, A., Seif El-Nasr, M., & Canossa, A. (2013). Game Analytics-The Basics. In *Game Analytics*. http://andersdrachen.files.wordpress.com/2012/08/thebasics.pdf

Drachen, A., Thurau, C., Togelius, J., Yannakakis, G. N., & Bauckhage, C. (2013). Game Data Mining. In *Game Analytics*. http://andersdrachen.files.wordpress.com/2012/08/gamedatamining_intro.pdf

***** (2018). *****

***** (2015). *****.

Nacke, L. E. (2009). *Affective Ludology: Scientific Measurement of User Experience in Interactive Entertainment* (PhD Thesis, Blekinge Institute of Technology). http://hci.usask.ca/publications/view.php?id=
Rufat, S., & Ter Minassian, H. (2011). Espace et Jeu Vidéo. In *Les Jeux Vidéo Comme Objet de Recherche* (2e éd.). Questions Théoriques.

Mots-Clés: escape game virtuel, espaces virtuels, espaces physiques, experience joueur, bientraitance, analyse de pratique, ludopédagogie

L'aléatoire ludique et narratif comme espace d'appropriation et d'interprétation : une recherche-création au service de l'expressivité des utilisateurs

Rémi Cayatte * [1], Hélène Sellier *

[1] Centre dÉtude et de Recherche Travail Organisation Pouvoir (CERTOP) – Université Toulouse III - Paul Sabatier, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR5044 – 5 Allée Antonio Machado 31058 TOULOUSE CEDEX 1, France

La communication brièvement résumée ici se propose d'explorer comment les incohérences produites par des contenus vidéoludiques aléatoires peuvent produire du jeu au sens d'espace d'appropriation (Bonenfant, 2008) et favoriser l'implication et l'expression des utilisateurs. Cette exploration est liée à des travaux en cours de recherche-création, ou plus précisément de recherche à partir de la création (Chapman & Sawchuch, 2012), qui font se rejoindre les problématiques d'agentivité et d'expressivité dans les fictions interactives (Genvo, 2012, Giner, 2019, Cayatte, 2019) avec celles de la santé et du bien-être au travail.

Le dispositif de recherche-création sur lequel cette proposition de communication repose consiste en un jeu vidéo inspiré des genres du visual novel (récits interactifs faisant usage d'éléments graphiques) et du roguelike (inspirés de Rogue, et partageant avec ce jeu un caractère procédural). Il aborde la thématique de l'épuisement professionnel à travers l'interaction avec différents personnages, dialogues, scènes et décors, des éléments narratifs qui s'enchaînent de manière " très aléatoire " (par opposition à des dispositifs procéduraux plus classiques dans lesquels la part d'aléatoire est en partie contrôlée).

Cette grande part de hasard conduit à la construction improvisée par le dispositif de séquences de jeu tendant à produire de nombreuses incohérences, ce qui est précisément le but de la démarche de recherche outillée par la création résumée ici. Ce générateur d'imprévus voire d'impossibles vise paradoxalement à favoriser l'implication des utilisateurs avec les contenus produits, les aberrations ludiques et narratives (Barel et al., 2021) procurant aux utilisateurs autant d'espaces d'interprétation et d'investissement.

La démarche de recherche que nous proposons de présenter au colloque Impec 2022 vise ainsi à prendre le contrepied certaines logiques de gamification " classiques " (Bogost, 2014), à la fois de manière générale et plus précisément en lien avec des problématiques de santé et de bien-être. Ces logiques consistant en bonne partie à optimiser l'interaction et la compréhension des utilisateurs, leur laissant comme seul espace celui d'un joueur-modèle (Genvo, 2006) préconçu. Nous proposons à l'inverse d'aménager une place à l'interprétation davantage qu'à l'exécution, en rendant possible la production de " jeu " au sens de marge de manoeuvre et d'interstices, à la fois pour le programme et pour les utilisateurs.

Cette communication, et le travail de recherche-création qu'elle entend analyser, repose sur

*Intervenant

l'hypothèse d'un lien entre la remédiation par les utilisateurs d'incohérences vidéoludiques, source d'agentivité (Murray, 1997 ; Short, 2019) et de production de sens (Cook, 2019), et la remédiation par ces mêmes utilisateurs de leurs vécus en matière de mal-être au travail et d'épuisement professionnel. Autrement dit notre hypothèse est qu'en aménageant un espace d'appropriation à travers un dispositif de jeu sérieux " très aléatoire ", nous pourrions faciliter des dynamiques d'injection de sens dans la fiction en lien avec les vécus et les ressentis propres à chaque utilisateur.

La communication proposée ici abordera les assises théoriques qui ont donné naissance à cette hypothèse de travail, les manières dont le dispositif de recherche-création évoqué ici donne corps à ces assises théoriques, et les premiers tests-utilisateurs de ce dispositif qui aménage une place à l'aléatoire autant qu'à l'appropriation et l'expression. La notion d'espace constitue le pivot entre ces différents aspects, à la fois sur le plan des différents espaces du jeu vidéo (Nitsche, 2008 ; Rufat & Ter Minassian, 2011 ; Ter Minassian, Rufat & Borzakian, 2017), de la notion d' " espace intermédiaire " entre le joueur et la machine (Triclot, 2011), et de l'espace fictionnel dans lequel l'utilisateur se recentre (Ryan, 2010). Cette communication s'inscrit principalement dans les axes A et C du colloque, en croisant des réflexions sur les bricolages interactifs et les espaces exploratoires, autant pour les chercheurs que pour les utilisateurs.

Bibliographie

Barel, Sophie ; Giner, Esteban ; Goudet, Laura ; Lavenir, Gabrielle & Meyer, Charles, " Aberrations numériques : Appel à curiosités ", URL : https://aberrationsnumeriques.pubpub.org/, 2021.

Bogost, Ian, "Why Gamification is Bullshit" dans The Gameful World: Approaches, Issues, Applications, Sephen P. Walz & Sebastian Detering eds. pp. 65-79, Cambridge et Londres : The MIT Press, 2014. Bonenfant, Maude, " Des espaces d'appropriation ", Médiamorphoses, n○ 22, pp. 63-67, 2008.

Cayatte, Rémi, " La narration procédurale au service de la transmission d'émotions : (s')exprimer par le jeu ", colloque Lusor in Fabula, Université de Rouen, 2019.

Chapman, Owen & Sawchuck, Kim, " Research-Creation: Intervention, Analysis and "Family Resemblances"", Canadian Journal of Communication, n○ 37, 2012, p. 5.

Cook, Michael, " Ethical Procedural Generation ", Procedural Storytelling in Game Design, pp. 49-62, 2019.

Genvo, Sébastien, " Le game design de jeux vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle ", thèse de doctorat, Université Paul Verlaine, Metz, 2006.

Genvo, Sébastien, " Comprendre et développer le potentiel expressif ", Hermès, vol. 62, n○ 1, 2012.

Giner, Esteban, " Analyser et qualifier la persuasivité des discours contenus dans un jeu vidéo ", Émulations, n○30, 2019.

Murray, Janet, Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace, Cambridge et Londres : The MIT Press, 1997.

Nitsche, Michael, Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds, Cambridge et Londres : The MIT Press, 2008.

Rufat, Samuel & Ter Minassian, Hovig, " Espace et jeu vidéo ", dans Les jeux vidéo comme objet de recherche, Rufat Samuel & Ter Minassian Hovig (dir.), Paris : Questions théoriques, 2011.

Ryan, Marie-Laure, " Cosmologie du récit, des mondes possibles aux univers parallèles ", dans La théorie littéraire des mondes possibles, Françoise Lavocat (dir.), Paris : CNRS éditions, p.58, 2010.

Short, Tanya, " Maximizing the Impact of Generated Personalities ", Procedural Storytelling in Game Design, pp. 271-282, 2019. Ter Minassian, Hovig ; Rufat, Samuel & Borzakian, Manouk " Le jeu dans tous ses espaces ", Sciences du jeu, n○ 8. URL : https://journals.openedition.org/sdj/822, 2017.

Triclot, Matthieu, Philosophie des jeux vidéo, Paris : Zones, 2011.

Mots-Clés: recherche création, expressivité, jeu vidéo, agentivité, procéduralité

Action conjointe à l'écran et multimodalité

Pointing to the already visible: the interactional meaning of deictic gestures directed to smartphone screens

Florence Oloff * [1]

[1] university of Oulu – Finlande

This contribution will focus on how participants multimodally refer to visual objects and details on smartphone displays in everyday face-to-face encounters. More specifically, we will investigate speaking turns that are accompanied by a pointing gesture towards the screen, typically presenting or assessing a digital visual object. Based on a sequential and multimodal approach to social interaction (multimodal interaction analysis, e.g., Deppermann & Streeck 2018, Mondada 2013, Streeck et al. 2011), the analysis will explore if these pointing gestures are different from "non-digital" pointings, how the specific referential space on the mobile device affords different ways of pointing, and how participants design their gestures with respect to the dynamic interactional relevance of the digital space. In previous research, the relation of pointing gestures to screens has been mainly explored with respect to the automatic recognition and processing of gestures (see for example Wolff et al. 1998), and only few studies have been interested in the role of pointing gestures toward or on screens within interactional settings (TV screens, cf. Juhlin & Önnevall 2013, or computer screens, cf. Olbertz-Siitonen & Piirainen-Marsh 2021, Sokol 2021). Deictic gestures are a flexible resource in social interaction: they can refer to currently visible or invisible objects, they can make use of the physical space shared by the participants, or they can create *ad-hoc* 'narrational' spaces (Haviland 1993, Kendon 2004, Stukenbrock 2015). Pointing gestures to smartphone displays are indeed not needed in order to refer to the device or its screen itself, as they are only deployed once a joint focus of attention on the display has already been established. This is usually achieved by requests to look at the device, and/or by presenting the phone to a possible recipient (in "mobile-supported sharing activities", Raclaw et al. 2016, cf. also Brown et al. 2015). Within the relatively small, two-dimensional space of a smartphone display, however, several objects can be arranged in a visually complex way, or appear in a specific order, size, or temporality (e.g., in case of video files). Thus, pointing gestures to smartphone displays are practically needed in order to single out a specific element among several other elements currently visible on-screen.

Within the field of gesture studies, it has been shown how different fingers (or other body parts, e.g., Haviland 2000), handshapes and positions used for pointing are related to how the pointed-at objects are referred to in discourse (Kendon 2004, Stukenbrock 2015). In our qualitative analysis of smartphone-related pointings in social encounters in Czech or German, we will illustrate that these previous findings only partially apply to our collection. In addition to video recordings of the overall setting, individual action cameras have been used for capturing the participants' mobile device screens, which allows us to relate pointing gestures and speaking

*Intervenant

turns to precise digital objects. In our data set, the participants use different fingers for pointing at their smartphone's displays (typically the index or the little finger). Also, a single participant can use different fingers for pointing at the same type of digital object, or different participants can use different fingers for simultaneously pointing at the same visual element. While these observations seemingly contradict previous findings on "non-digital" gestures, they will lead to a different understanding of these *environmentally coupled*gestures (Goodwin 2007). Indeed, pointing gestures to smartphone displays do not simply relate to a possible objective (small) size or (low) visibility of the digital object in question. Instead, participants adjust their deictic gestures to the assumed newness and relevance of the digital object for the recipient at a given interactional moment. More generally, the paper will explore how social actions are adjusted to the presence of screens, and how the participants interpret and make visible the connections between their embodied actions, the physical, and the digital space. It will thus contribute to the conference subtopic A, "Spaces and uses: Regulating / Adapting / Living space".

References

Brown, B.; McGregor, M.; & McMillan, D. (2015). Searchable Objects: Search in Everyday Conversation. *CWSW 2015, Vancouver, ACM Press*, 508-517.

Deppermann, A., & Streeck, J. (Eds.). (2018). *Modalities and Temporalities: Convergences and divergences of bodily resources in interaction.* Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Goodwin, C. (2007). Environmentally Coupled Gestures. In S. Duncan, J. Cassell, & E. Levy (Eds.), *Gesture and the Dynamic Dimensions of Language.* Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 195-212.

Haviland, J.B. (1993), Anchoring, Iconicity, and Orientation in Guugu Yimithirr Pointing Gestures. *Journal of Linguistic Anthropology* 3, 3-45.

Haviland, J. (2000). Pointing, gesture spaces, and mental maps. In D. McNeill (Ed.), *Language and Gesture.* Cambridge: Cambridge University Press, 13-46.

Juhlin, O., & Önnevall, E. (2013). On the relation of ordinary gestures to TV screens: general lessons for the design of collaborative interactive techniques. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '13). Association for Computing Machinery, New York, 919–930.

Kendon, A. (2004). *Gesture: Visible Action as Utterance.* Cambridge: Cambridge University Press.

Mondada, L. (2013). Multimodal interaction. In C. Müller, A. Cienki, E. Fricke, S. Ladewig, D. McNeill, & S. Tessendorf (Eds.), *Body - Language - Communication: An International Handbook on Multimodality in Human Interaction.* Berlin/Boston: De Gruyter Mouton, 577-589.

Olbertz-Siitonen, M., & Piirainen-Marsh, A. (2021). Coordinating action in technology-supported shared tasks: Virtual pointing as a situated practice for mobilizing a response. *Language and Communication* 79, 1-21.

Raclaw, J.; Robles, J. S.; & DiDomenico, S. M. (2016). Providing Epistemic Support for Assessments Through Mobile-Supported Sharing Activities. In: Research on Language and Social Interaction 49(4), 362-379.

Sokol, R. (2021). Taking the next step in a collaborative project: A multimodal analysis of verbal and embodied actions at the computer. PhD Dissertation, University of Oulu, Oulu.

Streeck, J., Goodwin, C., & LeBaron, C. (Eds.). (2011). *Embodied Interaction. Language and Body in the Material World.*Cambridge: Cambridge University Press.

Stukenbrock, A. (2015). Deixis in der face-to-face-Interaktion. Berlin/München/Boston: De Gruyter.

Wolff, F., de Angeli, A., & Romary, L. (1998). Acting on a visual world: the role of perception in multimodal HCI. *AAAI '98 Workshop: Representations for Multi-modal Human-Computer Interaction,* Madison Wisconsin, USA.

Mots-Clés: conversation analysis, multimodal analysis, smartphones, pointing gestures

The coordination of space in online multiplayer video game interaction. A multimodal CA analysis of locative actions.

Federico Corradini * [1]

[1] Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia (UNIMORE) – Italie

One of the ways in which the pandemic has affected our lives has been by increasing time spent on video-games. Barr and Copeland-Stewart (2021) report that time spent playing games has increased for 71% of respondents, while 58% of respondents reported that playing games has impacted their well-being, with the overwhelming majority of responses indicating a positive impact related to opportunities to socialize.
In fact, in the last decade, the development of video game platforms for multiplayer cooperative gaming has set up virtual environments where millions of distant players can interact and play together, relying on talk and on screen semiotic resources to coordinate their actions. The evolution of gaming has gone hand in hand with a growing interest in gamers' interactional practices from an ethnomethodological and conversation analytic perspective, focusing for instance on avatars (Baldauf-Quilliatre and Colón de Carvajal, 2015), cameras (Laurier and Reeves, 2014) and gameplay actions (Bennerstedt and Ivarsson, 2010).

In this context, the screen represents not only a physical focus of attention for players, but also a 'porthole' (Laurier and Reeves, 2014) to the virtual space of the game and to the play itself, with its rich semiotic environment made of graphics, sound and interface. However, according to Reeves, Greiffenhagen and Laurier (2017) previous EMCA research has rarely considered these elements as "an analytic gestalt" (2017:336) in describing gameplay practices as socially organized actions. In addition, unlike local co-op gaming, in online multiplayer interactions gamers do not share the same domain of scrutiny through the same screen, but may have asymmetries in visual access, depending on their position in the game space. As a consequence of visual asymmetry, spatial orientation becomes a relevant practical problem in online gameplay. One of the practices used to deal with this problem and timely organize collaborative action is that of 'marking', a video manipulation gameplay mechanic that allows to highlight items, enemies or points in space and make them visible to the rest of the team. Still, analyses of online gaming (e.g. Bennerstedt and Ivarsson, 2010; Laurier and Reeves 2014; Rusk and Stahl 2020) have only considered the perspective of one of the players involved, leaving out other players' screen views and, consequently, their reaction to locative actions.

The aim of this presentation is to describe how gamers are able to jointly build shared visual orientation and spatial reference as a gaming practice. What are the affordances of the screen in doing so? What implications does it have for players' communication and actions in the virtual space? Following Reeves et al.'s suggestion of video gaming as analytic gestalt (2017),

*Intervenant

I will consider the interplay of talk, space and interface from a CA perspective, and focus on the temporal, sequential organization of 'marking' actions, and co-players reactions to them.

The data for the analysis come from a corpus of online trios matches of Fortnite, played on computers and home consoles. Fortnite is a battle royale video game where teams of real players land on the game map without any weapons or items. The game is based on "loot and shoot" mechanics and the goal is to be the last team standing. To do so, team members are required to explore the map together in search of equipment and to collaboratively locate and chase down opposing teams. The set of data comprises five hours of video game play with three players, in Italian or English. The recordings include both the vocal chat and the three participants' screens, which have been synchronized to have access to each player's contextual configuration (Goodwin, 2000).

The analysis indicates that marking actions, coupled with verbal spatial reference, favor the establishment of a shared focus of attention, while reducing the risk of ambiguity and time needed to point to the surrounding space. Moreover, marking also works as a visual enhancement of the participation space (Keating and Sunakawa, 2010), highlighting elements that may be outside co-players' current domains of scrutiny and leading to a re-orientation of their participation framework. In addition, it is employed not only for deictic purposes, but also to perform collaborative game actions such as joint decision making, offers or coordinated team strategies, while maintaining visual alignment. More in general, the data display player's reflexive awareness of co-players in performing locative actions, as well as the importance of screen and graphic interfaces as relevant resources to play the game as a team in a collaborative way.

The present proposal thus addresses IMPEC 2022 subtopic of "Spaces and inventiveness: Building, imagining, increasing space", dealing with collaborative actions and playful practices. The research contributes to the understanding of video gaming as situated activity and of the role of the screen for this increasingly spread type of interaction.

Bibliography

Baldauf-Quilliatre H., Colón de Carvajal I. (2015). Is the avatar considered as a participant by the players? A conversational analysis of multi-player videogames interaction. PsychNology Journal, 13 (2-3): 127-147.

Barr M., Copeland-Stewart A. (2021). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. Games and Culture. May 2021. doi:10.1177/15554120211017036

Bennerstedt U., Ivarsson J. (2010). Knowing the way. Managing epistemic topologies in virtual game worlds. Computer Supported Cooperative Work, 19 (2): 201-230.

Goodwin C. (2000). Action and embodiment within situated human interaction. Journal of Pragmatics 32: 1489-1522.

Keating E., Sunakawa C. (2010). Participation Cues: Coordinating activity and collaboration in complex online gaming worlds. Language in Society, 39 (3): 331-356.

Laurier E., Reeves S. (2014). "Cameras in video games: Comparing play in Counter-Strike and the Doctor Who Adventures" in Broth M., Laurier E., Mondada L. (eds.) Studies of video practices: Video at work. New York: Routledge, pp. 181-207

Reeves S., Greiffenhagen C., Laurier E. (2017). Video Gaming as Practical Accomplishment.

Ethnomethodology, Conversation Analysis and Play. Topics in Cognitive Science 9: 308-342
Rusk F., Stahl M. (2020). A CA perspective on kills and deaths in Counter-Strike: Global Offensive video game play. Social Interaction. Video-Based Studies of Human Sociality 3 (2). doi: 10.7146/si.v3i2.117066

Mots-Clés: Conversation Analysis, Video Games, Social Interaction, Collaborative Gaming, Multimodality

Acting in a virtual common space with epistemic asymmetries while being at a distance – comparison of a third person and an immersive view in a cooperative online game

Lydia Heiden * [2,1]

[2] Université Lumière - Lyon 2 (UL2) – Université de Lumière Lyon 2 – 86, rue Pasteur - 69007 Lyon, France

[1] Interactions, Corpus, Apprentissages, Représentations (ICAR) – École Normale Supérieure - Lyon, Université Lumière - Lyon 2, INRP, Ecole Normale Supérieure Lettres et Sciences Humaines, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR5191 – 5, av Pierre Mendès-France 69676 BRON CEDEX, France

Axe C – actions collectives et collaboratives, pratiques ludiques

In our digitalizing world, interactions of any kind (professional, educational, recreational etc.) can take place in a digitally mediated setting or even a (partially) virtual environment. Acting in a virtual space therefore leads interactants to a special perception and usage of their action environment as well as their perception of themselves (e.g. Wasson, 2006; Keating & Sunakawa, 2010). Jucker et al. (2018) argue that space is an interactive achievement, and by analyzing the use of different multimedia online-settings, they show that screen-mediated interaction has different spatial and therefore referential dimensions between which an interactant constantly navigates.

In our talk, we will address the question of how players of a cooperative three-player online *serious game* construct and use the common *action space* of the game platform as an interactive achievement. In the game, the players are in a drowning submarine and have to repair some damages. They can see each other's *talking head* representations (Morel & Licoppe, 2009) within the game interface via webcam, hear each other and use an integrated chat. At the end of each turn, water flows into the different rooms and increases the difficulty: when a certain water level is reached, the game is lost. They play turn by turn and embody three complementary roles associated with different powers, each being essential in the game scenario. This asymmetry makes it necessary to communicate, share information and jointly make decisions on the strategy to choose. To do so, the players need a common understanding of and reference to the *action space* in the game.

Therefore, in our analysis we will show 1) how the players build a common referential framework, treating each player's different *origo* (Bühler, 1934) and how they manage the resulting asymmetries and inevitable "deixis-related trouble" (Arminen et al., 2016: 297). They do so notably through the use of verbs expressing perception (mostly visual) and verbs of movement in space which allow the other players to monitor otherwise inaccessible information of ongoing action.

*Intervenant

2) how they make use of the affordances of the technical device to show their engagement in the game as the common *action space*, for example to achieve joint attention through *phygital highlighting* (Due & Toft, 2021) despite their physical distance.

In addition to that, we will focus on the comparison of two different game conditions: C1 being the condition where the active player has an immersive first person view while the inactive players have an overall third person view of the game board and C2 where all the players have the overall game board view all the time. We will notably show how the supplementary epistemic asymmetry concerning spatial perception created in C1 influences the interaction with the game as well as with the other players in opposition to C2. The verbal and multimodal interaction between the participants, captured with audiovisual screenshots and videos of the participants' webcams during the whole game interaction, will be analyzed with the methodological tools of conversation analysis and interactional linguistics (CA/IL). They will be augmented with information about the participants' interaction with the game interface (human-computer interaction, HCI) provided by log data (digital traces) from the game platform. Combining these two data sources allows us to do a very fine-grained sequential analysis of the actions that take place on the participants' screens as well as in their physical environment, even though we are limited to what their webcams show. Those details play an important role when we want to get an insight into the perception and use of space and environment, especially the participants' navigation between the different spatial layers (the "real world" physical environment, the webcams, the virtual space of the submarine, the screen) in this complex configuration.

References :

Arminen, I., Licoppe, C., & Spagnolli, A. (2016). Respecifying Mediated Interaction. *Research on Language and Social Interaction*, *49* (4), 290-309. https://doi.org/10.1080/08351813.2016.1234614

Bühler, Karl (1934): *Sprachtheorie: Die Darstellungsfunktion der Sprache*, Stuttgart/New York. Fischer.

Due, B. L., & Toft, T. (2021). Phygital highlighting: Achieving joint visual attention when physically co-editing a digital text. *Journal of Pragmatics*, *177*, 1-17.

Ibnelkaïd, S. (2016). *Identité et altérité par écran: Modalités de l'intersubjectivité en interaction numérique* (Thèse de doctorat, Linguistique, Université Lumière Lyon 2). https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01364790/document

Jucker, A. H., Hausendorf, H., Dürscheid, C., Frick, K., Hottiger, C., Kesselheim, W., Linke, A., Meyer, N., & Steger, A. (2018). Doing space in face-to-face interaction and on interactive multimodal platforms. *Journal of Pragmatics*, *134*, 85-101. https://doi.org/10.1016/j.pragma.2018.07.001

Keating, E., & Sunakawa, C. (2010). Participation cues: Coordinating activity and collaboration in complex online gaming worlds. *Language in Society*, *39* (3), 331-356.

Licoppe, C. (2017). Showing objects in Skype video-mediated conversations: From showing gestures to showing sequences. *Journal of Pragmatics*, *110*, 63-82.

Morel, J., & Licoppe, C. (2009). La vidéocommunication sur téléphone mobile - Quelle mobilité pour quels cadrages? *Réseaux*, *4* (156), 165-201.
Wasson, C. (2006). Being in Two Spaces at Once. *Journal of Linguistic Anthropology*, *16* (1), 103-130.

Mots-Clés: computer, mediated communication, conversation analysis, serious game, screen interaction

Espace interactionnel et ses configurations technologiques

Hyflex learning and teaching - Space and technological configurations for pedagogical activities and perceived presence

Christine Appel * , Marco Cappellini *

[1], Christelle Combe *

[2], Caroline Vincent *

3

[1] Laboratoire Parole et Langage (LPL) – Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7309, Aix Marseille Université : UMR7309 – Laboratoire Parole et LangageCNRS - Aix Marseille Université5 avenue Pasteur13100 Aix-en-Provence, France
[2] Laboratoire Parole Langage (LPL) – CNRS : UMR7309, Aix-Marseille Université - AMU – France
[3] Laboratoire d´conomie et de sociologie du travail – Aix Marseille Université : UMR7317, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7317 – France

Hyflex settings, also referred to as co-modal or hybrid, have been one of the novelties in educational settings brought to the spotlight by the current pandemic. These settings are mainly defined by the synchronous presence of a group of learners split into physically present ones and distant ones, usually joining using webconferencing software or platforms. These settings became a solution to deliver instruction when the physical presence of all the learners was not possible in the same place due to restrictions to face the health crisis. Even if it is important to underscore that similar set up have been present for quite a while, for instance in the academic world (Develotte & al., 2021), and that positive experiences are related in the literature (Bogatyrets, 2021), recent studies showed that this new set up resulted in less than satisfactory interaction (Kohnke & Benjamin, 2021), with, among others, frequent loss of communication, teachers' cognitive overload and teachers' constrained mobility in the classroom due to technical settings (Leijon & Lundgren, 2019). We make the hypothesis that Hyflex set ups have been largely unsatisfactory so far because of different reasons, including lack of appropriate technical infrastructure, cognitive overload for teaching in managing present and distant groups as well as the technologies to do so, lack of experience of this for all the interlocutors, both teachers and learners, the logistical difficulty for the participants to interact and make themselves intelligible to the different superimposed participatory frameworks.
In our paper, we propose to relate the experience of a Hyflex teaching in a higher education institution in which we are experimenting a space and technological design to improve the quality of interactions. First, we will make explicit our conception of the different layers of communicative spaces depending on the interlocutors and the participatory framework (Kerbrat-Orecchioni,

*Intervenant

1990) at any given moment of the pedagogical interaction. For this, we will distinguish between different types of pedagogical activities, including frontal teaching, whole group discussions, small group activities. For each, we will specify different configurations, including the technological dimensions to allow both visual and audio presence of all participants, but also the distribution of the management of the different screens/technologies across the group of the class, therefore applying to Hyflex teaching the principles of distributed learning advocated for in distant learning (Hampel & Stickler, 2015) and in virtual exchange (Grau & Turula, 2019).

In the second part of the paper, we relate a small case study in which we inquire on the perception of the interlocutors' presence by different types of interlocutors in relation to the space configuration linked to each pedagogical activity. For this, we will distinguish different "types" of participants: teachers, physically present learners, distant learners. To each type of participant and for each space configuration, we will ask what their perception of each other is depending on the type of participant, using questionnaires with Likert scales, as well as their perceived level of comfort or of fatigue.

This study will provide first insights into three kinds of results. First, we will present a model to conceive and design Hyflex situations of teaching and learning. Second, we will explore the possibilities of distributing the management of the Hyflex situation across the participants and what the impact is on the perceived cognitive load by participants, especially the teacher. Third, we will gain insights into how, in the examined setting, different space configurations result in different degrees of perception of presence. As such, our proposal is situated in the theme A of the conference "Spaces and uses: Regulating / Adapting / Living space" and more precisely will deal with the following topics: modification of action in the presence of one or more screens; prescriptions and orientations in physical space; presence effects.

References

Bogatyrets, V. (2021). Benefits of hyflex learning in creating a positive students' experience. *Mediaforum*, *8*, 165-172.

Develotte, C., Bouquain, A., Codreanu T., Combe, C., Domanchin, M., El Hachani, M.,Furnon, D., Grassin, JF.,Ibnelkaïd, S., Lascar, J., Rémon, J., Vincent C. (2021) *Fabrique de l'interaction parmi les écrans : formes de présences en recherche et en formation.* Editions Ateliers de sens public.

Grau, M. K., & Turula, A. (2019). Experiential learning of telecollaborative competences in pre-service teacher education. *Language Learning & Technology*, *23*(3), 98-115.

Hampel, R., & Stickler, U. (Eds.) (2015). *Developing online language teaching.* Palgrave Macmillan.

Kerbrat-Orecchioni, C. (1990) *Les interactions verbales* . Tome I, Paris, A. Colin.

Kohnke, L., & Benjamin, L. M. (2021). Adopting HyFlex in higher education in response to COVID-19: students' perspectives. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 1-14. DOI: 10.1080/02680513.2021.1906641

Leijon, M., & Björn, L. (2019). Connecting physical and virtual spaces in a HyFlex pedagogic model with a focus on teacher interaction. *Journal of Learning Spaces,* *8*(1). Retrieved from http://libjournal.uncg.edu/jls/article/view/1640

Othman, S. (2021) " Explorer les formations comodales en langues ", *Alsic* (En ligne), Textes

à paraître dans le prochain volume, Vidéos de la journée d'étude du 25 mars 2021 "Numérique et enseignement-apprentissage des langues", mis en ligne le 14 mai 2021, consulté le 08 octobre 2021. URL : http://journals.openedition.org/alsic/5120

Mots-Clés: hyflex settings, co, modal teaching, higher education, social presence, space and technological management

”Do you hear me?" On achieving interactional space in multi-party videoconference communication

Johanna Jud * [1]

[1] University of Zürich [Zürich] (UZH) – Schönberggasse 2, CH-8001 Zürich, Suisse

Due to COVID-19, screen-based interaction has spread like wild-fire during the last months. This holds especially true for real-time videoconferences based on software tools like "Zoom" or "MS teams". Like face-to-face interaction, screen-based interaction requires a common space of shared perception and action (Mondada 2010, 2014), but in contrast to face-to-face interaction, the participants can neither draw on physical copresence nor on a shared architectural surrounding as interactive resource. The software-based interaction space not only brings with it the challenge of being dynamic and fragile, but also calls into question the (implicit) reciprocity of perceptional possibilities. So, new methods must be developed and negotiated in order to establish an interactional space. In my paper, I will suggest that language as a resource takes on a special role in this.
The data I will present was collected as part of a research project dedicated to the connection between space, architecture and interaction and covers a wide range of computer mediated/screen-based interactions within university teaching. Using video recordings from digital and hybrid lectures and seminars (spring and autumn semester of the "pandemic" year 2020), the aim of the analyses is to shed light on the relation between the visual and auditive dimension, resp. between screen and (oral) language as communicative resources in university courses. Due to the pandemic, it was necessary to switch to online teaching practically from one day to the next. So, teachers and students were forced to adopt interactive routines from face-to-face interaction to online setting, to slightly adapt established rituals to the new setting or to develop new routines. In this respect, the observed screen-based practices in the videoconference settings are deeply interwoven with the social activities that have grown over time within specialized teaching architectures (as, for instance and prototypically, within the lecture hall). Built and designed architectural teaching spaces had to be transformed into screen-based teaching settings and "spaces". This is what I want to focus on in my paper.

Following the methodological and theoretical approach of the space-oriented multimodal interaction analysis (Jucker et al. 2018, Hausendorf 2013, Hausendorf/Mondada/Schmitt 2012, Norris 2004), I will study how the use of interactional resources changes when the common spatial environment and the differentiated university architecture (such as the ascending rows of seats facing the highly visible screen in the front and the lecturer's podium in the lecture hall) 'disappear' from the social situation. I'm especially interested in the role of the screen – both as a material artefact and as an interface for shared visual aspects – for the process of establishing a technology based interactional space.

*Intervenant

Initial empirical analyses show that in the online setting the bodies of the participants are aligned with the screen(s) and the video conference meeting room on the screen represents an important frame of reference for co-orientation, co-ordination, and co-operation. However, when it comes to the interactive constitution and explicit reassuring of the "interactional space", it seems to be particularly language that is the crucial resource to be exploited. To illustrate this, two verbal procedures of lecturing will be examined more closely: On the one hand, there are situational (re)assurances of mutual availability and perception (prototypical examples are questions like ”Can you hear me?"). On the other hand, there are commenting and self-talk sequences, in which lecturers verbally account for what they are currently doing on the screen or what they (can) see/hear. These phenomena can often be observed in both small seminars and large lectures, in low and highly interactive events, and in online-only courses as well as in hybrid settings. The interplay of screen-oriented activities (visibility) and verbal ones (audibility) is, however, shaped differently depending on the situational characteristics of these variables. Along with this, different degrees and manifestations of "(tele-)copresence" (Zhao 2001, Campos-Castillo/Hitlin 2013) can be identified.

With reference to the aspects of altered/degraded modes of interaction and modification of (inter)action by screens (cf. the subtopic A: "Spaces and uses"), this paper aims to deepen the understanding of screen-based multi-party interaction as a multimodal achieved and spatially anchored interactional space. Following recent promising studies in ethnomethodological conversation analysis and interaction analysis about videoconference communication and the achievement of computer-mediated interactional space (Mlynář et al. 2018; Arminen et al. 2016; Due/Licoppe 2016, Heath 2000), this paper aims to contribute to this emerging research field with empirical based observations.

Bibliography

Arminen, Ilkka/Licoppe, Christian/Spagnolli, Anna (2016). Respecifying Mediated Interaction. In: *Research on Language and Social Interaction, 49(4), 290–309.* DOI: https://doi.org/10.1080/08351813.2016.

Campos-Castillo, Celeste; Hitlin, Steven (2013): Copresence. In: *Sociological Theory 31 (2), 168–192.* DOI: https://doi.org/10.1177/0735275113489811.

Due, Brian L./Licoppe, Christian (2021). Video-Mediated Interaction (VMI). In: *Social Interaction. Video-Based Studies of Human Sociality, 3(3).* DOI: https://doi.org/10.7146/si.v3i3.123836.

Hausendorf, Heiko (2013): On the interactive achievement of space – and its possible meanings. In: Auer, Peter/ Hilpert, Martin/Stukenbrock, Anja/Szmrecsanyi, Benedict (eds.): Space in Language and Linguistics: Geographical, Interactional, and Cognitive Perspectives. Berlin/Boston: De Gruyter, 276-303.

Hausendorf, Heiko/Mondada, Lorenza/Schmitt, Reinhold (eds.) (2012): Raum als interaktive Ressource. Tübingen: Narr.

Heath, Christian (2000): Configuring Action in Objects: From Mutual Space to Media Space. In: *Mind, Culture, and Activity, 7:1-2, 81-104.* DOI: https://doi.org/10.1080/10749039.2000.9677649.

Jucker, Andreas H./Hausendorf, Heiko/ Dürscheid, Christa/Frick, Karina/ Hottiger, Christoph/ Kesselheim, Wolfgang/Linke, Angelika/Meyer, Nathalie/Steger, Antonia (2018): Doing space in face-to-face interaction and on interactive multimodal platforms. In: *Journal of Pragmatics 134, 85-101.*

Mlynář, Jakub/Gonzales-Martínez, Esther/Lalanne, Denis (2018). Situated organization of video-mediated interaction: A review of ethnomethodological and conversation analytic studies. *Interacting with Computers, 30 (2), 73–84.* DOI: https://doi.org/10.1093/iwc/iwx019.

Mondada, Lorenza (2010): Eröffnungen und Prä-Eröffnungen in medienvermittelter Interaktion: Das Beispiel Videokonferenzen. In: Mondada, Lorenza/Schmitt, Reinhold (eds). Situationseröffnungen: zur multimodalen Herstellung fokussierter Interaktion. Tübingen: Narr, 277-334.

Mondada, Lorenza (2014): The local constitution of multimodal resources for social interaction: In: *Journal of Pragmatics 65, 137-156.* DOI: https://doi.org/10.1016/j.pragma.2014.04.004.

Norris, Sigrid (2004): Analyzing Multimodal Interaction: A Methodological Framework. London: Routledge.

Zhao, Shanyang (2001): Toward a Taxonomy of Copresence. In: *Presence Teleoperators & Virtual Environments 12 (5).* DOI: 10.1162/105474603322761261.

Mots-Clés: interaction analysis, conversation analysis, multimodality, computer mediated interaction space, videoconference communication, telecopresence, university teaching

Aménager un espace interactionnel partagé pour collaborer : le cas d'un séminaire polyartéfacté

Caroline Vincent *† [1], Christelle Combe * ‡ [2], Jean-François Grassin *

[3]

[1] Laboratoire d´conomie et de sociologie du travail – Aix Marseille Université : UMR7317, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7317 – France
[2] Laboratoire Parole Langage (LPL) – CNRS : UMR7309, Aix-Marseille Université - AMU – France
[3] Interactions, Corpus, Apprentissages, Représentations (ICAR) – École Normale Supérieure [ENS] - Lyon, INRP, Ecole Normale Supérieure Lettres et Sciences Humaines, Université Lumière - Lyon II, CNRS : UMR5191, École Normale Supérieure (ENS) - Lyon – 5, av Pierre Mendès-France 69676 BRON CEDEX, France

Dans cette communication, nous proposons de nous intéresser à un séminaire doctoral polyartefacté qui a été suivi par les participants en différents lieux : d'une part à Lyon (France) en présentiel et d'autre part, en France, en Angleterre et en Chine, à distance, via différents types de dispositifs interactionnels numériques (une plateforme de visioconférence et deux robots de téléprésence). Au cours du séminaire, les participants ont assisté à des conférences mais ont aussi été amenés à participer à des 'data sessions' et à des moments de travail collectif autour d'un projet commun. Dans ce contexte polytopique, dans lequel l'attention est dispersée entre les différents lieux, nous cherchons donc à comprendre comment les particiants ont aménagé un espace interactionnel commun pour mener à bien leur collaboration.
Il nous apparaît que la notion d'espace est un sujet sous-théorisé dans le domaine des interactions polyartefactées. En effet, analyser les interactions qui se déroulent à travers les espaces est difficile et reste encore sous-exploré. Dans le domaine empirique qui nous occupe, il s'agit bien d'utiliser des artefacts pour construire l'espace (making space) de la communication. Dans une bonne partie de la littérature, il n'est souvent pas fait de distinction entre espace et lieu, le premier terme étant le plus employé. Pourtant, penser la différence entre les deux notions peut être utile pour appréhender les différents aspects d'une scène interactionnelle polytopique. Or, il s'avère que la majorité des recherches concernant les interactions instrumentées par les technologies se focalise sur des traces d'interaction dans un seul système technologique spécifique, la visioconférence ou le téléphone mobile par exemple.

L'espace est souvent pensé comme un lieu ('place') plus abstrait (Tuan, 1977), le lieu étant souvent conçu comme celui de l'expérience vécue. Pour Thrift (2003), le lieu est lié à l'expérience incarnée. Par ailleurs, dans le domaine de la géographie humaine, il y a un consensus pour dire que les lieux sont construits socialement par l'action de gens qui font des choses dans un espace

*Intervenant
†Auteur correspondant: caroline.vincent@univ-amu.fr
‡Auteur correspondant: christelle.combe@univ-amu.fr

particulier (Cresswell, 2004).

Dans la perspective phénoménologique de Tuan, les deux notions ont besoin l'une de l'autre :

From the security and stability of place we are aware of the open-ness, freedom and threat of space, and vice versa. Furthermore if we think of space as that which allows movement, then place is a pause; each pause in movement makes it possible for location to be transformed into place. (Tuan, 1977 : 6).

Le corpus d'étude se compose des moments de travail collaboratif (Hachani, 2014) lors du séminaire (à savoir 3h de vidéos) que nous croiserons avec les entretiens réalisés auprès des participants. Notre méthodologie s'appuie sur l'éthologie réflexive visuelle (Develotte & al., 2021), c'est-à-dire que nous avons fait le choix de la vidéo pour recueillir, analyser et illustrer les phénomènes interactionnels. C'est une démarche réflexive puisque nous, chercheurs, faisons également partie des sujets de cette étude.

Nous analyserons comment les participants gèrent la déconnexion apparente des " discours en place " (Scollon et Scollon, 2003) - écrans juxtaposés, projetés ou personnels, robots de téléprésence mobiles, discours oraux ou écrits. Cela nous permettra de comprendre comment les technologies affectent les manières dont les individus pensent et co-construisent l'espace trans-actionnel partagé (De Fornel 1994) de leur présence interactionnelle.
Cette étude exploratoire s'inscrit dans l'axe A du colloque IMPEC2022 : les espaces et les usages : Régir / Adapter / Habiter l'espace.

Mots-Clés: espace, hybridité, interactions, polyartéfacté, collaboration

Espace des données de la recherche

Managing mobility and progressivity in video-mediated interviews

David Monteiro *† [1], Michel Binet *

[1] Grupo de Etnometodologia e Análise Conversacional da Clusividade social, Grupo de Investigação do Centro Lusíada de Investigação em Serviço Social e Intervenção Social (GEACC$_C$*LISSIS*) − −*Portugal*

In qualitative research, interviews provide an important method for collecting data and, in themselves, constitute a relevant object of study (Talmy, 2010). From an interactional viewpoint, interviews are locally organized around participants' orientation to the categories of 'interviewer' and 'interviewee', so that the former is normatively expected to produce questions and the other to respond to them (Kasper, 2013). Within the moment-by-moment unfolding of an interview, participants' orientation to these tasks may be momentarily suspended upon the emergence of other, concurrent involvements, hence posing practical challenges to the seamless progressivity of the main activity (Roulston, 2010). While this is normally the case in co-present interactions, it is also overwhelmingly so in video-mediated encounters (see Heath & Luff, 1993), due to the sociomaterial specificities of the videoconferencing device and its affordances for configuring interactional space (Mondada, 2013). The growing adoption of videoconferencing technologies for personal and professional use (see Due & Licoppe, 2020; Licoppe & Morel, 2012) has resulted in an increased production of video-mediated interviews, where participants' involvements at their own physical environments may pose significant constraints on the organization of the interviewing activity, especially when participants move from one place to another while carrying their portable equipments. Proceeding within the framework of Conversation Analysis (see Sidnell & Stivers, 2012), and using data from a corpus of video-mediated research interviews (n=30) with healthcare professionals in Portugal, the present study investigates the situated production of such interviews from a multimodal approach, focussing on participants' interactional management of interviewees' mobile trajectories (see Haddington, Mondada & Nevile, 2014) and the progressivity of the interviewing activity. The analysis takes a close look at some of the praxeological environments exploited and interactional practices mobilized for locally managing interviewees' involvement in multiple, concurrent activities, e.g. explicitly topicalizing and accounting for one's own mobility, as well as addressing both participants' ability to visually and audibly monitor ongoing actions and mobile trajectories in the course of transit between rooms. By doing do, this study aims to contribute to research on two topics: a) the interactional organization of interviews and the affordances of video-mediated technology for its production; b) the multimodal organization of video-mediated interaction and participants' 'technomethods' (see Button & Dourish, 1996) for managing the interplay between progressivity and intersubjectivity, mobility and multiactivity.
Bibliography:

Button, G. & Dourish, P., 1996. "Technomethodology: paradoxes and possibilities". Proceed-

*Intervenant
†Auteur correspondant: davidtomasmonteiro@gmail.com

ings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, April 1996. 19–26. DOI: 10.1145/238386.238394

Due, B. L. & Licoppe, C., 2020. "Video-Mediated Interaction (VMI): Introduction to a special issue on the multimodal accomplishment of VMI institutional activities". Social Interaction. Video-Based Studies of Human Sociality, 3(3). DOI: 10.7146/si.v3i3.123836

Haddington, P., Mondada, L. & Nevile, M. (Eds.), 2014. Interaction and Mobility: Language and the Body in Motion. Berlin: De Gruyter.

Heath, C. & Luff, P., 1993. "Disembodied conduct: Interactional asymmetries in video-mediated communication". In: Button, G. (Ed.). Technology in working order: Studies of work, interaction, and technology. London: Routledge, 35-54.

Kasper, G., 2013. "Conversation analysis and interview studies". In: Chapelle, C. A. (Ed.) The Encyclopedia of Applied Linguistics. Oxford: Wiley-Blackwell, 1022–1027.

Licoppe, C. & Morel, J., 2012. "Video-in-interaction: "Talking heads" and the multimodal organization of mobile and Skype video calls". Research on Language and Social Interaction, 45(4), 399–429. DOI: 10.1080/08351813.2012.724996

Mondada, L., 2013. "Interactional space and the study of embodied talk-in-interaction". In: Auer, P., Hilpert, M., Stukenbrock, A. & Szmrecsanyi, B. (Eds.). Space in Language and Linguistics: Geographical, Interactional and Cognitive Perspectives. Berlin, De Gruyter, 247-275.

Roulston, K., 2014. "Interactional problems in research interviews". Qualitative Research, 14(3). DOI: 10.1177/1468794112473497

Sidnell, J. & Stivers, T. (Eds.) 2012. The Handbook of Conversation Analysis. Oxford: Wiley-Blackwell.
Talmy, S., 2010. "Qualitative interviews in applied linguistics: From research instrument to social practice". Annual Review of Applied Linguistics, 30, 128–148. DOI:10.1017/S0267190510000085

Mots-Clés: conversation analysis, interviews, mobility, multimodality, video, mediated interaction

Enregistrer et analyser un dispositif d'autoconfrontation accompagnée en ligne à partir d'enregistrements d'entretiens téléphoniques d'accompagnement social

Michel G. J. Binet * [1,2], Claire Jondeau * † [1], David Monteiro *

1

[1] Grupo de Etnometodologia e Análise Conversacional da Clusividade social, Grupo de Investigação do Centro Lusíada de Investigação em Serviço Social e Intervenção Social (GEACC$_C$*LISSIS*) – –*Portugal*
[2] Instituto Superior de Serviço Social de Lisboa - Universidade Lusíada de Lisboa (ISSSL-ULL) – Portugal

La collecte de corpus d'enregistrements des pratiques professionnelles dans le champ du travail social, menée à des fins d'étude directe du travail en train de se faire, constitue une approche dont l'heuristicité et la solidité ont été solidement établies par les travaux de recherche en analyse de conversation d'inspiration ethnométhodologique (Hall *et al.*, 2014). De tels travaux reposent pour la plupart sur une division du travail de recherche qui associe les praticiens étudiés et, dans une moindre mesure, les personnes qu'ils accompagnent, à la collecte des enregistrements de leurs propres rencontres, tout en les excluant de l'analyse de celles-ci. Les savoirs qui en résultent sont des descriptions à la troisième personne, qui s'efforcent de reconstituer les vécus des interactants, en une démarche émique étayées sur les traces de leurs comportements d'interaction.
Dans le champ interdisciplinaire de l'analyse des activités et des pratiques de travail, qui reconnait les apports de l'analyse de conversation et des développements de l'analyse multimodale (Mondada, 2017 ; Quettier & Hachour, 2011), des dispositifs méthodologiques sont conçus et testés en vue de compléter (ou substituer, dans certains travaux) les données d'enregistrement des pratiques de travail par des données de verbalisation des praticiens, qui explicitent et décrivent à la première personne leurs perceptions sensorielles, leurs activités cognitives et leurs émotions : instruction au sosie (Clot, 2001 : 262), " penser tout haut " durant l'activité (Barbier, 2011), entretien d'explicitation (Vermersch, 2012), sont autont de pratiques de recherche qui s'inscrivent dans cette démarche.

L'autoconfrontation accompagnée à des traces de ses activités, seule ou en combinaison avec les dispositifs méthodologiques que nous venons de mentionner, permet d'associer les praticiens (et les personnes qu'ils accompagnent) à l'analyse de leur propre travail, par remémorisation de leurs vécus sensoriels, cognitifs et émotionnels, stimulée et ancrée dans l'écoute et le visionnement de l'enregistrement de celui-ci (Pomerantz, 2005 ; Tochon, 1996). Ces dispositifs d'autoconfrontation, qui fonctionnent pour la plupart en régime présentiel, sont des interactions

*Intervenant
†Auteur correspondant: claire.jondeau@etu.univ-rouen.fr

qui s'organisent autour d'un foyer principal d'attention conjointe : un écran d'ordinateur, qui constitue un espace de perception sensorielle capable d'ouvrir une fenêtre d'auto-observation de comportements distants dans le temps et dans l'espace.

Nous menons depuis 2019 une recherche praticienne dans le champ professionnel du Conseil en Économie Sociale Familiale (CESF) qui a pour moteur un dispositif écranique d'autoconfrontation accompagnée, qui génère des sessions de co-analyse en ligne d'un premier corpus d'auto-enregistrements d'entretiens téléphoniques d'accompagnement social en économie sociale familiale. L'enregistrement de ces sessions de co-analyse permet de constituer un second corpus, qui, à son tour, constitue une base empirique pour une analyse détaillée des pratiques de co-recherche, en une démarche qui confère à notre dispositif le double statut de moyen de recherche et d'objet de recherche.

Dans un contexte qui a stimulé le développement des *Data Session online* au sein des équipes de recherche en analyse de conversation, moteur d'une mise en réseau sans précédents des équipes, nous proposons de présenter nos résultats d'analyse phénoménologique et conversationnelle de nos propres sessions écraniques d'analyse conjointe.

Bibliographie

Barbier, C. (2011) 'Autoconfrontation et analyse des activités humaines', in Le Meur, G. & Hatano, M. (eds) *Approches pour l'analyse des activités*. Paris: L'Harmattan, pp. 77–114.

Clot, Y. (2001) 'Clinique du travail et action sur soi', in Baudouin, J.-M. & Friedrich, J. (eds) *Théories de l'action et éducation*. Bruxelles: De Boeck, pp. 255–277.

Hall, C. *et al.* (eds) (2014) *Analysing Social Work Communication: Discourse in Practice*. London / New York: Routledge.

Mondada, L. (2017) 'Multiactivité en interaction', in Barbier, J.-M. & Durand, M. (eds) *Encyclopédie d'analyse des activités*. Paris: PUF, pp. 319–356.

Pomerantz, A. (2005) 'Using participants' video stimulated comments to complement analyses of interactional practices', in Molder, H. & Potter, J. (eds) *Conversation and Cognition*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 93–113.

Quettier, P. & Hachour, H. (2011) 'Analyse ethnométhodologique de l'activité et des discours en situation', in Le Meur, G. & Hatano, M. (eds) *Approches pour l'analyse des activités*. Paris: L'Harmattan, pp. 223–269.

Tochon, F. (1996) 'Rappel stimulé, objectivation clinique, réflexion partagée. Fondements méthodologiques et applications pratiques de la rétroaction vidéo en recherche et en formation', *Revue des sciences de l'éducation*, 22(3), pp. 467–502.

Vermersch, P. (2012) *Explicitation et phénoménologie*. Paris: PUF.

Axe C
Les espaces et l'inventivité : Construire / Imaginer / Augmenter l'espace

Mots-Clés: Autoconfrontation, Analyse de conversation, Travail social, Recherche collaborative

Entre espaces physiques et numériques : les espaces de production des données de recherche

Justine Lascar *† [1], Morgane Domanchin * ‡ [2], Christine Develotte *

[3,4]

[1] Interactions, Corpus, Apprentissages, Représentations – CNRS : UMR5191, Université Lumière - Lyon 2, École Normale Supérieure (ENS) - Lyon, Université Lumière - Lyon 2 – France
[2] University of Oslo (UiO) – Gaustadalléen 21 Forskningsparken 0349 Oslo, Norvège
[3] ENS de Lyon-Ifé (ICAR) – CNRS – France
[4] Interactions, Corpus, Apprentissages, Représentations – École Normale Supérieure - Lyon, Université Lumière - Lyon 2, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR5191 – France

Dans le cadre d'une recherche, une équipe interdisciplinaire de chercheurs en collaboration avec le laboratoire ICAR a documenté les interactions dans un séminaire doctoral. De nature comodale, ce séminaire présentait la spécificité de combiner des participants à la fois en présentiel (à Lyon) et à distanciel (France, Chine, Angleterre) répartis sur divers artefacts techniques (plateforme de visioconférence, robot de téléprésence Beam, et robot Kubi). C'est ainsi que nous avons cherché à mettre en place un recueil de données qui puisse rendre compte de cette situation de communication complexe, qui comprend à la fois des interactions synchrones (i.e. par visioconférence, robot BEAM et/ou Kubi) et asynchrone (i.e. sur le chat). L'objectif du projet était à la fois de tester les atouts et limites de cette communication polyartefactée et de récolter des données pour l'étudier plus précisément par la suite.
L'approche méthodologique choisie pour l'ensemble de la recherche s'appuie sur l'éthologie compréhensive (Cosnier & Develotte, 2011). Inspirée de la microsociologie (Goffman 1974) et de l'ethnographie visuelle (Pink, 2007, Ibnelkaïd, 2018), cette démarche d'observation naturaliste nous a amené à recueillir les comportements des participants (enregistrements vidéo, prises de son, captures d'écran) et à conduire des entretiens (entretiens semi-dirigés, entretiens d'explicitation). Les données récoltées se composent donc de données à la fois comportementales et liées au ressenti des participants. Plus précisément, les données sélectionnées pour constituer le corpus de recherche datent de 2016 et 2017 et d'une durée totale de 9h et 16 minutes, elles illustrent 5 recueils de données qui donnent à voir des séquences du séminaire notamment :

· Recueil 1 : Une data session montrant l'avancée des travaux d'un membre de notre équipe;

· Recueil 2 : Une conférence en présentiel, à Lyon, présentée par des invités externes au groupe;

· Recueil 3 : Une séance de travail au sein du groupe;

*Intervenant
†Auteur correspondant: justine.lascar@ens-lyon.fr
‡Auteur correspondant: morgane.domanchin@gmail.com

· Recueil 4 : Une conférence en distanciel, présentée par une invitée externe au groupe;

· Recueil 5 : Une présentation dispensée par un membre du groupe à distance.

Cette communication vise à décrire les espaces physiques et numériques de production des données de recherche spécifiques à ce projet polyartefacté. Dans cette perspective, les espaces seront abordés à travers les questions suivantes : *Comment récolter les interactions de participants distribuées sur différents artefacts simultanément et dans une situation où se mêlent divers espaces aussi bien physiques qu'écraniques? Quels ont été les choix effectués et quelles seraient les améliorations possibles pour de futures recherches dans de tels contextes?*

De façon à répondre à ces questions, nous présenterons dans un premier temps le dispositif de captation choisi et adapté à chaque séance en fonction de notre objectif de recherche aussi bien à Lyon *in situ*, qu'à Caen et à Aix-en-Provence où se trouvaient les participantes par robot. Plus précisément, nous présenterons le type de matériel utilisé, leur nombre, et justifierons de leurs emplacements. Nous montrerons plus exactement comment l'espace, dans la salle de Lyon accueillant le séminaire doctoral, s'est progressivement transformé en un véritable espace d'expérimentation dans le but de tester diverses caméras telles que GoPro, Sony, qu'elles soient sur trépied ou dans les airs fixées sur un tableau. Nous discuterons également des effets de ce dispositif technique "lourd" qui a eu des conséquences sur l'écologie des interactions, mais aussi sur la récolte des données elles-mêmes. À partir d'exemples vidéo, nous illustrerons deux ratés interactionnels et le bricolage engendré pour y remédier qui ont nécessité un ajustement de l'espace physique en présentiel à Lyon. Ces ajustements spatiaux peuvent être liés à un artefact gênant la visibilité de participants et nécessite donc un déplacement manuel de l'orientation du robot Beam par exemple. Dans un autre exemple, il sera question de montrer la nécessité de déplacer le bureau des conférenciers en train de présenter afin de permettre aux participants à distance de mieux entendre.

Dans un deuxième temps nous préciserons les actions d'ingénierie scientifique requises pour permettre aux chercheurs de disposer des données de recherche les plus riches possibles. Dans cette partie, nous reviendrons plus précisément sur la deuxième phase qui suit la récolte des données c'est-à-dire sur leur traitement donnant lieux à des montages. Plus précisément, nous aborderons les choix de présentations multi-scopes pour permettre de visualiser les différents points de vue et montrer les relations entre espaces physiques et numériques. Par exemple en associant la vue d'une caméra extérieure d'une participante à Aix-en-Provence et son image projetée sur le mur (par visioconférence) à Lyon. D'autre part, les choix des espaces en ligne pour le partage des données entre les douze chercheurs éloignés géographiquement seront présentés.

En conclusion, nous adopterons une posture critique vis-à-vis des choix que nous avons effectués en 2016, en essayant de voir quels autres choix seraient possibles aujourd'hui en fonction des nouveaux matériels testés entre temps et également des questions de recherche qui ont émergées après coup.

La proposition se range dans l'axe 1 des axes du colloque.

Bibliographie

Cosnier, Jacques, et Develotte, Christine. 2011. " Éthologie compréhensive de la conversation en visioconférence poste à poste ". In *Décrire la conversation en ligne : le face à face distanciel*, édité par Christine Develotte, Richard Kern, et Marie-Noëlle Lamy. Lyon: ENS Éditions.

Goffman, Erving. 1974. *Les rites d'interaction.* Paris : Editions de minuit.

Ibnelkaïd Samira. 2018. " De l'intérêt d'une ethnographie visuelle de la présence transmédiatique " In Ibanez-Bueno, J. & Chabert, G. & Lamboux-Durand, A. & Wanono, N. (Coords.) Les méthodes visuelles appliquées à la communication numérique, Cuadernos Artesanos de Comunicación. http://www.cuadernosartesanos.org/2017/cac136.pdf

Pink, Sarah. 2007. *Doing visual ethnography: images, media, and representation in research.* 2nd ed. London ; Thousand Oaks, Calif: Sage Publications.

Mots-Clés: espace numérique, espace physique, artefact, robot, données de recherche.

Espaces de socialisation à l'écran

Migrants and screens: Translocality in the digital era

Samira Ibnelkaïd * [1,2]

[1] Interactions, Corpus, Apprentissages, Représentations (ICAR) – École Normale Supérieure - Lyon, Université Lumière - Lyon II, CNRS : UMR5191 – 5, av Pierre Mendès-France 69676 BRON CEDEX, France

[2] University of Oulu – P.O.Box 8000 FI-90014 University of Oulu Finland, Finlande

ABSTRACT:
The present contribution, rooted in a phenomenological and interactional approach to visual ethnography, investigates the everyday digital practices of skilled migrants in Finland to both maintain bonds with relatives abroad and build bridges with their host community. These hybrid bonds and bridges, that transcend spatial boundaries, rely on the development of a sociocultural and technobodily literacy and constitute the grounds for sustainable translocalities, i.e. multidirectional networks of people, resources, practices, and ideas (Greiner & Sakdapolrak, 2013).

As recent research in Human Geography shows, the **growing mobility** and flow of people across the globe, guided by social, economic, professional, political, and environmental motivations, **challenges our conceptions of space, time, and social interactions** (Prado 2010). These increasing geographical movements deeply affect our modern societies insofar as spaces and humans are intrinsically connected and shape one another (Tuan 1977; Häkli & Paasi 2003; Seamon & Sowers 2008; Frémont 2010). Indeed, individuals develop an embodied and sensorial relation to their lived space through their daily experience (Augé 1992; Le Breton 2006; Andrieu 2010). In a culture of hypermobility, territories are not to be regarded as discontinuous and fragmented but rather as **interwoven and part of a continuum** enacted through the "multiple movements that are accumulated and articulated in people's lives" (Diminescu, 2008). In a holistic perspective on mobilities that overcomes the dichotomy between *here* and *there*, it appears more relevant to employ the term *translocality*. This concept refers to the "emergence of multidirectional and overlapping networks that facilitate the circulation of people, resources, practices and ideas" (Greiner & Sakdapolrak 2013). It is grounded in an understanding of sociospatial scales as socially produced, both fluid and fixed, and **fundamentally relational** (Brown and Purcell 2005).

However, situations of mobility implicate asymmetrical identity positioning as the social **category "immigrant" is often stigmatized** (Kadianaki 2014). Upon entering locals' territories, translocals may feel marginalized and struggle to develop a sense of belonging (Deaux 2006).

Therefore, in order **to further understand the sociodigital accomplishment of translocality and the concrete enactment of diversity, equity, and inclusion** (DEI), I conducted a **video-based ethnographic and interactional micro-analysis** of translocals' on- and offline interactions with both their relatives abroad (video calls) and with other migrants and locals

*Intervenant

in their host city (face-to-face involving the use of smartphones). The study involved 50 participants from 15 countries over 4 months and resulted in a dataset of 30 hours of video-recorded social interactions and 10 hours of semi-structured interviews.

The multimodal and phenomenological analysis of the data reveals **three main empowering digital activities conducted by translocals** in their face-to-face interaction with locals and other migrants and in their video calls with their relatives abroad:

- Experience-sharing (including experience-designing, experience-documenting, experience-displaying),
- Knowledge-building (comprising information-acquiring, information-checking, information-expanding)
- Community-enacting (encompassing intra- inter- and trans-communality)

These digital usages co-constructed by the interactants in their artifacted social interactions allow them to give meaning to their relation to others and to their experience of their host locality. Hybrid and sustainable translocality thus participate in the enaction of "**technologically enhanced collective intelligence**" (Lévy 2003). This collective intelligence transcends cultures and borders.

Through its participatory and engaged approach, this research seeks to have a meaningful societal impact on the issue of marginalization, to **actively involve participants in shaping their (trans)local experience**, and to concretely and actively implement the values of diversity, equity, and inclusion in a **culture of hypermobility and interconnectedness**. This research is engaged for a more diverse and ethical post-pandemic Finland. It will advance the **UN sustainable goals** number 10.2 "*Reduced inequalities: **Empower** and promote social inclusion*", 10.7 "*Reduced inequalities: Facilitate **responsible migration** and mobility*" and 11.3 "*Sustainable cities and communities: **Enhance inclusive** and sustainable urbanization*".

SUBTOPIC: B

REFERENCES:

Andrieu, B. (2010). " La constitution interactive du corps mondain ". In Nabonnand P. & D. Flament, D. (eds.) *MSH EHESS, Série. Documents de travail*, pp 33-41.

Augé M. (2010). "Retour sur les "non-lieux"". In *Communications*, n○87, pp. 171-178.

Brown, J. C., & Purcell, M. (2005). There's Nothing Inherent About Scale: Political Ecology, the Local Trap, and the Politics of Development in the Brazilian Amazon. *Geoforum*, *36*, 607–624.

Deaux, K. (2006). *To Be an Immigrant.* Russel Sage Foundation.

Diminescu, D. (2008). The Connected Migrant: An Epistemological Manifesto. *Social Science Information Sur Les Sciences Sociales - SOC SCI INFORM*, *47*, 565–579.

Frémont, A. (2010). État des lieux. *Communications*, *n○ 87*(2), 161–169.

Greiner, C., & Sakdapolrak, P. (2013). Translocality: Concepts, Applications and Emerging Research Perspectives. *Geography Compass*, *7*(5), 373–384.

Häkli, J., & Paasi, A. (2003). Geography, space and identity. In *Voices from the North*. Routledge.

Kadianaki, I. (2014b). The Transformative Effects of Stigma: Coping Strategies as Meaning-Making Efforts for Immigrants Living in Greece. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, *24*.

Le Breton, D. (2006). *La Saveur du Monde, Une anthropologie des sens*. Paris : Métailié.

Lévy, P. (2003). Le jeu de l'intelligence collective. *Societes*, *no 79*(1), 105–122.

Prado, P. (2010). Lieux et "délieux". *Communications*, *no 87*(2), 121–127.

Seamon, D., & Sowers, J. (2008). *Place and Placelessness, Edward Relph*.
Tuan, Y.-F. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. E. Arnold.

Mots-Clés: hypermobility, digital interaction, translocality, migration, diversity equity and inclusion, visual ethnography, multimodal interaction analysis, phenomenology.

Appréhender l'effet de la médiatisation de l'espace sur une application de rencontres gay : coprésence virtuelle, proximité spatiale, isolement social ?

Clément Nicolle * [1]

[1] UMR 8504 Géographie-cités – Université Paris 1 - Panthéon-Sorbonne – Campus Condorcet, Bâtiment de recherches sud UMR 8504 Géographie-cités 5, cours des Humanités 93322 Aubervilliers cedex, France

Approche théorique

En s'immisçant dans tous les actes de la vie de tous les jours, les applications géolocalisées ont considérablement modifié les spatialités liées du quotidien. Les écrans sont devenus le support de multiples spatialités hybrides (de Souza e Silva, 2006), qui transforment les expériences et les représentations socio-spatiales des individus. En s'appuyant sur l'étude de *Grindr*, une application géolocalisée dédiée aux rencontres entre hommes, on approfondira dans cette communication les liens entre écrans, espaces et territoire en mobilisant une approche géographique. L'espace est en effet un concept central dans la géographie contemporaine au côté de ceux de lieu et de territoire, et le récent *digital turn* de la discipline (Ash, Kitchin and Leszczynski, 2018, 2019) offre de multiples pistes pour penser l'effet des applications géolocalisées sur les pratiques socio-spatiales des individus. Celles-ci, en particulier les réseaux sociaux, ont en effet été analysées comme créatrices relations sociales nouvelles, dans la mesure où, dans les espaces les plus denses, elles poussent les individus à interagir, virtuellement et physiquement, sur la base de leur proximité spatiale à tel ou tel instant (Licoppe, 2016), offrant ainsi de nouvelles manières de pratiquer les lieux fréquentés. Appréhender ces spatialités passe également par la compréhension de l'infrastructure numérique sous-tendant le fonctionnement des applications (Dodge and Kitchin, 2005), et la manière dont leurs interfaces rendent compte des informations géolocalisées qu'elles présentent (Schwanen, 2015). Etudier ces aspects à partir d'une application dédiée aux rencontres homosexuelles apparaît particulièrement intéressant dans la mesure où il s'agit d'une population ayant développé un imaginaire géographique spécifique, en particulier vis-à-vis des espaces urbains (Giraud, 2014 ; Leroy, 2009), ainsi qu'une forte réflexivité vis-à-vis de ces pratiques spatiales au quotidien (Blidon, 2008).

Problématique

Grindr se présente sous la forme d'une grille hiérarchisant les profils sur la base de leur distance vis-à-vis de l'usager, et cette grille évolue en temps réel en fonction des connexions et des mobilités des uns et des autres. En version gratuite, la plus utilisée, cette grille affiche toujours une centaine de profils : si au centre des grandes métropole, on trouve une centaine de profils dans un rayon de 300 à 500 mètres, au fur au mesure que l'on s'éloigne des espaces urbains les plus denses ce rayon augmente. En ce sens, l'application se présente comme un négatif homosexuel de

*Intervenant

l'espace où elle est mobilisée, et fait à priori apparaître les grandes villes comme les territoires le plus propices aux rencontres, du fait de la densité des usagers qui s'y concentrent. On cherchera donc à savoir comment la manière dont cette densité est médiatisée par l'application entre en résonnance avec les représentations spatiales des usagers. Cela renforce-t-il la représentation de la ville et des espaces urbains comme espaces privilégiés pour les sociabilités gays ? Comment la médiatisation de l'espace opérée par l'application entre-t-elle en résonnance avec les pratiques et les représentations de l'espace des individus qui l'utilisent ?

Méthodologie et terrain

On s'appuiera sur les données d'une double enquête quantitative et qualitative. Aux résultats d'un questionnaire ayant touché un peu moins de 700 personnes dans toute la France, on ajoutera comme matière l'exploitation de 49 entretiens semi-directifs menés avec des usagers de Grindr et des applications de rencontres géolocalisées. S'ajouteront également des éléments issus d'une observation participante réalisée pendant plusieurs mois sur cette application.

Résultats

Après avoir, notamment via des traductions cartographiques, présenté la manière dont l'interface de *Grindr* rend compte des caractéristiques de l'espace où l'on se connecte, on montrera que cette médiatisation et son interprétation résonne fortement avec les imaginaires et les représentations spatiales des individus. Plus précisément, on montrera que les discours tenus sur le caractère vide ou au contraire dense du lieu de connexion dépend de la trajectoire géographique des individus et donc de formes spécifiques de socialisation à l'espace. On s'intéressera ensuite plus spécifiquement à l'usage de *Grindr* dans les grandes villes, où les densités de connexions sont les plus importantes : on montrera que le lien qui a pu être fait entre proximité et interaction (Rivière, Licoppe and Morel, 2015)ne semble pas constituer une règle stable et automatique. La densité de possibles partenaires, révélée par l'application, peut à l'inverse susciter un sentiment de solitude ou d'isolement pour ceux qui, pour des raisons diverses, ne peuvent ou n'arrivent pas à rencontrer facilement d'autres usagers. On développera ainsi une réflexion sur la manière dont ce réseau social géolocalisé peut, au lier de créer du lien dans la ville, susciter le sentiment d'être isolé au sein des espaces fréquentés au quotidien.

Impacts, implications scientifiques et retombées sociétales

Cette communication contribuera aux multiples réflexions sur la place des écrans et des réseaux sociaux dans les sociétés contemporaines, et plaidera, dans le sillage du *spatial turn* des sciences sociales, pour une meilleure prise en compte des multiples spatialités du numérique.

Inscription dans un des sous-thèmes d'IMPEC 2022

Cette communication pourra s'inscrire dans l'axe A (" Les espaces et les usages : Régir / Adapter / Habiter l'espace "), ainsi que dans l'axe B (" Les espaces et les territoires : Investir / Occuper / Saturer l'espace ") de l'appel à communication.

Bibliographie

Ash James, Kitchin Rob, Leszczynski Agnieszka, 2018, "Digital turn, digital geographies?," *Progress in Human Geography*, 42(1), pp. 25–43.

Ash James, Kitchin Rob, Leszczynski Agnieszka (dir.), 2019, *Digital geographies*, Los Angeles (Calif.) etc., Etats-Unis d'Amérique, Pays multiples, Sage, x+301 p.

Blidon Marianne, 2008, "La casuistique du baiser. L'espace public, un espace hétéronormatif," *EchoGéo*, 5.

de Souza e Silva Adriana, 2006, "From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces," *Space and Culture*, 9(3), pp. 261–278.

Dodge Martin, Kitchin Rob, 2005, "Code and the Transduction of Space," *Annals of the Association of American Geographers*, 95(1), pp. 162–180.

Giraud Colin, 2014, *Quartiers gays*, Paris, France, Presses universitaires de France, DL 2014, xi+332 p.

Leroy Stéphane, 2009, "La possibilité d'une ville. Comprendre les spatialités homosexuelles en milieu urbain," *Espaces et sociétés*, 139(4), pp. 159–174.

Licoppe Christian, 2016, "Mobilités et rencontres dans les espaces publics urbains à l'âge des médias positionnels," *Réseaux*, 200, pp. 117–143.

Rivière Carole Anne, Licoppe Christian, Morel Julien, 2015, "La drague gay sur l'application mobile Grindr," *Réseaux*, 189(1), pp. 153–186.
Schwanen T., 2015, "Beyond instrument: Smartphone app and sustainable mobility," *European Journal of Transport and Infrastructure Research*, 15, pp. 675–690.

Mots-Clés: Géolocalisation, Espaces, Grindr, Distance, Ecran

Espaces numériques et hybrides en milieu urbain et rural : considérations à partir des applications gaies de rencontre Grindr et Scruff.

Andrea Zanotti * [1]

[1] IRMECCEN (Sorbonne Nouvelle Paris 3) - CEG (Université de Lausanne) – IRMECCEN, CEG - Su – France

À partir d'une comparaison qualitative entre les usages en milieu urbain et en milieu urbain en France, cette contribution analyse la création d'espaces hybrides reconfigurant les expériences des usagers des applications gaies de rencontre fondées sur la géolocalisation (Grindr, Scruff). Contrairement à d'autres plateformes numériques de rencontre (Tinder, OkCupid etc.), Grindr et Scruff permettent à ses usagers de se situer physiquement dans un espace géolocalisé, en tant que leurs interfaces sont des véritables cartographies gaies (Batiste 2013) où les usagers sont disposés sur l'écran selon leur proximité les uns aux autres. Ces espaces sont hybrides (de Souza e Silva 2006) parce que ancrés à la fois aux espaces publics et aux espaces privés (et intime) (Rivière, Licoppe et Morel, 2015). Dans une constante mise à jour et dans une continuelle mobilité, ces espaces orientent les fantasmes et les désirs sexuels des usagers (Race 2014) en faisant émerger des nouveaux critères de désirabilités engendré par les technologies exploitées (GPS). Toutefois si la géolocalisation produit des nouvelles interactions avec l'espace urbain (Humphreys et Liao, 2011 ; Licoppe 2013, Frith 2014), les mêmes interactions ne sont pas les mêmes en milieu rural. L'objectif de la communication sera de questionner les re-configurations spatiales hybrides et les effets produits dans la quotidienneté de l'usage de Grindr et Scruff en fonction des espaces physiques et géographique où la connexion s'effectue. La comparaison entre le milieu urbain et le milieu rural questionnera les espaces hybrides, traditionnellement pensés aux prisme de l'urbain. Pour ce faire, l'intervention reposera sur les enjeux de l'hétéronormativité des espaces (Blidon 2008a, 2011 ; Borghi 2013), et sur une approche expérientielle de la construction de l'espace (Blidon 2008b). La communication propose de montrer que la proximité/distance, les critères de désirabilités et les rencontres changeront en fonction de l'espace hybride.

BIBLIOGRAPHIE

BATISTE Dominique Pierre, 2013" '0 feet away': The queer cartography of French gay men's geosocial media use ", *Anthropological Journal of European Cultures*, 22(2), 111-132.

BLIDON Marianne, 2008a, " La casuistique du baiser. L'espace public, un espace hétéronormatif ", *EchoGéo*, en ligne : https://echogeo.revues.org/5383.

*Intervenant

BLIDON Marianne, 2008b, " Jalons pour une géographie des homosexualités ", *L'Espace géographique*, 2, 175-189.

Marianne Blidon, 2011, " La città e gli effetti dell'eteronormatività. Emancipazione, normalizzazione e produzione di soggetti gay ", *Bollettino della Società Geografica Italiana*, XIII (vol. IV), 23-31.

BORGHI Rachele, 2014, " L'espace à l'époque du queer. Contaminations queer dans la géographie française ", *Revue PolitiQueer. Réflexions féministes queers francophones*, en ligne : http://politiqueer.info/numeros/rpqfrancofolles/espace-queer/.

DE SOUZA E SILVA Adriana, 2006, " From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces ", *Space & Culture*, 9, 261-278.

FRITH Jordan, 2014, " Communicating Through Location: The Understood Meaning of the Foursquare Check-In ", *Journal of Computer-Mediated Communication*, 19, 890-905.

HUMPHREYS Lee et LIAO Tony, 2011, " Mobile Geotagging: Reexamining Our Interactions with Urban Space ", *Journal of Computer-Mediated Communication*, 16, 407-423.

LICOPPE Christian, 2013, " Merging mobile communication studies and urban research: Mobile locative media, "onscreen encounters" and the reshaping of the interaction order in public places ", *Mobile Media & Communication*, 1(1) 122–128.

RACE Kane, 2014, " Looking to play ? Les technologies de drague en ligne dans la vie gay ", *POLI – Politique de l'image*, 2014, 9, 50-61.

RIVIÈRE Carole Anne, LICOPPE Christian et MOREL Julien, 2015, " La drague gay sur l'application mobile Grindr. Déterritorialisation des lieux de rencontres et privatisation des pratiques sexuelles ", *Réseaux*, 189, 153–186.

sur l'auteur

ZANOTTI ANDREA
PhD candidate
IRMECCEN – Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 (France).
CEG (Centre en Etudes Genre) – Université de Lausanne (Suisse).

Je suis en doctorat à l'IRMECCEN sous la direction de Nick Rees-Roberts, en cotutelle avec le CEG sous la direction de Sébastien Chauvin. Mon travail porte sur la reproduction de la culture gaie à l'intérieur et par les applications gays de rencontre fondées sur la géolocalisation, à la fois en milieu urbain et rural en France.
J'ai obtenu un master de recherche en Sociologie (spécialité Genre, politique et sexualité) à l'EHESS (France), en soutenant mon mémoire " Ma vie en woof. Reproduction sociale gay et digital labor sur Scruff, application gay de rencontre " sous la direction de Gianfranco Rebucini.

Mots-Clés: espaces hybrides, applications gaies, Grindr, urbain & rural, géolocalisation

Espaces pédagogiques et d'apprentissage

Négociation chronotopique et mise en sens de l'espace pédagogique en réalité virtuelle

Maria Antonietta Impedovo *† [1], Joséphine Rémon *

[2], Martine Gadille * ‡ [3]

[1] Apprentissage, Didactique, Evaluation, Formation (ADEF) – Aix Marseille Université : EA4671 – S JEROME, France
[2] Interactions, Corpus, Apprentissages, Représentations (ICAR) – École Normale Supérieure [ENS] - Lyon, INRP, Ecole Normale Supérieure Lettres et Sciences Humaines, Université Lumière - Lyon II, CNRS : UMR5191, École Normale Supérieure (ENS) - Lyon – 5, av Pierre Mendès-France 69676 BRON CEDEX, France
[3] Aix Marseille Univ (AMU) – CNRS : UMR7317, CNRS, LEST UMR 7317 – CNRS, LEST UMR 7317, France

Approche théorique

La situation vécue pendant l'épidémie de Covid-19 a remis en question la dimension temporelle et spatiale de la séance d'enseignement/apprentissage. La pandémie a montré que ces structures éducatives temporelles et spatiales ne sont pas rigides et fixes mais peuvent être reconstruites et transformées. Au-delà de cette crise, la technologie elle-même soutient et permet ce processus de changement.

Récemment, la recherche pédagogique a montré un intérêt croissant pour la dimension espace-temps, notamment autour du concept de chronotopes (Grassin, 2016). Ce concept, conçu par Bakhtin (1981), examine les modèles d'espace-temps caractérisant les genres littéraires et il a été utilisé pour développer un cadre d'analyse culturelle de l'espace-temps.

À la suite de Bakhtin, la littérature scientifique suppose que l'espace et le temps sont des constructions sociales interdépendantes plutôt que des réalités indépendantes (van Eijck & Roth, 2010). Dans le cadre de la négociation de tâches pédagogiques en Réalité Virtuelle, la mise en sens du chronotope se complexifie du fait de son caractère hybride étendu.

Problématique/Question de recherche

Nous analysons la configuration temporelle des tâches médiées par la RV et leur négociation dans le contexte de pratiques professionnelles et de formes d'apprentissage hybrides en émer-

*Intervenant
†Auteur correspondant: maria-antonietta.impedovo@univ-amu.fr
‡Auteur correspondant: martine.GADILLE@univ-amu.fr

gence. Cette émergence est située temporellement au sein d'une activité, au sein d'une séance, d'un parcours professionnel, mais aussi dans un contexte techno-historique. Nos principales questions de recherche peuvent être résumées comme suit : Comment l'enseignant et l'élève constituent-ils et reconstituent-ils temporellement le contexte de la salle de classe et des tâches en ligne médiatisées avec la RV, et quelles pratiques professionnelles et formes d'apprentissage hybride émergent de cette négociation chronotopique ?

Méthodologie utilisée. Données, terrains (information à indiquer si pertinente)

Cet article s'inscrit dans un projet qui se déroule dans un collège (élèves entre 11 et 15 ans) dans le sud-est de la France. Le projet a adopté un logiciel basé sur la technologie MUVE. Le MUVE est un espace virtuel 3D immersif où les utilisateurs, entrant dans l'espace via leurs avatars, se rencontrent et interagissent entre eux et avec des objets 3D en temps réel. Nous avons principalement utilisé l'observation participante, avec des enregistrements audios et vidéos : enregistrement vidéo des leçons en classe (50 minutes), enregistrement des données du journal et des activités virtuelles, y compris discussions dans le chat. Nous avons sélectionné les tâches dans leur phase d'orchestration, d'exécution et de suivi en classe et en ligne. Les données traitées consistent en trois ensembles d'enregistrements vidéos (d'environ 45 minutes). Nous avons utilisé les outils de l'analyse du discours pour l'étude de l'espace et du temps dans les interactions pédagogiques observées.

Résultats (information à indiquer si pertinente)

Nos résultats explorent la mise en sens dans différentes phases de la tâche (planification, exécution et suivi), différentes matières (la leçon de mathématiques et de français) et modalités (en classe et en ligne), et éclairent la façon dont les élèves et les enseignants négocient la tâche et le cadre du point de vue temporel et spatial en lien avec des pratiques professionnelles en émergence et des formes d'apprentissage hybrides.

Pour soutenir l'explication des dimensions correspondantes, nous fournissons un aperçu narratif de l'ensemble des actions, des extraits des moments clés et une capture d'écran de la vidéo en classe ou en VR à titre d'illustration.

Impacts/Implications scientifiques et retombées sociétales (information à indiquer si pertinente)

Dans le cas proposé, nous sommes confrontés à des formes de performativité et réactivité sur du temps court (Aubert, 2003). Il semble en cela que la réalité virtuelle permette de définir des espaces de transition entre anciennes et nouvelles formes temporelles éducatives (Roquet, 2018). En effet, les moments qui ont été identifiés visent à la fois la tâche (temps court) et une perspective plus longue du programme (temps long) dans un espace pédagogique qui se détache d'un ancrage physique pour devenir l'espace de création de sens, quel qu'en soit le lieu. Les paramètres en jeu sont donc temps long / temps court, temps de la séance (actuelle, passée, à venir) / temps du programme, travail effectué à la maison / dans une séance passée en classe / dans une séance en RV, travail à venir à la maison, en classe, en RV. Dans les épisodes analysés,

l'enseignant et les élèves, dans une négociation discursive, réintroduisent de la continuité dans un contexte de discontinuités créées par les espaces pédagogiques multiples en jeu.

Inscription dans un des sous-thèmes d'IMPEC 2022

Axe A
Les espaces et les usages : Régir / Adapter / Habiter l'espace
– relations entre espaces physiques et numériques.

Références

Alhadeff-Jones, M. (2017). Time and the Rhythms of Emancipatory Education. Rethinking the temporal complexity of self and society. London: Routledge.

Aubert, N. (2003). Le culte de l'urgence. La société malade du temps. Paris : Flammarion.

Bachelard, G. (1950). La dialectique de la durée. Paris : PUF.

Bakhtin, M. (1981). The dialogic imagination. Four essays by M. M. Bakhtin. Austin: University of Texas Press.

Grassin, J. F. (2016). " Un réseau sociopédagogique pour une formation en français langue étrangère (FLE) : ", *Distances et médiations des savoirs* (En ligne), 16 | Décembre 2016, mis en ligne le 15 décembre 2016, consulté le 05 octobre 2021. URL : http://journals.openedition.org/dms/1613 ; DOI : https://doi.org/10.4000/dms.1613

Roquet, P (2018). Rythmes et temporalités en formation. Education Permanente, 217.

van Eijck, M., & Roth, W. M. (2010). Towards a chronotopic theory of "place" in place-based education. Cultural Studies of Science Education, 5(4), 869-898. Doi: 10.1007/s11422-010-9278-2.

Mots-Clés: chronotope, espace pédagogique, réalité virtuelle

Spatial appropriation of VRChat by Higher Education Language Learners

William Earing *† , Carmenne Kalyaniwala * ‡ [1]

[1] Analyse et Traitement Informatique de la Langue Française – Université de Lorraine, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7118 – France

Sub-topic: A) Spaces and uses: Regulating/ Adapting/ Living space

Historically speaking, descriptive regional geography is said to have contributed immensely to conceptualising 'space' with its quantitative revolution of the 1960s, wherein statistical data was used to generate laws of general spatial dynamics (Benson, 2021). While in layman terms, the "notions of space and place are ubiquitous" (Lamb and Murray, 2018, p. 1), it is only recently that these notions are gradually being questioned in the field of language learning. Through the means of the present paper, we propose to examine how space is appropriated by first-time users of the 3D virtual environment *VRChat*. Among the affordances of virtual reality (VR) amply studied in the literature (see Nowak and Biocca, 2003; Bailenson et al, 2006; Peeters, 2019; Ciekanski et al, 2020), we will look at three of them that explore virtual space with respect to the physical space in which a user is situated. These include copresence, telepresence and the absence of an artificial spatial division. Bailenson et al. (2006) define copresence as the shared immersive sensory experience felt by all users of the same VR space, by means of VR headsets. Telepresence is the feeling of being in a space that is not one's 'true' location, triggering the sensation of immersion and engaging both the body and mind of a user (Nowak & Biocca, 2003). The third affordance is the absence of an artificial spatial divide, the user being in the same 'space' as the stimuli themselves, opposing the presence of a screen that would place users in 'observer' roles that are more detached from the stimuli (Peeters, 2019).

Furthermore, we find that the notion of space can be explored as *comprising* of objects and *as* an object by itself. This leads us to the *in/as* dialectic proposed by Benson (2021), where the author differentiates between objects-*in*-space and objects-*as*-space. In an 'objects-*in*-space' view of the world, "space contains objects, and these objects are, in turn, often containers for other objects'" (p. 20). In an 'objects-*as*-space' view of the world, "space is considered a *physical* reality" (p. 22) and "it consists of, rather than contains, the objects that comprise it" (p. 5).

Our study took place in a university setting that has a virtual reality room dedicated to the use of language learning. Currently enrolled university students were invited to take part in a 30-minute workshop where they were offered to explore *VRChat*. It should be noted that although *VRChat* is advertised as an online game, it is actually, a multi-player, virtual social platform that allows connected users to interact with each other as 3D characters (or avatars). It can either be played in a standalone launch-in-desktop (non-VR) mode or with an Oculus (Rift,

*Intervenant
†Auteur correspondant: williamearing@gmail.com
‡Auteur correspondant: carmenne.kalyaniwala@univ-lorraine.com

Rift S, Quest, Quest 2) headset in a VR mode. Given the aim of our study, Oculus headsets were used as opposed to the non-VR standalone version. Owing to the queasiness, nausea, vertigo and other uncomfortable symptoms that might accompany first-time use (see. Molle and Kalyaniwala, 2020), a few students decided to stop the workshop mid-way, leaving us with a modest dataset of three user interactions in *VRChat*. On-screen interactions were recorded using OBS Studio and then transcribed. The transcript was then triangulated with that of explicitation interviews conducted at the end of the workshop.

An exploration of the space in the VR world shows us that it is resolutely multi-layered and infinite. Multiple replicas of "instances" (rooms) co-habit the environment with the user having the possibility to create their own instance. While teleportation within the world remains possible, it is interesting to note that it is not the space in the world that matters to the users, but the social interaction within the spaces.

The preliminary results of this study are threefold. The first suggest that the affordances of *VRChat* lead to unique uses of space that would not otherwise be available in non-virtual environments. These include the use of instances, the diversity in avatar (character model) sizes and the possible altered interactions. Furthermore, the size of the 3D avatar matters and seems to have an impact on the exploration of space and the interaction it may generate. The second is with respect to the modes of interaction generated in the VR space. While strategies of compensation and diversion are adopted by the users, we question whether social conventions of first-time users are degraded or merely altered. Finally, the exploration of space in VRChat has also led us to finding parallels between physical and virtual habits. VR spaces, such as virtual bars and clubs, have been appropriated in similar ways as their real-life counterparts. Human habits can thus be parallelly studied with the sense of discovery that users feel when they visit an application affording spaces such as *VRChat,* that do not necessarily replicate real-life locations, such as whimsical gardens and temples. The use of space in such cases is more exclusive, engaging users in a different way.

The results obtained help in better understanding how spaces should be conceptualised in VR environments. Furthermore, they provide clues as to training students to recognize and respond to interactional cues in such environments, helping them to achieve an even-further enriching experience in a 3D world such as *VRChat*.

References

Bailenson, J., Yee, N., Merget, D., & Schroeder, R. (2006). The Effect of Behavioral Realism and Form Realism of Real-Time Avatar Faces on Verbal Disclosure, Nonverbal Disclosure, Emotion Recognition, and Copresence in Dyadic Interaction. *Presence: Teleoperators And Virtual Environments*, *15*(4), 359-372. https://doi.org/10.1162/pres.15.4.359

Benson, P. (2021). *Language Learning Environments: Spatial Perspectives on SLA*. Multilingual Matters.

Ciekanski, M., Kalyaniwala, C., Molle, N., & Privas-Bréauté, V. (2020). Real and perceived affordances of immersive virtual environments in a language teacher-training context: effects on the design of learning tasks. *Revista Docência E Cibercultura*, *4*(3), 83-111. doi: 10.12957/redoc.2020.56752

Lamb, T., & Murray, G. (2019). Space, place and autonomy in language learning: An introduction. In G. Murray and T. Lamb, T. (Eds.). *Space, place and autonomy in language learning*. Routledge.

Molle, N., Kalyaniwala, C. (2020). La réalité virtuelle et apprentissage des langues-cultures : la mise en œuvre difficile des potentialités promises. Proceedings of the conference *Numérique et didactique des langues et cultures. Nouvelles pratiques et compétences en développement.* Paris.

Nowak, K., & Biocca, F. (2003). The Effect of the Agency and Anthropomorphism on Users' Sense of Telepresence, Copresence, and Social Presence in Virtual Environments. *Presence: Teleoperators And Virtual Environments*, *12*(5), 481-494. doi: 10.1162/105474603322761289
Peeters, D. (2019). Virtual reality: A game-changing method for the language sciences. *Psychonomic Bulletin & Review*, *26*(3), 894-900. doi: 10.3758/s13423-019-01571-3

Mots-Clés: virtual reality, VRChat, affordances, spaces, appropriation

Construire et partager l'espace écranique en télécollaboration pour une autre relation pédagogique

Isabelle Cros * [1], Marion Tellier * † [2]

[1] Laboratoire Parole et Langage (LPL) – Aix-Marseille Université - AMU – France
[2] Laboratoire Parole et Langage (LPL) – Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7309, Aix Marseille Université : UMR7309 – Laboratoire Parole et LangageCNRS - Aix Marseille Université5 avenue Pasteur13100 Aix-en-Provence, France

Avant même que la crise sanitaire ne vienne bouleverser l'enseignement, le projet ANR (XXX) avait investi le champ des interactions pédagogiques en ligne avec la mise en œuvre de tutorat en FLE réalisé par des étudiants en formation initiale auprès d'étudiants américains, sur le modèle du Français en (première) ligne. Au cours de cette télécollaboration, les futurs enseignants ont dû apprendre à s'approprier et plus encore à partager ce nouvel espace écranique très contraint – plus encore avec le logiciel modulaire Adobe Connect qui, contrairement à Zoom ou Skype, impose l'interface de l'animateur à tous. Comment cette appréhension de l'espace par l'apprenti-enseignant participe-t-elle à redéfinir la relation pédagogique en faveur d'un espace partagé pour une connaissance distribuée (Rio et Narcy-Combe, 2017), qui exploite au mieux les potentialités offertes par le numérique ? À partir des captations des séances de télécollaboration, complétées d'entretiens d'auto-confrontation, nous avons étudié la construction des compétences techno-sémio-pédagogiques (Guichon, 2013) de sorte à mettre en évidence l'articulation étroite entre la prise en mains de l'outil et la construction d'une posture enseignante (Bucheton & Soulé, 2009) propre à cet espace. Pour ce faire, les interactions ont été codées et contre-codées à quatre mains sur le logiciel ELAN (Tellier, 2014; Wittenburg et al., 2006)
L'analyse des résultats met au jour différents phénomènes concernant l'espace que l'on peut catégoriser en 3 grandes thématiques : 1. L'espace comme lieu de co-construction du sens, 2. L'espace comme lieu de savoir partagé, 3. La maitrise des espaces comme enjeu de formation.

Premièrement, l'espace en ligne peut être un lieu de co-construction du sens dans la mesure où les interactants utilisent les affordances de la visioconférence pour se comprendre. Ainsi par exemple, le cadrage restreint de la webcam contraint les tuteurs à cadrer leurs gestes pédagogiques pour qu'ils soient visibles dans l'espace allocentré (Cosnier & Develotte, 2011 ; Holt et al. 2015). L'usage d'autres ressources multimodales (images, liens, clavardage) apparait aussi et on constate même une délégation progressive de la gestion de cet espace à l'apprenant. Deuxièmement, une fois faite la nécessaire appropriation d'un champ lexical propre à ce nouvel espace virtuel, on note que l'interaction est co-construite à travers ce lieu partagé et qu'un savoir partagé émerge. Des moments d'attention conjointe sont observés qui rapprochent des locuteurs pourtant très distants géographiquement. De même que la disposition et l'aménagement d'une salle de classe modifie le rapport pédagogique (Diller, 2008), la configuration et la gestion des

*Intervenant
†Auteur correspondant: marion.tellier@univ-amu.fr

interfaces en ligne participe à la constitution d'une relation pédagogique spécifique empruntant au connectiviste (Duke et al., 2013). Enfin, maitriser ses espaces, en faire à la fois des lieux et des moyens de transmission et de construction des savoirs n'est pas inné et font partie de la compétence techno-sémio-pédagogique. Nous aborderons l'aspect dynamique de cette maitrise et montrerons quels dispositifs de formation permettent d'y contribuer (Tellier, à paraitre).

S'inscrivant dans l'axe 1 " Les espaces et les usages : Régir / Adapter / Habiter l'espace ", cette communication vise à documenter mais surtout à nourrir la réflexion quant à la formation des formateurs à distance en télécollaboration (Cappellini, 2020) dans une perspective d'ingénierie de formation.

Références :

Bucheton, D., & Soulé, Y. (2009). Les gestes professionnels et le jeu des postures de l'enseignant dans la classe: Un multi-agenda de préoccupations enchâssées. *Education didactique*, *Vol. 3*(3), 29-48.

Cappellini, M. (2020). Télécollaboration et formation de formateurs en langues au tutorat en ligne–Un état de l'art. *Alsic. Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, *23*.

Cosnier, J. & Develotte, C. (2011). Le face à face en ligne, approche éthologique. In Develotte, C., Kern, R. & Lamy, M.-N. (Eds). *Décrire la conversation en ligne Le face à face distanciel* (pp. 27-50). Lyon : ENS Éditions.

Diller, D. (2008). *Aménager sa classe pour favoriser l'apprentissage-Livres du préscolaire à l'université | Chenelière*. Chenelière éducation. https://www.cheneliere.ca/9461-livre-amenager-sa-classe-pour-favoriser-l-apprentissage.html

Duke, B., Harper, G., & Johnston, M. (2013). Connectivism as a digital age learning theory. *The International HETL Review*, *2013*(Special Issue), 4-13.

Guichon, N. (2013). Une approche sémio-didactique de l'activité de l'enseignant de langue en ligne: Réflexions méthodologiques. *Éducation et didactique*, *7*(1), 101-116. https://doi.org/10.4000/educationdi
Holt, B. ; Tellier, M. & Guichon, N. (2015). The use of teaching gestures in an online multimodal environment: the case of incomprehension sequences. In Ferre, G. & M. Tutton (Eds). *Gesture and Speech in Interaction - 4th edition.* Nantes, 2-4 September 2015 (pp. 149-154). https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01195646/document,

Mots-Clés: Télécollaboration, espace écranique, formation de formateurs, connaissance partagée, interactions, compétence techno, sémio, pédagogique.

Une plateforme de visioconférence comme espace d'apprentissage co-construit : une analyse spatiale.

Jean-François Grassin * [1]

[1] Interactions, Corpus, Apprentissages, Représentations (ICAR) – École Normale Supérieure [ENS] - Lyon, INRP, Ecole Normale Supérieure Lettres et Sciences Humaines, Université Lumière - Lyon II, CNRS : UMR5191, École Normale Supérieure (ENS) - Lyon – 5, av Pierre Mendès-France 69676 BRON CEDEX, France

Les cours de langues dans des environnements numériques hybrides et/ou en ligne se sont développés ces derniers temps, voire systématisés depuis la crise du COVID-19. Les cours de langue se sont donc déplacés de la salle de cours physique à d'autres espaces d'enseignement/apprentissage en ligne. Alors que nos espaces d'apprentissage évoluent, nous devons repenser notre conception de l'espace. Comment déterminer ce que nous entendons par espace spécifiquement dans ces environnements en ligne et comment examiner si nos intentions liées à l'apprentissage dans ces espaces sont pertinentes ? Bien que les chercheurs se soient déjà intéressés aux interactions en ligne dans des situations d'apprentissage par visiconférence (Peraya et Dumont, 2003 ; Savarieau & Daguet, 2020), il y a encore peu de choses sur la façon dont les espaces d'apprentissage sont créés dans le déploiement des pratiques mêmes. Dans le domaine des interactions en ligne pour l'apprentissage, nos conceptions de l'espace ont été sous-théorisées. Cette proposition explorera la façon dont une perspective spatiale pourrait être utilisée pour aider à concevoir et évaluer les espaces de visioconférence comme espace d'apprentissage.
La recherche-action en cours que nous évoquons ici concerne l'appropriation d'un espace de visio-conférence par de futurs enseignants de Français Langue Etrangère et des enseignants en activités. La plateforme de visioconférence étudiée propose des espaces de travail organisés autour de tables et permettant le déplacement autonome des participants dans ces espaces. L'expérimentation consiste à étudier les affordances de l'environnement proposées par la plateforme *Glowbl* pour l'apprentissage des langues. On s'intéresse ainsi à l'ergonomie de la plateforme et aux formes d'actions affordées, et à savoir notamment si 1/ l'espace et les déplacements qui y sont permis, 2/ les formes de mises en présence (avatar et visio notamment), 3/ les formes de mise à disposition de ressources et d'objets pour le travail en commun, sont favorables à la construction d'un espace d'enseignement/apprentissage par les participants au projet.

L'expérimentation consiste en l'exploration des affordances techno-pédagogiques par de futurs enseignants de FLE inscrits en master. Ceux-ci conçoivent des activités pour la plateforme en vue de les faire tester par des enseignants chevronnés. Les échanges entre ces deux catégories d'enseignants ont pour but de les former à des usages pertinents de la visio-conférence d'une part et d'autre part, à évaluer l'intérêt de la plateforme à intégrer l'écosystème numérique de l'université où se passe la recherche-action.

*Intervenant

Nous envisageons la notion d'espace non pas comme " un contenant dans lequel le monde se déroule, mais (comme) un coproduit de ce déroulement " (Thrift, 2003). Ainsi tout espace matériel, qu'il soit virtuel ou non, devient un espace d'apprentissage en raison des pratiques sociales qui s'y déroulent, influencées par une variété de normes et d'attentes culturelles (Harrison, 2018), dans une relation dynamique entre individus, groupes et assemblages matériels, constamment produite par des pratiques simultanées (Kuntz & Berger, 2011). Ainsi, les espaces en ligne ne sont pas seulement des espaces matériels plus ou moins facilement perçus, mais aussi des espaces conçus (Lefebvre, 1991) " qui façonnent puissamment nos tentatives de nouvelles visions et productions de l'éducation " (Leander, Phillips et Taylor, 2010, p. 333). Dans ce projet, nous cherchons à comprendre, par une analyse spatiale, comment les espaces deviennent des espaces spécifiquement d'apprentissage ; comment ils sont constitués de manière à permettre ou inhiber l'apprentissage ainsi que les possibilités de nouvelles pratiques d'enseignement. On sait peu de choses sur la réalisation ou non du " potentiel des pédagogies réimaginées " (Mulcahy, Cleveland et Aberton, 2015, p. 580) avec ces espaces que l'on qualifie encore d'innovants.

Dans cette période d'improvisation et de bricolage, le besoin de plateformes de visioconférence robustes a porté les communautés professionnelles vers des solutions comme *Zoom*, *Adobe Connect*, *Teams* ou encore *BigBlueButton*. Ces plateformes ont des caractéristiques assez similaires en termes d'ergonomie et de fonctionnalités. Or, d'autres plateformes, derrière cette offre majoritaire, proposent des espaces configurant différemment les échanges et les activités. Il nous est apparu opportun de pouvoir questionner l'intérêt pédagogique d'autres plateformes, moins hégémoniques, misant sur d'autres affordances que les plateformes de visio-conférence classiques.

On considère avec Thompson (2015) que les espaces web où se déroulent les activités d'apprentissage sont " des assemblages sociomatériels fluides " (p. 542) qui prennent des caractéristiques au fur et à mesure que les acteurs négocient leur mobilisation. Ce sont ces pratiques négociées entre les acteurs et les manières dont elles sont influencées par l'espace de visio-conférence (l'effet interface dont parle Galloway (2012)) et par des habitus professionnels ,qui doivent être prises en compte par la recherche. Pour explorer la manière dont ces espaces sont à la fois conçus et mis en œuvre comme espaces d'apprentissage, nous devons examiner à la fois les pratiques visibles des participants et les représentations liées à ces pratiques et leurs liens avec des idéologies.

Le corpus de notre recherche consiste ainsi en des données mixtes.

- Des captures d'écran dynamiques permises par la plateforme pendant les échanges en ligne dans l'espace de visio-conférence entre participants. Ces enregistrements ont lieu à différents moments de l'expérimentation : 1/ les moments de découverte de l'espace en ligne et de son interface par les participants ; 2/ les moments de conception des activités lorsque ces moments se passent sur la plateforme ; 3/ les moments de tests des activités conçues par des enseignants chevronnés ; 4/ les moments d'évaluation et de discussion autour des activités testées.

- Les ressources et activités produites par les futurs enseignants destinées à des apprenants de langue ;

- Des questionnaires en ligne : 1/ un questionnaire à chaud proposé aux participants après leur première découverte de la plateforme destiné à recueillir des premières impressions sur la qualité de l'expérience ; 2/ un questionnaire d'évaluation en fin d'expérimentation.

Nous voulons en effet à la fois examiner l'espace lui-même et la façon dont les participants l'utilisent et y inscrivent différentes significations, à travers leurs pratiques et leurs perceptions de ces pratiques.

Au point de vue méthodologique, nous pouvons dire que l'expérimentation réussit à mettre en place un cadre pour observer à la fois des pratiques et une évaluation de ces pratiques (c'est le but de l'expérimentation), en reliant l'étude de l'espace matériel (espace conçu), son occupation en tant qu'espace d'apprentissage (espace vécu) et la représentation de ce qui s'y passe (espace percu). Au point de vue épistémique, cette recherche nous permet d'explorer les liens que font les acteurs entre les espaces et la théorie, c'est-à-dire la façon dont la conception des espaces matériels (ressources, outils et les tâches d'apprentissage) à un impact sur une culture d'apprentissage en émergence. La perception qu'ont les acteurs de cet espace de visioconférence (ouvert/fermé, transparent/opaque, adaptable/rigide) influence la façon dont ils le mettent en œuvre comme espace d'apprentissage. Mais c'est dans la négociation des manières de faire que se co-construit l'espace de visioconférence comme véritable lieu d'apprentissage.

Notre proposition prend sa place dans l'axe A du colloque.

Galloway, A. R. (2012). The interface effect. Polity Press.

Harrison, M. (2018). Space as tool for analysis: Examining digital learning spaces. Open Praxis, 10(1), 17-28.

Kuntz, A. M., & Berger, J. B. (2011). Faculty Work Practices in Material Environments: A Case Study. The Journal of Higher Education, 82(3), 239-264. https://doi.org/10.1080/00221546.2011.11777201

Leander, K. M., Phillips, N. C., & Taylor, K. H. (2010). The Changing Social Spaces of Learning: Mapping New Mobilities. Review of Research in Education, 34(1), 329-394. https://doi.org/10.3102/0091732X09

Lefebvre, H. (1974). La production de l'espace. L Homme et la société, 31(1), 15-32. https://doi.org/10.3406/hor

Mulcahy, D., Cleveland, B., & Aberton, H. (2015). Learning spaces and pedagogic change: Envisioned, enacted and experienced. Pedagogy, Culture & Society, 23(4), 575-595. https://doi.org/10.1080/1468136

Peraya, D. et Dumont, P. (2003). Interagir dans une classe virtuelle : Analyse des interactions verbales médiatisées dans un environnement synchrone. Revue Française de Pédagogie, 2003(145), 51-61.

Savarieau, B. V., & Daguet, H. (2020). La classe virtuelle synchrone à l'université, un levier de transformation de la professionnalité enseignante? Médiations et médiatisations, 3, 21-38. https://doi.org/10.52358/mm.vi3.109

Thompson, T. L. (2014). Mobile work-learning: Spatial re-orderings and digital fluencies. In Proceed- ings of the 9th International Conference on Networked Learning (pp. 541–546).

Mots-Clés: espace d'apprentissage, visio, conférence, pratiques, évaluation

Espaces de l'art

Préscience de l'enfermement virtuel ou paniques morales au grand air ? Approche herméneutique et éthique d'Individutopie de Joss Sheldon

Camille Roelens * [1,2,3]

[1] Université de Lausanne (UNIL) – CH-1015 Lausanne, Suisse
[2] Centre Interuniversitaire de Recherche en Education de Lille - ULR 4354 (CIREL) – Université de Lille : ULR4354 – Université de Lille - 42 rue Paul Duez - 59000 Lille, France
[3] Education, Cultures et Politiques (ECP) – Université Jean Monnet [Saint-Etienne], Université Lumière - Lyon 2 – 86 rue Pasteur 69007 Lyon, France

"Paradoxalement, (les) fictions constituent (...) des instruments de lutte contre l'apocalypse : elles restaurent une perspective politique dans le climat de fin de l'histoire qui étouffe toute action depuis des décennies. Ensuite sur un plan analytique : c'est l'approche critique qui articule ces représentations de la fin et la pensée politique. Ce discours (...) va de l'analyse des fictions à la philosophie politique, guidé par la conviction que les œuvres d'imagination représentent notre conjoncture historique mieux que les traités conceptuels. Elles sont plus riches et plus vraies, non pas bien qu'elles expriment nos croyances et nos désirs, mais précisément parce qu'elles mettent en fiction notre expérience dans toutes ses dimensions, en donnant toute leur place à nos croyances et à nos désirs" (Engélibert, 2019, emp. 150-162).
Cette communication sera conduite du point de vue philosophique, avec un appui plus spécifique sur la démarche herméneutique comprise comme " art de discerner le discours dans l'œuvre " (Ricoeur, 1986, p. 124) et sur un questionnement éthique dans une perspective interdisciplinaire.

Nous y proposerons une étude de l'œuvre littéraire *Individutopie*, de l'auteur anglais Joss Sheldon(1)(2018/2019). En consonance avec le ton de nombre d'essais critiques récents en langue française (Caillé, 2006 ; Guilluy, 2018/2019 ; Michéa, 2008 ; Tourraine, 2015), il tente une radicalisation imaginaire de deux propositions emblématiques de Margaret Thatcher – *there is no such thing as society ; there is no alternative* (cf. au libéralisme) – pour imaginer un futur proche où les progrès de la numérisation des existences des personnes permet une sortie totale des relations sociales "classiques" de face à face et de l'usage physique des espaces partagés. Notre démarche questionne donc les possibles éthiques et les imaginaires sociaux (Castoriadis, 1975) d'un monde numérique (Albero, Simonian et Eneau, 2019, p. 592), en mobilisant les ressources offertes pour cela par des œuvres culturelles (Nussbaum, 1995/2015, 2011).

Nous commencerons par brosser un panorama – avec zoom thématique ciblé – du monde que Sheldon narre, et qui est en particulier marqué par ce qu'il nomme " quatre changements cataclysmiques (:) 1) PRIVATISATION. Les biens de la société furent vendus aux individus, qui mirent un prix sur tout. Et je veux dire tout. 2) LA COMPÉTITION REMPLAÇA LA

*Intervenant

COOPÉRATION. Tout le monde rivalisait avec tous les autres, vingt-quatre heures sur vingt-quatre, dans une vaine tentative d'être le meilleur. 3) LES RELATIONS INTERPERSONNELLES DISPARURENT. Les individus se focalisaient tant sur eux-mêmes qu'ils ignoraient tous les autres. 4) LES TROUBLES MENTAUX DEVINRENT ENDÉMIQUES. Les hommes étant incapables d'assouvir leurs besoins sociaux, la dépression et l'anxiété devinrent la norme " (Sheldon, 2018/2019, emp. 90-95). Dans ce monde, les seules relations qui demeurent sont les interactions multimodales par écran, et se généralise le port de *plentilles*, " des lentilles de contact informatisées qui rectifiaient la vision de l'utilisateur afin qu'il n'ait pas à regarder quiconque " (emp. 183).

Pour le dire dans les termes qu'emploie Sheldon dans son récit, nous tâcherons ensuite d'éprouver ce que peuvent être les vertus heuristiques du *pods* – soit le type d'habitation minuscule et hyperconnecté où vivent les individus isolés de sa dystopie – et des *avatars* – soit les projections/présentations d'eux-mêmes que les habitants de ce monde créé sur mesure pour se faire des compagnons de vie ou contrôler leurs perceptions par les autres – à l'aune de la thématique des interactions par écrans à la lumière de la notion d'espace.

Dans un troisième temps, nous esquisserons ce que l'on pourrait nommer un portrait de Sheldon en moraliste, en tentant de montrer d'une part les points de vigilance éthique quant à la numérisation du monde sur lesquels il stimule utilement notre réflexion, et d'autre part les points sur lesquels il nous parait clairement céder à la panique morale (Ogien, 2004 ; Tessaier et Saint-Martin, 2020) et au jugement univoque *a priori*, obscurcissant cette fois l'intelligibilité que l'on peut avoir de ces mêmes enjeux.

L'étude que nous proposerons a donc non seulement des implications heuristiques importantes concernant la compréhension imaginaires humains-sociaux autour du numérique et de l'espace, mais aussi des retombées sociétales importantes quant à la manière dont le débat public et les références et inférences culturelles sur lesquels il est susceptible de prendre appui peuvent de se déployer.

En ce sens, cette proposition d'inscrit à l'intersection de deux sous-thèmes d'IMPEC 2022 : Axe B (Les espaces et les territoires : Investir / Occuper / Saturer l'espace), et plus spécifiquement la question des espaces pour des contre-récits, et l'axe C (Les espaces et l'inventivité : Construire / Imaginer / Augmenter l'espace), avec un tropisme vers le thème des réalisations artistiques (ici littéraires).

Travaux cités

Albero, B., Simonian, S., & Eneau, J. (2019). *Des humains & des machines : Hommage aux travaux d'une exploratrice.*Dijon : Editions Raison et Passions.

Caillé, A. (2006). *Quelle démocratie voulons-nous ? Pièces pour un débat.* Paris : La Découverte.

Castoriadis, C. (1975). *L'institution imaginaire de la société.* Paris : Seuil.

Engélibert, J.-P. (2019). *Fabuler la fin du monde. La puissance critique des fictions d'apocalypse.* Paris : La Découverte (version Kindle).

Guilluy, C. (2018/2019). *No Society. La fin de la classe moyenne occidentale.* Paris : Flammarion.

Michéa, J.-C. (2008). *La double pensée. Retour sur la question libérale.* Paris : Flammarion.

Nussbaum, M. (2011). *Les émotions démocratiques. Comment former le citoyen du xxie siècle ?* Paris : Flammarion.

Nussbaum, M. C. (1995/2015). *L'art d'être juste. L'imagination littéraire et la vie publique.* Paris : Climats Flammarion.

Ogien, R. (2004). *La panique morale.* Paris : Grasset & Fasquelle.

Ricoeur, P. (1986). *Du texte à l'action. Essais d'herméneutique II.* Paris: Seuil.

Sheldon, J. (2018/2019). *Individutopie.* Babelcude Inc (version Kindle).

Tessier, L., & Saint-Martin, A. (2020). *Les dossiers de l'écran. Controverses, paniques morales et usages éducatifs des écrans.* Paris : Éditions du Croquant.

Touraine, A. (2015). *La fin des sociétés.* Paris : Points.

(1) Voir notamment, pour commencer à la découvrir : https://www.cyberpunks.com/an-interview-with-joss-sheldon/

Mots-Clés: herméneutique, éthique, numérique, individualisme, libéralisme, heuristique, littérature, fiction, imaginaire, espaces

Le spectacle vivant à l'épreuve du confinement : la reconfiguration des espaces à travers l'écran

Christelle Combe * [1]

[1] Aix Marseille Université, CNRS – LPL – Aix-en-Provence, France

Cette étude exploratoire a pour objet le spectacle vivant à l'épreuve du confinement. Le spectacle vivant regroupe différents modes d'expression artistique (le théâtre, la danse, les arts du cirque, les arts de la rue, les arts de la marionnette, l'opéra, le spectacle de rue et la musique live) et se caractérise par la coprésence d'actants (ceux qui donnent à voir et à entendre) et d'un public (ceux qui ont accepté de voir et d'entendre). C'est au sein de deux espaces dédiés qu'actants et public se rejoignent : l'espace scénique, c'est-à-dire la zone de jeu réservée aux différents interprètes, acteurs, chanteurs, danseurs ou musiciens pour la représentation d'un spectacle et la salle, lieu où le public assiste au spectacle. C'est d'ailleurs cette disparité mais aussi cette relation entre la salle et la scène qui est considérée comme ce qui représente par excellence le phénomène théâtral (Brook, 1977, Dort, 1986). Comme le souligne Sarrazac (2008 : 51) : " il faut toujours partir de là, du regard, de la place du spectateur. Plus précisément, de la relation qui s'instaure entre la salle et la scène ". Or, à l'heure du covid19, des différents confinements et des interdictions de rassemblements de personnes, le monde du spectacle vivant a particulièrement été touché et contraint de s'adapter, de réinventer les espaces de cette rencontre notamment au travers d'écrans et au sein d'un environnement numérique. Et si, les deux dernières décennies ont vu l'introduction sur scène des nouvelles technologies, " la scène intermédia " (Sermon & Ryngaert, 2012), les derniers mois ont vu la scène disparaître derrière l'écran et les espaces de la représentation se reconfigurer à travers et sur l'écran.
Dans cette communication, nous nous concentrerons sur le théâtre et la musique live à l'heure du covid19 et nous nous proposons de répondre à la problématique suivante : comment, à l'heure du confinement, les espaces de la performance artistique du spectacle vivant ont-ils été reconfigurés à travers l'écran ? A partir de données natives du numérique collectées sur le réseau social Facebook et la plateforme interactive multimodale YouTube et des outils des interactions multimodales par écran (Develotte et al., 2011) et de l'analyse du discours numérique (Paveau, 2017), nous répondrons notamment aux questions suivantes :

- Comment l'espace scénique est-il reconfiguré à l'écran ?
- Quels espaces le public peut-il investir ?
- Comment la mise en scène est-elle repensée lorsque l'actant est confiné ?
- Comment la mise en scène est-elle repensée pour une représentation par écran ?

*Intervenant

Comme corpus d'étude, nous avons retenu des données extraites du compte Facebook d'artistes ayant donné des concerts live à partir de leur domicile (live Facebook) et des données extraites de la plateforme YouTube, à savoir des vlogues de concerts ou des marathons de lecture théâtrale par visioconférence et enfin une pièce de théâtre spécialement mise en scène pour une représentation à l'écran en contexte de confinement. Nous croiserons l'analyse techno-sémio-discursive de ces données avec l'analyse d'entretiens réalisés auprès d'actants et de la metteure en scène.

Cette étude exploratoire s'inscrit dans l'axe C du colloque IMPEC2022 : les espaces et l'inventivité : construire / imaginer / augmenter l'espace et plus précisément dans les sous-thèmes actions collectives et collaboratives, réalisations artistiques et dispositifs exploratoires.

Références

Brook, P. (1977). *L'espace vide.* Paris : Points.

Develotte, C., Kern, R., & Lamy, M. N. (2011). *Décrire la conversation en ligne: le face-à-face distanciel.* ENS éditions.

Dort, B. (1986). *Théâtres.* Paris : Points.

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

Sarrazac, J-P. (2008). *Je vais au théâtre voir le monde.* Paris : Gallimard Jeunesse.
Sermon, J. & Ryngaert, J-P. (2012). *Théâtres du XXIe siècle: commencements.* Armand Colin.

Mots-Clés: analyse du discours numérique, confinement, mise en scène, spectacle vivant, visioconférence

Les desktop Movies ou l'écran connecté comme espace cinématographique

Anaïs Guilet * [1,2]

[1] Université Savoie Mont Blanc (USMB [Université de Savoie] [Université de Chambéry]) – UFR LLSH – France
[2] Laboratoire LLSETI (LLSETI) – UFR LLSH – France

Les écrans reliés ne sont pas seulement des dispositifs optiques ou des interfaces pour la mise en place d'une narration, ils sont également des dispositifs de mise en relation (sociale et politique, mais aussi logique et psychique), avec soi, avec autrui, avec le monde. Comme l'écrivent, Carbone, Dalmasso et Bodini :
" Le constat que les écrans nous entourent –qu'ils constituent désormais notre milieu et même notre éco-système- ne fait pas de nous simplement des sujets appelés à se rapporter à ces dispositifs, mais, tout en transformant les modes par lesquels nous nous rapportons à notre milieu, cette nouvelle condition vient modifier notre manière d'être et de nous concevoir. " (Carbone, Dalmasso, Bodini 2016, p.8)

Et ce sont ces nouveaux modes d'existence que mettent en scène les *desktop movies*. Prenant acte d'appartenir à ce " multi-screen world " (Château, Moure 2016), le cinéma cherche naturellement à s'emparer de ce qui lui demeure ontologiquement hors-champ : Internet, dont les écrans de nos ordinateurs et smartphones sont les interfaces privilégiées. Les *desktop movies* semblent être une des stratégies les plus radicales pour opérer cette tentative d'appropriation, puisque dans ce type de film, l'écran de cinéma absorbe littéralement l'écran d'ordinateur au point que leurs bords et leurs espaces se confondent. Dans le *desktop movie* l'intrigue se déroule à travers de longues navigations filmées. L'écran d'ordinateur redouble ainsi celui de cinéma, lui fait écran en même temps qu'il l'ouvre de manière inédite sur l'espace du Web. Nous effectuerons l'analyse croisée de deux *desktop movies : Searching* (2018) d'Aneesh Chaganty et *Unfriended* (2015) de Levan Gabriadze , deux huis clos écraniques dans le cadre desquels la banalité de l'écran relié fonde le suspens, la navigation construit la narrativité, l'écran délimite l'espace diégétique. La mise en abyme qui préside à l'œuvre, impose de considérer l'écran relié comme un espace : terrain d'enquête et lieu de vie (Chabert 2012), celui où se développent nos liens interpersonnels –les plus dramatiques soient-ils, en même temps que nos récits et nos fictions. Comme le déclare Sobchack : les écrans " nous saisissent de manière plus complète que nous ne les saisissons. " (2013, p30), " nous vivons aujourd'hui d'abord dans et à travers les écrans, plutôt que sur ou avec eux ", notre condition d'existence serait alors l'" écranité " (screenness) (*Ibid).* La mise en abyme propre aux *desktop movies* apparaît alors comme l'ostentation de cette condition contemporaine d'écranité, un symptôme ou un symbole de cette hégémonie de l'écranique.

Bibliographie :

*Intervenant

Beugnet M., van den Oever A., (2016) "Gulliver goes to the Movies: Screen size, Scale, and experiential Impact- A dialogue", *Screens*, Dominique Chateau et José Moure (dir.), Amsterdam University Press.

Carbone M., Dalmasso A_C., Bodini J. (ed.) (2016) *Vivre par(mi) les écrans, Dijon*, Les presses du réel.

Chabert, G. (mars 2012). " Les espaces de l'écran ", *MEI, Médiation et Information, Ecrans et Médias*, (n∘34): 203-215 http://www.mei-info.com/wp-content/uploads/2015/03/MEI_34_14.pdf

Château D. et Moure J. (2016) "Screen, a Concept in Progress"in *Screens*, (dir.) Dominique Chateau, José Moure, Amsterdam University Press,

Hamel, J-F. (2012). "De l'espace et de son potentiel dramatique : le huis clos cinematographique", *Cine-Bulles*, 30 (2), 26–31.
Sobchak, V. (2016). " Comprendre les écrans : une médiation in medias res " *Vivre par(mi) les écrans*, Carbone, Dalmasso, Bodini (ed.), Dijon : Les presses du réel.

Mots-Clés: Cinéma: écran, espace, interface, film, mise en abîme, huis clos

La littérature numérique par-delà l'écran : hybridation d'espaces, hybridation de sens. Analyse d'expériences littéraires et artistiques québécoises

Eleonora Acerra *† [1], Nathalie Lacelle * ‡ [2], Fednel Alexandre *

1

[1] UQAT – Canada
[2] Chaire de recherche UQAM en littératie médiatique multimodale – Canada

Depuis quelques années, on observe une tendance de la création littéraire et artistique numérique à introduire dans l'espace fictionnel des éléments issus de l'espace physique des interlecteur·rice·s (Bouchardon, 2018). Outils de navigation cartographiques, dispositifs de géolocalisation et technologies diverses d'activation des contenus littéraires et artistiques basées sur la position, la présence ou les mouvements effectifs des interlecteur·rice·s sont notamment mis à l'épreuve, en différents contextes fictionnels (dans des récits dits *locative* et *ambient* ; dans des pièces de théâtre immersif ; dans des installations poético-artistiques ; etc.). Des créations comme *Mes mots, mon quartier* (Barber et Guéguen, 2019-2021) ou *The cartographer's confession* (Attlee, 2017) exploitent les fonctionnalités de la géolocalisation, en programmant que les textes se déploient au fur et à mesure que l'on flâne, respectivement, dans le quartier du Vieux-Rosemont de Montréal ou dans les rues de Londres. D'autres œuvres, telles *Gares* (Collectif La Traversée, 2011), invitent à réaliser un parcours géopoétique en naviguant sur une carte de réseau ferroviaire, qui dévoile progressivement des textes, des images et des environnements sonores recueillis en huit mois de promenades urbaines sur l'île de Montréal. Dans toutes ces créations, indépendamment du genre et de la technologie utilisée, il semblerait que l'*espace*, considéré à la fois " sur le plan matériel du dispositif " et " comme tout monde imaginaire, sur le plan mental de la construction fictionnelle " (Bourassa, 2010, p. 51), façonne l'œuvre et l'expérience esthétique. Plus particulièrement, dans ces créations, l'espace fictionnel existe – et se donne à lire – à travers l'espace réel, qui devient ainsi, par la médiation de la technologie informatique, une unité de sens. En même temps, l'espace réel, inscrit dans le monde fictionnel et dans le dispositif technologique, s'avère également une condition textuelle et contribue, d'une part, à l'hybridation des espaces virtuels et physiques, d'autre part, à la construction du sens.
Dans cette contribution, nous proposons d'interroger des exemples d'hybridation d'espaces et de sens dans la création littéraire numérique contemporaine, en cherchant à décrire à la fois les modalités d'interaction entre sujets, espace(s) et technologies, et les finalités littéraires des imbrications. Seront notamment interrogées quatre œuvres issues de genres techno-littéraires

*Intervenant
†Auteur correspondant: eleonora.acerra@uqat.ca
‡Auteur correspondant: Lacelle.Nathalie@uqam.ca

et artistiques divers, présentées au Québec entre 2020 et 2022, et affichant différentes perspectives et utilisations de l'espace. La première création, *Bluff* (Boisvenue et Gemme, 2020), est une pièce théâtrale produite par Le Petit Théâtre du Vieux Noranda, qui joue de la présence/absence des interprètes sur la scène : placé·e·s en trois villes différentes, les acteur·rice·s se retrouvent réuni·e·s sur la même estrade par un dispositif de téléprésence qui en même temps brouille et accentue les frontières entre espaces physique et réel, se prêtant à aborder les questions de l'authenticité, de l'intégrité et la véridicité des représentations médiées par l'écran, qui sont au cœur du récit. La deuxième œuvre est une rémédiatisation de *Chez moi*, un récit de Fednel Alexandre (à paraitre), adapté pour le Musée d'art de Rouyn-Noranda. Dans ce cas, l'espace physique de la salle muséale devient un cadre et une contrainte d'adaptation ainsi qu'un instrument de reconfiguration – sonore et interactive – de la réception. La troisième création est issue d'une initiative promue par le Festival de la Poésie de Montréal, dans le but de restituer au texte poétique sa dimension orale et performative. Le projet vise à diffuser dans des sites du monde réel, tel le Théâtre aux Écuries à Montréal, une anthologie de poèmes-balados, pour la plupart signés par des auteur·rice·s québecois·e·s. Dans ce cas, l'espace empirique de découverte des poèmes est pensé comme le déclencheur de l'expérience numérique, la déambulation dans les sites d'exposition et l'interaction avec des émetteurs placés dans des zones ciblées des salles activant les enregistrements des poèmes, voire des modules de prolongement de la lecture-auditure. Enfin, la quatrième création, *Léviathan* de Paolo Almario (2021), est une œuvre web, initialement conçue comme installation robotique, qui interroge les relations entre l'individu et l'espace, en programmant que des capteurs de mouvement tracent les déplacements des interlecteur·rice·s dans l'œuvre. Les données, régulièrement enregistrées et archivées par le dispositif, génèrent des représentations topologiques des interactions, qui matérialisent la préoccupation de l'œuvre pour les enjeux liés à l'utilisation des données personnelles dans le cyberespace.

L'analyse des œuvres, étudiées en tant que créations multimodales dans lesquelles s'imbriquent éléments spatiaux, technologiques et littéraires ou artistiques, permettra d'esquisser les traits d'une poétique de l'espace dans la création numérique contemporaine.

Bibliographie

Alexandre, F. (à paraitre). *Chez moi.* Projet de création littéraire subventionné par le Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ).

Almario, P. (2021). *Léviathan.* https://leviathan.paoloalmar.io

Attlee, J. (2017). *The cartographer's confession.* https://apps.apple.com/gb/app/the-cartographers-confession/id1263461799

Barber, C., Guéguen Y. et Velasco, R. (2019-2021). *Mes mots, mon quartier.* https://mesmots.ca

Boisvenue, J.-F. et Gemme, S. (2020). *Bluff.* Production Quitte ou Double.

Bouchardon, S. (2020). Littérature numérique : 10 marches à franchir ? Dans B. Gervais et S. Marcotte (éds.). *Attention à la marche ! Mind the gap ! Penser la littérature électronique en culture numérique. Actes du colloque Electronic literature organisation 2018.* Montréal : Les Presses de l'Écureuil, p. 563-602.

Bourassa, R. (2010). *Les fictions hypermédiatiques : mondes fictionnels et espaces ludiques. Des arts de mémoire au cyberespace.* Montréal : Le Quartanier.
Collectif La Traversée (2011). *Gares.* http://aplacewhereyoufeelsafe.com/gares/

Mots-Clés: littérature numérique, art numérique, théâtre numérique, espace

Espaces de l'expérimentation en recherche

DatAgora, a multi-screen, collaborative space for the analysis of complex data

Séverine Derolez *† [1], Nadia Dario * ‡ , Kristine Lund * § [2], Karine Bécu-Robinault * ¶ [3]

[1] Interactions, Corpus, Apprentissages, Représentations (ICAR) – École Normale Supérieure - Lyon, Université Lumière - Lyon 2, Ecole Normale Supérieure Lettres et Sciences Humaines, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR5191 – Ecole Normale Supérieure de Lyon – Site Descartes 15, Parvis René Descartes BP 7000 69342 LYON cedex 07, France

[2] Interactions, Corpus, Apprentissages, Représentations (ICAR) – Université Lyon 2, ENS Lyon, CNRS : UMR5191 – Laboratoire ICAR (UMR 5191), Université Lyon 2 ENS de Lyon 15 parvis René Descartes - BP 7000 69 342 Lyon Cedex 07 France, France

[3] Interactions, Corpus, Apprentissages, Représentations (ICAR) – École Normale Supérieure - Lyon, Université Lumière - Lyon 2, INRP, Ecole Normale Supérieure Lettres et Sciences Humaines, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR5191 – 5, av Pierre Mendès-France 69676 BRON CEDEX, France

The main goal of this paper is to describe and report experiences and findings from the DatAgora project implementation in ASLAN's (Advanced Studies on Language Complexity) research. ASLAN is a Labex that views language as a complex dynamic system and studies the acquisition, use, diversity, and history of languages, including their biological, cognitive, and social aspects. DatAgora works with complex, multimodal, multi-activity traces of human interactions. This paper builds upon initial work in international linguistics and Science of Team Science, where the goal was to analyze game play (Baldauf-Quilliatre & al., 2021; Lund, & al. 2021). Feedback about their successes and difficulties now allow us to set the stage for two new interdisciplinary projects that also share the necessity to visualize and analyze complex data within the DatAgora context.

We are interested in documenting how multi-screen, multi-user, collaborative spaces with multi-directional sound are used by research groups (Chabert, 2012). Our goal is to facilitate their analytic work with methods grounded in Design Based Research (Brown, 1992) and Science of Team Science (Little, & al. 2017). Therefore, we will both test specific affordances in distinct contexts, depending on analytical needs, but we will also consider the extent to which particular techniques of shared visualization and analysis of complex synchronized data can be transferred to other interdisciplinary contexts. In addition, we will specifically study the scaffolding of change in epistemological positioning.

Epistemological positioning, data collection, data preparation, data visualization, data analysis and interpretation is an iterative process applied in many projects. New data is often collected

*Intervenant

†Auteur correspondant: severine.derolez@ens-lyon.fr

‡Auteur correspondant: nadia.dario@ens-lyon.fr

§Auteur correspondant: kristine.lund@ens-lyon.fr

¶Auteur correspondant: karine.robinault@ens-lyon.fr

in light of previous analyses and such iteration can lead researchers to revise their epistemological position. Building on our previous work in interactional linguistics, we will study two new projects, one involving elaborating pedagogical documents for teachers and learners in physics and one involving the relation between individual, visual self-expression and co-elaboration of knowledge inside groups. We will describe emerging analytical methods, share best practices, and implement relevant feedback across these two contexts.

The first context is an interdisciplinary research project entitled "problem solving in physics from college to university". Researchers and teachers collaborate in successive iterations in the DatAgora context, to produce pedagogical material conveying research results with the goal of testing them in practice.

The second project "Co-elaboration of knowledge inside groups" develops a quite unknown topic: visual marginalia. Marginalia are generally described as the habit of making annotations at the book margins (Jackson, 2001; Stoddard, 2005) but we extended this concept: they are visual self-expressions that include para-writings and para-drawings; creative drawings and writings at the margin of books or notebooks; modifications of book pictures, titles or texts; squigglings made by students (Dario & Tateo, 2021 submitted). Here, we will report on collaborative analyses in the DatAgora context, regarding how marginalia on pedagogical documents play a role in structuring, understanding, extending and articulating individual development.

We expect that our results will illustrate both specific best analytical practices in each context, but that particular insights will also be relevant to inter and transdisciplinary projects, in general. That having been said, our work is part of the C axis of the conference where we find the following topics: exploratory device or collective and collaborative actions.

Bibliography

Baldauf-Quilliatre, H., Chernyshova, E., Colon De Carvajal, I., Etienne, C., Heiden, L., Smykowski, L. (2021). " peut-être on peut improviser un peu " : cas de co-construction de références ad hoc en situation interactionnelle de jeu (Conférence). Colloque international LED 2021, Université Grenoble Alpes.

Bécu-Robinault, K. (2018). Analyse des interactions en classe de physique. Le geste, la parole et l'écrit, coll. Didactiques et construction de savoirs, Paris : éd. l'harmattan.

Brown, A.L. (1992). Design experiments: Theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings. The Journal of the Learning Sciences, 2(2), 141-178. doi:10.1207/s15327809jls0202_2

Chabert, G. (2012). " Les espaces de l'écran ", MEI, Médiation et Information, Ecrans et Médias, (n◦34): 203-215.

Dario, N. (2016). Il meta-dispositivo della generatività. FORMAZIONE & INSEGNAMENTO. Rivista internazionale di Scienze dell'educazione e della formazione, 14(2), 249-268.

DARIO N. & TATEO L. (submitted). Relegated to the margin: studying imagining, drawing and thinking in classroom. Art and Psychology.

Design-Based Research Collective (2003). Design-based research: An emerging paradigm for educational inquiry. Educational Researcher, 32(1), 5-8.

Little, M. M., St Hill, C. A., Ware, K. B., Swanoski, M. T., Chapman, S. A., Lutfiyya, M. N., & Cerra, F. B. (2017). Team science as interprofessional collaborative research practice: A systematic review of the science of team science literature. In Journal of Investigative Medicine (Vol. 65, Issue 1). https://doi.org/10.1136/jim-2016-000216.

Lund, K., Chernyshova, E., Smykowski, L., Heiden, L. Franco Pinto, T., Baldauf-Quilliatre, H., Colon-Carvajal, I., & Etienne, C. (2021). Transferability of new affordances in collaborative analyses of complex data? Splash talk at the Science of team Science conference "Science of Team Science and the Human Condition", June 2021, Virginia Tech & INSciTS (on-line).

Merleau-Ponty, M., & Bannan, J. F. (1956). What is phenomenology? CrossCurrents, 6(1), 59–70.

Merleau-Ponty, M., & Lefort, C. (1968). The visible and the invisible: followed by working notes. Northwestern University Press.

Merleau-Ponty, M., & Smith, C. (1996). Phenomenology of perception. Motilal Banarsidass Publishe.

Stoddard, R. E. (1997). Marks in Books: The Conference. The Papers of the Bibliographical Society of America, 91(4), 463-464.

Tiberghien, A. (1994). Modeling as a basis for analyzing teaching – learning situations. Learning and Instruction, 4, 71-87.

Vygotsky, L. S. (1997). The collected works of LS Vygotsky: The history of the development of higher mental functions (Vol. 4). New York: Plenum Press.

Mots-Clés: DatAgora, screen, complex data, collaborative

Piloting online imitation games

Mika Simonen * [1]

[1] University of Helsinki – Finlande

The imitation game is an experiment for players recruited from two social groups. Briefly, the participants are distributed to smaller groups where one player in turn asks questions from two other players. One of the respondents belongs to the same social group as the player asking questions; that respondent's task is to answer honestly. The other respondent belongs to the other social group and that player's task is to imitate and answer as if the player would belong to the other group. The player asking questions receives the answers without initially knowing which player typed which answer; it is the player's task to identify the answers. Hence, the game proceeds in question-answer-assessment sequences until the player asking questions is sure about the respondents' identities: who is who. The game concentrates on the use of language (Collins 2018) and sheds light on social groups and their interactional expertise (Collins & Evans 2014). In addition, Turing (1950) proposed that the game produces perspectives on whether or not artificial intelligence can imitate humans. A machine can be treated as thinking' if the machine can successfully imitate humans with written answers and win the game.
Imitation games have been organized in computer labs and they offer qualitative and quantitative data of the performance of the players for researchers. The qualitative materials, such as questions and answers, are analyzed using ethnomethodological conversation analysis (Sidnell & Stivers 2012; Arminen, Segersven & Simonen 2018) and ethnomethodologically inspired mixed-methods (Segersven, Arminen & Simonen 2020). The COVID-19 pandemic closed computer labs and gave a reason to pilot online imitation games with help of an online platform (Zoom).

Our research question is the following: how are online imitation games different to imitation games organized in a computer lab? To find that out, a pilot study was organized in Spring 2021. The imitation game considered education and the players were recruited from a research group in University of Helsinki. The participants attending the game were 4 PhDs and 4 students (MA and graduate students).

Here's an example of the game. The question in line 1 is made by a PhD.

Example 1 (uid=19344)

1 **Judge:** What do you expect from your future career?

2 **Respondent 1**: a tenure track position

3 **Respondent 2**: I expect that it will remain very similar to my current activities, but you never know.

*Intervenant

4 **Judge:** Maybe this is a professor

The PhD asks the question (line 1) and receives two answers (lines 2-3). After comparing the answers, the PhD chooses Respondent 2 and types an explanation (line 4). As it were, Respondent 2 was a player from the students' group. A real PhD was expecting a tenure track position (line 2).

In total, 25 question-answer-assessment sequences were deployed during the game. The students won the game; 50% of their final judgments were correct. PhDs identified correctly only 25% of their final judgments.

Based on the pilot study findings, online imitation games can be organized without need of physical premises such as computer labs thus saving costs, the number of participants is not limited by the number of available computers of the lab, and the recruiting of the participants can be much easier as no-one has to travel to the lab. The level of anonymousness is better as there's no need for physical presence in the game; this in turn would allow participation of artificial intelligence as a single player (as proposed by Turing) or even as a social group. Further implications on the research methodology will be discussed.

References

Arminen I, Segersven OEA & Simonen M (2018) Active and latent social groups and their interactional expertise. *Acta Sociologica* 62(4): 391–405

Collins H (2018) *Artifictional Intelligence. Against Humanity's Surrender to Computers.* Cambridge: Polity.

Collins HM and Evans R (2014) Quantifying the tacit: The imitation game and social fluency. *Sociology* 48(1): 3–19.

Segersven O, Arminen I & Simonen M (2020) Exploring Groupness-A Mixed Methods Imitation Game Inquiry. *International Journal of Multiple Research Approaches* 12(1), 96–109.

Sidnell J and Stivers T (2013) *The Handbook of Conversation Analysis.* Chichester: Wiley-Blackwell.

Turing A (1950) Computing machinery and intelligence. *Mind: A Quarterly Review of Psychology and Philosophy* 59(236): 433–460.

Mots-Clés: experiment, online, exploratory devices, games, EMCA

Espaces numériques d'écriture et de mise en visibilité en open science

Mabrouka El Hachani *† [1], Joséphine Rémon *

[2]

[1] Equipe de recherche de Lyon en sciences de línformation et de la communication (ELICO) – Université Lumière - Lyon 2 : EA4147, Ecole Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques, Université de Lyon, Sciences Po Lyon - Institut d'études politiques de Lyon, Université Jean Moulin - Lyon 3, Université Claude Bernard Lyon 1 – Université Lumière Lyon 2 - Département ICOM5 avenue Pierre-Mendes-France 69676 Bron, France

[2] Interactions, Corpus, Apprentissages, Représentations (ICAR) – École Normale Supérieure [ENS] - Lyon, INRP, Ecole Normale Supérieure Lettres et Sciences Humaines, Université Lumière - Lyon II, CNRS : UMR5191, École Normale Supérieure (ENS) - Lyon – 5, av Pierre Mendès-France 69676 BRON CEDEX, France

- Approche théorique

En se basant sur la pensée de l'espace de Lefebvre (1974), apport majeure quant à la mise en visibilité de dynamiques de la production de l'espace, Agostini-Marchese (2017) appelle à la nécessité de repenser "l'éditorialisation en tant que théorie générale de l'espace numérique". La théorie de l'éditorialisation a été définie par Bachimont (2007) comme étant une activité éditoriale reposant sur la constitution d'un contenu à partir de fragments indexés d'un document, tandis que Vitali-Rosati (2014) va, à partir de cette définition, re-interroger la notion pour la circonscrire à " (...) l'e*nsemble des dispositifs qui permettent la structuration et la circulation du savoir. En ce sens, l'éditorialisation est une production de visions du monde, ou mieux, un acte de production du réel.* ". Il en donnera une autre définition en 2016, précisant qu'il s'agit d'un " ensemble de dynamiques constituées d'actions et d'interactions individuelles et collectives dans un environnement numérique ".

Dans une approche en continuum sur numérique et pré-numérique (Agostini-Marchese (2017), notre communication portera sur cet acte de production, en ce qu'il se décline à travers différents espaces, métaphoriques, numériques et physiques, de la récolte de données scientifiques à leur discussion avec la communauté des pairs, dans un écosystème numérique (Bourassa, 2018).

Epron et Vitali-Rosati (2018) font en effet le constat que "(*m)ême les contenus destinés à l'imprimé sont dans leur totalité rédigés, structurés et mis en forme avec des outils numériques et sont ensuite commercialisés, rendus visibles et accessibles via des plates-formes en ligne.*"

*Intervenant

†Auteur correspondant: mabrouka.el-hachani@univ-lyon3.fr

Drucker (2014) note que le "livre du futur" brouille les frontières entre lecture et écriture, la distinction entre les différents espaces ne se faisant plus selon cette distinction mais selon des distinctions à renégocier entre les acteurs, qu'ils soient chercheurs, éditeurs ou lecteurs.

Comme l'indique Guyot (2007), le document est un document-activité voire document-organisation, qui se définit dans **une dynamique inter-espaces**, et non plus comme une unité statique. Cette dynamique inclut l'espace d'interprétation ou de réception de l'œuvre scientifique Bourgatte et Jacobi (2019), et son écrilecture (Broudoux et Kembellec, 2017).

Au sein de cet éco-système interprétatif, Bourgatte et Jacobi (2019) nous éclairent sur le rôle de la "figure" et "figurabilisation", offrant un espace d'analyse des données scientifiques, qui est en même temps un espace de mise en visibilité.

- Problématique/Question de recherche

Dans ce contexte, nous interrogeons les espaces au sein desquels se déploie l'éditorialisation scientifique en open access, et tentons de qualifier le document en tant qu'éco-système interprétatif numérique.

- Méthodologie utilisée - Données, terrains (information à indiquer si pertinente)

Notre réflexion repose sur l'expérience menée dans la cadre du projet intitulé "Présences numériques" qui a abouti à une publication en ligne dans une version augmentée(1).

Les données de la recherche liées au projet "Présences numériques" sont des vidéos filmées pendant des séminaires de recherche, et des entretiens menés auprès des chercheurs par les chercheurs eux-mêmes, classées dans un espace collaboratif de type science ouverte, sur la plateforme Ortolang. Au-delà des vidéos des séminaires et des entretiens, les documents de travail et d'analyses de données multimodales sont stockés dans un espace de travail collaboratif en ligne et gratuit mais accessible uniquement aux membres du projet. L'écriture a été menée sur la plate-forme STYLO, qui fait partie de la suite logicielle Huma-Num.

- Résultats

Dans la continuité de la pensée de Agostini-Marchese, E. (2017) qui explique que " L'espace n'est pas une construction vide, un contenant neutre et indifférent ou un concept abstrait : il est un milieu vivant, produit et producteur en même temps, qui découle d'une dynamique complexe - l'entrelacement de ses composants ", nous mettons en lumière les différentes espaces, numériques et physiques, de l'éditorialisation scientifique numérique en open access :

- l'espace de captation des données

- l'espace de stockage des données
- l'espace de traitement des données
- l'espace de rédaction numérique
- l'espace de figurabilisation
- l'espace d'éditorialisation numérique
- l'espace de conversation scientifique
- l'espace de diffusion numérique

Nous donnons également des exemples de circulation entre ces espaces et les négociations engendrées par ces circulations.

- Impacts/Implications scientifiques et retombées sociétales,

Les implications sociétales et scientifiques d'une éditorialisation scientifique en open access sont lisibles à plusieurs niveaux : les compétences du chercheur sont redéfinies, les collaborations techniques sont reconfigurées, la conversation scientifique autour de la production scientifique s'élargit à l'espace numérique, et **la science même devient indissociable de sa mise en visibilité**.

- Inscription dans un des sous-thèmes d'IMPEC 2022

Axe C - Les espaces et l'inventivité : Construire / Imaginer / Augmenter l'espace – dispositifs exploratoires.

Références bibliographiques

Agostini-Marchese, E. (2017). Les structures spatiales de l'éditorialisation : terre et mer de Carl Schmitt et l'espace numérique. Sens public. https://doi.org/10.7202/1048830ar

Bachimont, B (2007). " Nouvelles tendances applicatives : del'indexation à l'éditorialisation ". In L'indexation multimédia. Paris : Hermès. http://cours.ebsi.umontreal.ca/sci6116/Ressources_files/Bachimo

Bourassa, R (2018), Design des écosystèmes numériques, modèles et design de connaissances, conférence invitée, séminaire IMPEC novembre 2018, en ligne : https://impec.sciencesconf.org/data/pages/Bourass

Bourgatte, M. & Jacobi, D. (2019). Chapitre 9. Les médiatisations visuelles des savoirs scientifiques. Dans : Benoît Lafon éd., *Médias et médiatisation: Analyser les médias imprimés, audiovisuels, numériques* (pp. 241-271). FONTAINE, France: Presses universitaires de Grenoble.

Broudoux E., Kembellec G (2017). Introduction à l'écrilecture scientifique et aux modalités

techniques de son augmentation. *Ecriture augmentée dans les communautés scientifiques*, ISTE éditions, 2017, 978-1-78405-220-1. ⟨10.1002/9781119384410.ch1⟩. ⟨sic_01494369⟩

Drucker J. (2014). Graphesis : Visual Forms of Knowledge Production. Cambridge, Harvard U. Press

Epron, B. & Vitali-Rosati, M. (2018). Introduction. Dans : Benoît Epron éd., *L'édition à l'ère numérique* (pp. 3-4). Paris: La Découverte.

Fauchié A. (2019). L'impact du livre numérique sur les pratiques d'édition : reconfiguration des processus de publication" séminaire IMPEC 24 mai 2019. En ligne https://impec.sciencesconf.org/resource/page

Guyot B. (2007). Processus éditorial : faire passer un document d'un monde à l'autre. Où va le travail à l'ère du numérique ? , Mines, Paris Les Presses, ParisTech, coll. Sciences sociales, pp.211-224.

Vitali Rosati M. (2014b), Qu'est -ce que l'éditorialisation ?, Culture Numérique. 10 juin 2014. En ligne : http://blog.sens-public.org/marcellovitalirosati/quest-ce-que-leditorialisation/

Vitali-Rosati, M. Qu'est-ce que l'éditorialisation?. 2016. Sens public. http://sens-public.org/articles/1184/

(1) https://ateliers.sens-public.org/fabrique-de-l-interaction-parmi-les-ecrans/index.html

Mots-Clés: espace, éditorialisation, open science

Espaces urbains et réseaux sociaux numériques

Proximité spatiale et interactions médiées par l'écran : une relation distendue mais opérante entre habitants via les groupes Facebook " J'aime ma commune ".

Léa Amand * [1]

[1] Laboratoire dÁnalyse des Systèmes de Communication des Organisations (LASCO) – Département de communication de lÚCL Ruelle de la Lanterne magique, 14 B - 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique

Notre proposition de communication souhaite présenter une réflexion sur le type de relations de " proximité à distance " créées entre résidants d'un même espace de vie local (village, quartier), ainsi que sur les bénéfices individuels que ces individus associent au développement et/ou l'entretien de ces interactions de faible intensité médiées par des groupes Facebook " J'aime ma commune "(1). Il s'agit d'espaces de discussion numériques créés à l'initiative d'habitants, permettant l'émergence de pratiques relationnelles spontanées entre résidants de territoires locaux. Comme le nom l'indique, c'est bien la proximité géographique qui motive le rassemblement des membres de ces espaces numériques, permettant à toutes celles et ceux concernés de près ou de loin par le village de lire ou poster du contenu en lien avec celui-ci. Mais quid de leurs interactions ? Pourquoi les habitants échangent-ils par écran interposé alors qu'ils ne sont nullement tributaires d'un éloignement géographique ? Dans quelle mesure les discussions sur les groupes Facebook remplacent, renforcent, complètent, entravent-elles les relations nouées en dehors du dispositif numérique ? Notre propos questionnera donc le rapport de continuité entre les espaces hors-/en ligne, mais aussi entre les interactions nourries hors-/en ligne.
D'avril à septembre 2020 nous avons mené une étude de plusieurs groupes Facebook consacrés aux différents villages du Grand-Mons, commune en Belgique francophone comptant une population de 95.000 habitants et composée de Mons-ville et de 18 autres villages/petites villes alentours. Durant cette période nous avons suivi 9 groupes via la méthode de l'ethnographie en ligne, conduite à l'aide d'une grille d'observation appliquée systématiquement à chaque groupe observé, ainsi que de la pratique de captures d'écran des posts jugés représentatifs d'un contenu habituel, ou au contraire atypiques et moins courants. Nous avons complété cette collecte de données par 15 entretiens semi-directifs auprès des membres et administrateurs de ces groupes. Afin de respecter les règles sanitaires en vigueur, ces entretiens ont été effectués à distance : téléphone, Messenger, Skype ou Microsoft Teams.

Dans un premier temps, nous évoquerons le recours aux écrans pour échanger au sujet d'un espace de vie commun, et montrerons comment l'usage de ces groupes Facebook témoigne du vif intérêt que portent les habitants à l'égard de leur village, lisible " *dans des messages où la fierté urbaine est de mise* " (Goudet, 2019). Cet intérêt publiquement affiché, voire revendiqué pour son environnement proche ne conduit pourtant pas nécessairement à des relations étroites ni à une forte interconnaissance entre voisins. Si " la force des liens faibles " n'est plus à démontrer

*Intervenant

dans le contexte des relations entretenues *online* (Cardon, 2008), il peut de prime abord sembler surprenant que les habitants d'un même espace géographique de petite taille se contentent d'une sorte de " côtoiement sans se connaître ". C'est pourquoi nous prendrons le temps de bousculer l'image d'Epinal du " village traditionnel " (Piolle, 1990), en nous appuyant sur trois arguments : (1) l'échec des projets de mixité sociale lancés par la planification urbaine (Charbonneau & Mallon, 2016) ; (2) la volatilité et l'individualisation des modes de vie (Scheiner & Kasper, 2003); (3) le rapport ambigu que les habitants entretiennent avec leur localité, entre création de lien sur les groupes Facebook autour de contenus valorisants (photos esthétiques ou d'époque, anecdotes historiques...) et refus d'une identité commune trop envahissante et restrictive.

Nous verrons malgré tout que le numérique, ne faisant que reproduire fidèlement la qualité des " relations de proximité à distance " tissées en face-à-face, offre toutefois un cadre propice à l'approfondissement des liens faibles entre villageois : le digital permet une sorte de mise en veille et d'archivage de ces contacts, pouvant à tout moment être réactivés (Cardon & Smoreda, 2014). Nous terminerons donc par la démonstration du caractère opérant de ces liens faibles entretenus en ligne, tant dans la création d'un sentiment de sécurité et de bien-être dans son environnement de vie (Rose et Séguin, 2007) que dans la possibilité de mobiliser un collectif en cas de problème vécu par plusieurs riverains, et ce même si le " commun " se résume à la volonté individuelle de préserver son cadre de vie (Morel, 2005). Dans pareil contexte, " *les actions individuelles s'agrègent autour d'un objectif partagé, encourageant la formation de "collectifs malgré eux" où l'interaction précède la production de commun.* " (Mabi & Theviot, 2014)

Implications scientifiques : Issue de nos travaux de thèse interrogeant la possibilité d'une participation plus inclusive au débat public, cette communication souhaite rendre compte en particulier des modalités actuelles de la participation en ligne, à cheval entre l'individu et le collectif (Monnoyer-Smith, 2011). En filigrane, nous démontrons également la complexité de sortir des formes " d'entre-soi " tenaces qui balisent les interactions.

Sous-thèmes associés :

Axe A " Les espaces et les usages : Régir / Adapter / Habiter l'espace " - " *relations entre espaces physiques et numériques* ".

Et/ou

Axe B " Les espaces et les territoires : Investir / Occuper / Saturer l'espace " - " *ancrage spatial des activités sociales* ".

(1) Cette expression est reprise d'un reportage du média belge francophone RTBF effectué en 2014, suite au succès grandissant de ces groupes : https://www.rtbf.be/info/medias/dossier/tout-sur-facebook-et-les-reseaux-sociaux/detail_focus-les-groupes-facebook-j-aime-ma-commune?id=8237948

Références citées :

CARDON Dominique, 2008, " Présentation ", *Réseaux*, vol.152, n○6, p.7-17.

CARDON Dominique et SMOREDA Zbigniew, 2014, " Réseaux et les mutations de la sociabilité ", *Réseaux*, vol.184-185, n○2-3, p. 161-185.

CHARBONNEAU Johanne et MALLON Isabelle, 2016, " Présentation : territoires urbains et mixité sociale : des politiques imaginées aux pratiques réelles ", *Lien social et Politiques*,

n○77, p.3–18.

GOUDET Laura, 2019, " Identité numérique, identité urbaine : représentations de la ville et des citoyens sur Facebook ", *Médias et communication électronique : enjeux de société*, S. Zlitni et F. Liénard éd., Limoges, Lambert-Lucas, p.15-26.

MABI Clément et THEVIOT Anaïs, 2014, " Présentation du dossier - S'engager sur Internet. Mobilisations et pratiques politiques ", *Politiques de communication*, vol.3, n○2, p.5-24.

MONNOYER-SMITH Laurence, 2011, " La participation en ligne, révélateur d'une évolution des pratiques politiques ? ", *Participations*, vol.1, n○1, p. 156-185.

MOREL Alain, 2005, " Introduction : La civilité à l'épreuve de l'altérité ", *La société des voisins : Partager un habitat collectif*, B. Haumont et A. Morel éd., Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, p.1-20.

PIOLLE Xavier, 1990, " Proximité géographique et lien social, de nouvelles formes de territorialité ? ", Espace géographique, t. 19-20, n○4, p. 349-358.

ROSE Damaris et SÉGUIN Anne-Marie, 2007, " Les débats sur les effets de quartier : que nous apprennent les approches centrées sur les réseaux sociaux et le capital social ? ", *Le quartier,* J.-Y. Authier, M.-H. Bacqué et F. Guérin-Pace éd., Paris, La Découverte, p. 217-228.

SCHEINER Joachim et KASPER Birgit, 2003, " Modes de vie, choix de l'emplacement de l'habitation et déplacements quotidiens. L'approche fondée sur le mode de vie dans un contexte de déplacements quotidiens et de planification ", *Revue internationale des sciences sociales*, vol.176, n○2, p. 355-369.

Mots-Clés: interactions, espaces numériques, proximité spatiale, liens faibles, habitants

Que signifie " ici " dans une discussion écrite en ligne ?

Michel Marcoccia * [1]

[1] Equipe Tech-CICO / Université de technologie de Troyes (Tech-CICO) – UTT – 12, rue Marie Curie, BP 2060 - 10010 TROYES Cedex, France

La participation à une discussion en ligne, que ce soit dans un forum de discussion ou un site de commentaires d'articles de presse, implique que les participants font l'expérience de deux environnements en même temps : l'environnement spatial dans lequel ils sont physiquement présents et l'environnement " virtuel " construit par la plateforme utilisée pour la discussion en ligne. Ainsi, l'expérience de la communication en ligne combine la séparation d'espaces physiques disjoints et la construction d'un espace numérique partagé.
Il est alors intéressant d'étudier la manière dont les participants à des discussions en ligne font référence à leurs localisations spatiales et, en particulier, d'analyser le contraste entre ceux qui font référence à leurs localisations spatiales physiques et ceux qui mettent en avant leur présence " virtuelle " dans l'espace de discussion numérique partagé.

Dans ce travail, nous analyserons ce phénomène est étudiant une de ces manifestations les plus visibles : l'usage du déicitique spatial " *ici* " dans les messages postés dans des plateformes de discussions en ligne.

Concrètement, notre étude consiste en l'analyse de plusieurs centaines d'occurrences du terme " *ici* ", prélévé dans des messages postés dans diverses plateformes de discussion en ligne, forums ou sites de presse écrite : les forums de *Doctissimo*, *JeuxVideo.com*, les espaces de commentaires d'articles de presse du *Figaro.fr* et de *20minutes.fr*, divers groupes de discussion *Google*, etc. L'analyse consiste en l'identification des références du déictique " *ici* ", et débouche sur une analyse comparative des différentes modalités de construction discursive de l'espace dans ces discussions.

" *Ici* " est une expression déictique qui, normalement, renvoie à un référent dont l'identification s'opère au moyen du contexte spatio-temporel de son occurrence. On considère généralement " *ici* " comme un déictique " transparent " dans le sens où son référent est univoque car il est une composante obligée de la situation d'énonciation (Kleiber, 1986). En fait, la situation de communication numérique rend la référence de ce déictique plus problématique.

En effet, nos observations, qui confirment celles de Holmes (1995), font apparaître un contraste entre les cas où " *ici* " renvoie à l'espace physique dans lequel se trouve l'émetteur d'un message et les cas où ce déictique réfère à l'espace numérique de discussion. En d'autres termes, on observe un contaste entre " *ici = espace physique* " et " *ici = espace numérique* ". Nous faisons l'hypothèse que cette opposition nous renseigne sur le sentiment d'espace partagé, voire

*Intervenant

d'appartenance à une communauté en ligne. Ainsi, l'utilisation d'un " *ici* " renvoyant à l'espace physique renforcerait la séparation entre les participants à la discussion alors que l'utilisation d'un " *ici* " renvoyant à l'espace numérique soulignerait le partage d'un espace commun.

Plus précisément, l'étude nous permet d'observer les différents contours que peut avoir l'espace numérique désigné par " *ici* ", du " cyberespace " en général au fil de discussion spécifique. De même, l'utilisation de " *ici* " pour désigner l'espace physique peut contribuer à diverses stratégies de construction identitaire : nationale (" *ici en France* "), locale *(" ici à Lyon*"), ou purement individuel lorsque " ici " est l'expression du " moi ", de la " territorialité moïque " (Barberis, 1998). Enfin, dans notre corpus, " *ici* " peut être inclusif ou exclusif, selon qu'il construit un collectif constitué de l'émetteur d'un message et de ses potentiels destinataires ou qu'il met en évidence une opposition (" *ici – je vs vous* ").

Ainsi, ce travail montre comment les participants à une discussion écrite numérique adaptent leurs descriptions des références spatiales aux contraintes de la communication en ligne. Ceci montre par ailleurs la flexibilité du langage déictique, et l'importance des références spatiales comme mécanismes de construction identitaire. De manière plus théorique, cela confirme que, dans le cadre de l'analyse pragmatique des discours et des interactions, l'espace doit être appréhendé comme une réalisation discursive et performative plus que comme une donnée contextuelle (Jucker et al., 2028).

Références

Barbéris, J.-M. (1998). Identité, ipséité dans la deixis spatiale : *Ici* et *là*, deux appréhensions concurrentes de l'espace ?. *L'Information Grammaticale*, 77 : 28-32.

Dostalek, Tomas (2020). Reference and deixis in internet forums, Thesis for: Master's degree, Univerzita Pardubice, Tchéquie.

https://www.researchgate.net/publication/343793383_Reference_and_Deixis_in_Internet_Forums

Holmes, M. E. (1995). Naming virtual space in computer-mediated communication, *ETC: A Review of General Semantics*, 52(2) : 212–221.

Jucker, A. et al. (2018). Doing space in face-to-face interaction and on interactive multimodal platforms. *Journal of Pragmatics*, 134 : 85-101.
Kleiber, G. (1986). Déictiques, embrayeurs, "token-réflexives", symboles indexicaux, etc. : comment les définir ?, *L'Information Grammaticale*, 30 : 3-22.

Mots-Clés: deixis, discussion en ligne, pragmatique

”Se tenir hors des zones balisées". Quand l’espace numérique des réseaux sociaux participe à inscrire et régir l’espace physique en situation de crise.

Pierre-Yves Moret * [1], Michael Perret * † [1]

[1] Haute école de gestion Arc HES-SO (HE Arc) – Espace de l’Europe 21, 2000 Neuchâtel, Suisse

" Se tenir hors des zones balisées ". Quand l’espace numérique des réseaux sociaux participe à inscrire et régir l’espace physique en situation de crise
Mots-clefs: Interactions – espace – réseaux sociaux – Villes – crise – inondations

Cette proposition de contribution s’intéresse à l’interaction entre des municipalités et leurs habitant·e·s via les réseaux sociaux en situation de crise. Elle le fait au travers d’une étude de cas portant sur des villes de la région des trois lacs en Suisse qui ont communiqué à propos de la montée du niveau des eaux et des inondations consécutives durant l’été 2021. Il s’agit ainsi de saisir comment l’espace physique concerné par une situation météorologique particulière se voit à la fois thématisé, investi et régi par les écrans au travers d’une communication institutionnelle numérique. Notre proposition s’inscrit de ce fait dans l’axe A de l’appel " Les espace et les usages : Régir / Adapter / Habiter l’espace ".

Entre la mi-juin et la mi-juillet 2021, la Suisse connaissait des précipitations exceptionnelles, avec des niveaux d’averse records (Félix, 2021). Pendant le mois de juillet, " il a plu presque 2 fois plus que la normale " (MétéoSuisse, 2021b). Les températures élevées induisant de plus une fonte des neiges importante, les niveaux des rivières et des lacs ont connu une hausse rapide débouchant sur des inondations inédites et critiques (MétéoSuisse, 2021a ; OFEV, 2021). Ce fut notamment le cas pour les lacs du pied du Jura, où certaines municipalités ont alors communiqué sur la situation via leurs réseaux sociaux, à l’instar des villes de Bienne (BE), d’Yverdon-les-Bains (VD) et de Neuchâtel (NE).

Une première analyse des posts de ces communes indique qu’elles ont pu recourir aux réseaux sociaux pour communiquer à ce propos, tour à tour pour régir, prévenir ou pour conseiller. Ainsi, dans son premier post Facebook sur le sujet, Yverdon-les-Bains invitait notamment la population " à se conformer aux panneaux ”danger zone inondable” qui ont été posés cet après-midi et à se tenir en dehors des zones balisées par les forces de sécurité. " (Yverdon-les-Bains, 2021). La veille, la Ville de Neuchâtel recommandait sur son compte Facebook : " PRUDENCE SUR LES RIVES " (Ville de Neuchâtel, 2021). Pendant deux semaines environ, plusieurs localités concernées ont ainsi produit ou relayé du contenu sur la situation, dont des informations venant des autorités cantonales ou fédérales(1). La Ville de Bienne reprenait ainsi le 17 juillet un tweet

*Intervenant
†Auteur correspondant: michael.perret@he-arc.ch

du Canton de Berne alertant sur la situation : " (...) Évitez les balades et les activités au bord des lacs et rivières. Respectez les interdictions d'accès. #Merci (...) " (Canton de Berne, 2021).

La manière dont les Villes concernées ont recouru aux réseaux sociaux illustre une similitude dans l'inscription spatiale géographique tout autant qu'écranique : de par leur communication et leurs interactions, ces Villes traduisaient et performaient leur situation d'une part dans un territoire donné et d'autre part dans un réseau de communication médié par les écrans. En reprenant par exemple du contenu émis par leurs cantons respectifs ainsi que par les autorités fédérales, les municipalités manifestaient leur inscription dans un espace géographique et politique plus large, comme le souligne l'exemple biennois ci-dessus. Cette inscription territoriale donne parallèlement des indications sur l'intérieur des territoires respectifs de ces municipalités, aussi bien pour l'espace géographique qu'écranique. Car en adressant leurs contenus à une population concernée par les zones géographiques touchées, ces municipalités exprimaient la dimension spatiale concrète (p.ex. les rives du lac) de leur territoire. Ce faisant, elles exprimaient en même temps la dimension spatiale numérique : ce sont avant tout les citoyen·ne·s, habitant·e·s des municipalités concernées qui sont abonné-e-s à leurs comptes et à leurs pages de réseaux sociaux respectifs.

Ce cas de communication numérique face à une situation météorologique inhabituelle illustre ce que certains travaux ont pu relever : premièrement à propos des inondations en Suisse d'un point de vue de la gestion des risques et de l'aménagement du territoire, où l'on relève l'importance de prendre en compte les différents acteurs touchés, dont la population, ainsi que leurs implications spatiales (Reynard & November, 2008, pp. 12-13; Reynard et alii, 2006) ; deuxièmement d'un point de vue des interactions, où un événement climatique important ou une catastrophe naturelle soulignent la place et le rôle des institutions publiques ainsi que celui des médias (Bovet & Terzi, 2012). À ce propos, la Ville de Neuchâtel a relayé sur ses comptes certains contenus produits par des médias (p. ex. Arcinfo, 2021), notamment le 18 juillet un tweet d'une journaliste de la Radio Télévision Suisse (RTS) rappelant les consignes de prudence (Botteron, 2021).

Partant, une telle situation de crise inscrite dans un espace géographique donné renforcerait-elle les interactions sur les réseaux sociaux offertes par l'espace écranique ? Car force est de constater que les posts des Villes sur le sujet ont suscité de nombreuses réactions. En majorité, les habitant·e·s/internautes ont partagé les publications pour mettre en garde leur réseau, ont posé des questions et ont également interagi avec les Villes émettrices. De premiers entretiens menés attestent d'ailleurs dans la participation des internautes une large adhésion. Par ces publications d'une part et par ces réactions et commentaires d'autre part, on assiste à une configuration de la communication comme espace d'échange et de vécu. Ces acteurs entrent respectivement dans une interaction où municipalité et habitant·e·s " font l'espace " (Jucker et alii, 2018).

Notre communication entend s'appuyer sur une analyse des interactions d'un corpus de posts sur les comptes de réseaux sociaux (Facebook, Instagram, Twitter) de trois villes de la région des trois lacs en Suisse, publiés entre le 1er et le 31 juillet 2021. Cette analyse se basera autant sur les messages émis par les Villes (information, recommandation, mise en garde, interdiction, etc.) que sur les interactions observées sur les posts (lorsque les internautes commentent) et sur leurs partages publics. Le but étant de saisir dans quelle mesure les interactions en temps de crise participent à baliser l'espace géographique et numérique.

Pour ce faire, notre proposition emploie les outils analytiques d'une sociologie d'inspiration ethnométhodologique et d'analyse de conversation (EMCA), attentive aux interactions et à la relation qui lie énonciateurs et internautes dans un espace public numérique. Nous nous intéressons au rôle socialement instituant du discours et des pratiques discursives (Widmer, 2010) et allons explorer en quoi il s'agit d'interactions et dans quelle mesure celles-ci s'expriment en tant que

transmission d'information, de dialogue ou d'expérience (Hornbaeck & Oulasvirta, 2017). Nous considérerons pour cela la dimension numérique des échanges par les réseaux sociaux (Reeves, 2017 ; Reeves & Beck, 2019) ainsi que la dimension informationnelle et conversationnelle des posts, des réactions et des échanges pour interroger comment cela traduit des individualités voire des corps en interaction dans une certaine spatialité (Mondada, 2014). Ce faisant, nous pourrons situer en quoi il est légitime dans cet exemple de considérer les interactions numériques dans une dimension spatiale plus largement que comme cadre d'une expérience (Genard, 2016) mais en tant que " pragmatique conjointe de l'espace et du commun " (Patttaroni, 2016).

Bibliographie

Arcinfo.ch (2021, 16 juillet). Inondations : à Neuchâtel, une quarantaine de lieux sont à risque (...). *Twitter*. https://tinyurl.com/rpeeknmf

Botteron, E. (2021, 18 juillet). " Ça déborde à Neuchâtel. Le lac a battu son niveau record et continue de monter. (...) " *Twitter*. https://tinyurl.com/wx4e36w7

Bovet, A., & Terzi, C. (2012). D'une catastrophe naturelle à une réussite humanitaire : le traitement public des événements de Gondo en Suisse. In Cefaï, D., & Terzi, C. (Eds.), *L'expérience des problèmes publics*. Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, pp. 293-319.

Canton de Berne (2021, 17 juillet). " #Crues Le niveau des lacs et le débit des cours d'eau restent très élevés. (...) ". *Twitter*. https://tinyurl.com/3cze7fx6

CH.ch (s.d.). *Le fédéralisme suisse*. Confédération suisse. (En ligne). https://tinyurl.com/2z84axph

État de Vaud (s.d.). *En cas de catastrophe, alarme à la population et sirènes*. État de Vaud. (En ligne). https://tinyurl.com/7ttmvxkr

Félix, T. (2021, 16 juillet). *Un niveau record de précipitations inédit depuis 70 ans en ce début d'été*. Swissinfo.ch (En ligne). https://tinyurl.com/8p59bm8

Génard, J.-L. (2016). Postface au Dossier " Penser l'espace en sociologie ", *SociologieS* (En ligne). https://tinyurl.com/2zr4np72

Hornbaeck, K., & Oulasvirta, A. (2017). What is interaction ? *Proceedings oft he 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 5040-5052. https://tinyurl.com/5awvb53p

Jucker, A. H., Hausendorf, H., Dürscheid, C., Frick, K., Hottiger, C., Kesselheim, W., Linke, A., Meyer, N., & Steger, A. (2018). Doing space in face-to-face interaction and on interactive multimodal platforms. *Journal of Pragmatics 134*, 85-101. https://tinyurl.com/kh9adkzk

MétéoSuisse-Blog (2021a, 16 juillet). *Bilan des fortes précipitations et perspectives pour la fin du mois*. Office fédéral de météorologie et de climatologie MétéoSuisse (En ligne). https://tinyurl.com/593fcn6n

MétéoSuisse (2021b, 6 août). " Moyenné sur l'ensemble de la #Suisse, juillet 2021 s'est avéré le mois de juillet le plus pluvieux depuis le début des mesures en 1864 (...) ". *Twitter*. https://tinyurl.com/3mnc4434

Mondada, L. (2014). *Corps en interaction. Participation, spatialité, mobilité*. ENS Éditions.

OFEV (2021, 26 juillet). *Crues de juillet 2021 : des précipitations abondantes ont provo-*

qué des inondations en maints endroits. Office fédéral de l'environnement (OFEV) (En ligne). https://tinyurl.com/r83phyhn

Pattaroni, L. (2016). La trame sociologique de l'espace. Éléments pour une pragmatique de l'espace et du commun. *SociologieS* (En ligne). https://tinyurl.com/2uchedt5

Reeves, S. (2017). *Understanding social media in everyday life: Ethnomethodogical and conversation analytic perspectives.* (Séminaire). University of Southampton.

Reeves, S., & Beck, J. (2019). Talking about interaction. *International Journal of Human-Computer Studies 131*, 144-151. https://tinyurl.com/s98vdyj7

Reynard, E., & November, V. (2008). *Impact des inondations en Suisse. Processus d'apprentissage, gestion du risque et aménagement du territoire. Rapport de synthèse.* Université de Lausanne, École polytechnique fédérale de Lausanne.

Reynard, E., Thoni, L., November, V., Barbisch, C., & Penelas, M. (2006). *Apprendre par les catastrophes naturelles: le cas des inondations récentes en Suisse. Actes du colloque L'eau en montagne.* Université de Lausanne, Université de Genève. https://tinyurl.com/n72fcvsw

Ville de Neuchâtel (2021, 14 juillet). " PRUDENCE SUR LES RIVES ! (...) ". F*acebook.* https://tinyurl.com/5y9bnkhb

Widmer, J. (2010). *Discours et cognition sociale: Une approche sociologique.* Editions des archives contemporaines.

Yverdon-les-Bains (2021, 15 juillet). " INTEMPÉRIES : PRÉCAUTIONS À ADOPTER FACE AUX RISQUES D'INONDATION ". *Facebook.* https://tinyurl.com/23545avk

(1) Rappelons qu'en Suisse " la Constitution fédérale définit les compétences de la Confédération et des cantons. Ces derniers définissent à leur tour les compétences de leurs communes " (CH.ch, s.d.). En cas de catastrophe ou de menace à la population, ce sont avant tout les organes fédéraux et cantonaux concernés qui gèrent les alarmes et communiquent sur les consignes de comportement (État de Vaud, s.d.).

Mots-Clés: Interactions, espace, réseaux sociaux, Villes, crise, inondations

Ecrans et conflits de présence

L'espace du conflit au sein de l'espace du jeu : le live streaming à l'épreuve du trolling

Michael Perret * [1], Pierre-Yves Moret *

[1], Thomas Jammet [2]

[1] Institut de la Communication et du Marketing expérientiel, Haute Ecole de Gestion Arc Neuchâtel (HES-SO // Haute école spécialisée de Suisse occidentale) (ICME) – Espace de l'Europe 21 CH-2000 Neuchâtel, Suisse
[2] Haute école de travail social Fribourg (HETS-FR) – Suisse

Notre proposition de communication aborde la thématique du colloque sous l'angle des espaces d'interaction traversés par des forces menaçantes (axe B). Plus spécifiquement, elle s'intéresse aux situations de *trolling* dans un contexte de diffusion en direct de parties de jeux vidéo en ligne. Parmi les pratiques vidéoludiques, le *live streaming* est devenu une pratique généralisée au cours des dix dernières années (Taylor 2018; Ter Minassian *et al.* 2021). Précisons que la pratique qui consiste à être spectateur-trice d'une diffusion en direct devient ordinaire, alors que sa production reste une pratique partagée par une petite minorité de vidéastes-joueur-euse-s (Ter Minassian *et al.*, 2021 : 115). Dans ce contexte, il n'est pas rare que les vidéastes, en cours de partie, puissent voir leur performance vidéoludique et scénique entachée par le comportement de participant-e-s qui s'approcherait du *trolling*. Bien que la définition d'une telle pratique donne lieu à d'âpres débats dans le champ académique, nous retiendrons qu'il existe un consensus sur le fait que le *trolling* " can fall into two large categories of verbal and behavioural trolling, with behavioural trolling being largely relegated to the gaming sphere " (Cook, Schaafsma, et Antheunis 2018). Par exemple, le *trolling* verbal peut aussi bien comprendre des attaques vulgaires (*trash-talking*) que du *flaming*, soit des énoncés émis dans le but de susciter l'ire des autres participant-e-s à la situation (*Ibid.*).
L'abondante littérature de ces dernières années sur le sujet, dans un contexte écranique plus large, porte premièrement sur les intentions plus ou moins manifestes des trolls (Hardaker 2010; Cook, Schaafsma, et Antheunis 2018). Dans un des premiers textes sur le sujet en francophonie, Anne Revillard (2000) observe et décrit à ce propos le phénomène comme un effort de captation-détournement de l'attention :

" La manipulation qui vise à nuire à l'intégrité de la communauté a un nom dans le jargon informatique : c'est le *troll* (...). Le *troll* (...) participe aux débats dans le but de perturber ceux-ci. Il se fait passer pour un participant honnête et en profite pour donner de faux conseils, ou pour se moquer insidieusement des autres membres, à travers des messages provocateurs. Son but est d'être pris au sérieux, pour que des débats se lancent autour de ses interventions. " (*Ibid.* : 113)

Deuxièmement, la littérature fait la part belle aux traits de personnalité psychologiques des

*Intervenant

trolls (Thacker et Griffiths 2012; Buckels, Trapnell, et Paulhus 2014). Troisièmement, des travaux d'inspiration ethnométhodologique et d'analyse de conversation (EMCA) étudient la structure conversationnelle de situations de *trolling*. Parmi ceux-ci, le texte de Christine L. Cook *et al.* (2019) indique que la limite est ténue entre les interactions considérées comme du *trolling* et des interactions entre membres d'une même partie de jeu multijoueurs, les deux cas comportant fortement des caractéristiques négatives que l'on impute généralement aux seules situations de *trolling* (telles que des insultes, des moqueries, etc.). Plus récemment, le texte de Henna Paaki *et al.* (2021) analyse les stratégies conversationnelles et interactionnelles des participant-e-s " trollesques " (*troll-like users*) pour faire infléchir une conversation. L'" intentionnalité communicationnelle(1) " (Scannell 1994) des *trolls* serait-elle de produire des énoncés ou des actions qui sont inappropriées aux situations et aux circonstances pour lesquelles ils ont été conçus (*Ibid.* : 55) ? Prenant le contrepied de cette série de travaux consacrés aux activités de *trolling* et aux motivations de leurs auteur-ice-s, notre communication s'intéresse à ceux et celles qui les subissent, et propose une description des stratégies et des compétences déployées par les vidéastes pour faire face à du *trolling* en situation de *live streaming*.

La proposition de communication se base sur une sociologie pragmatiste (Quéré et Terzi 2015), attentive à la manière dont les différentes catégories de participant-e-s peuvent " expériencer " (Dewey 2010; Quéré 2015) les parties de jeu vidéo, ces dernières étant à comprendre, dans cette perspective, comme des " accomplissements pratiques " (Garfinkel et Sacks 1970; Reeves, Greiffenhagen, et Laurier 2017). Dans ce sens, nous entendons décrire des séquences de diffusion de jeu au sein desquelles des situations de *trolling* peuvent survenir et la manière dont les vidéastes qui y sont confronté-e-s y réagissent, à l'aide d'outils de l'analyse de contenu d'inspiration ethnographique.

La communication entend suivre deux objectifs. Premièrement, il s'agit de décrire les " propriétés situationnelles " (Garfinkel et Sacks 1970; Goffman 2013) d'une diffusion en direct d'une partie de jeu vidéo. En tant que multi-activité complexe, la diffusion en direct comporte deux dimensions centrales : son déroulement est une suite d'enchaînements séquentiels d'événements dans le jeu et d'énoncés (dimension séquentielle) et d'interactions multimodales (dimension interactionnelle), entre les protagonistes du *stream* (la personne qui diffuse, les éventuels autres joueur-euse-s, ainsi que le public). Comme le suggère Daniel Recktenwald (2017), lors d'un *live stream*, le sens des événements qui émergent progressivement est contextuel et est négocié localement tant par la personne qui joue que par les autres participant-e-s (les autres personnes qui jouent ou les spectateur-ice-s). Les premiers résultats de cette description (Perret 2020; 2021) permettent par exemple de voir, d'une part, que le public " participe et contribue au déroulement de la représentation " (I. Joseph 2009, 59) dans l'interaction. D'autre part, le-la vidéaste a généralement une " position exposée " (Goffman, 2013 (1963) : 109), ce qui suppose qu'iel " doit se tenir prêt à être approché(-e) par des inconnu(-e-)s " (*Ibid.*).

Deuxièmement, la description des propriétés situationnelles sera doublée d'une description des " compétences relationnelles ", comme cela a été fait dans d'autres secteurs d'activités (Jammet 2015; 2019), déployées par deux vidéastes qui diffusent leurs parties de jeu vidéo pour gérer le compagnonnage fragile qui lie la personne qui *streame* et son public. Dès lors qu'iels n'ignorent pas les trolls, les vidéastes peuvent par exemple chercher à maintenir ou à rétablir l'" équilibre rituel " (Goffman 1974) de la situation par des compétences qui vont de la prise en compte des messages à l'apaisement (Goffman 1989; Jammet 2019). À l'inverse, iels peuvent symétriser des messages par nature " asymétriques " (Hardaker 2010; Paakki, Vepsalainen, et Salovaara 2021) en se moquant des personnes pratiquant le *trolling*, ou en menant parfois une " cérémonie de dégradation " (Garfinkel 1956) à l'encontre des trolls, incluant le public dans la dégradation de la personne. Comme le laissent entendre Cook *et al.* (2019), la transition entre le statut de victime et celui d'agresseur peut ainsi s'effectuer rapidement dans l'interaction. Ainsi, nous entendons

faire ressortir différentes strates de la performance des vidéastes, en partant du principe que diffuser une partie de jeu et *troller* au cours de celle-ci sont des " accomplissements pratiques " se donnent à voir et prennent sens dans l'interaction.

Notre communication se base sur l'analyse de quatre vidéos réalisées par deux vidéastes suisses romand-e-s diffusant leurs parties sur Twitch, dont le genre et l'origine ethnique ont cristallisés les activités de *trolling*. Pour chacun-e d'entre eux, nous sélectionnerons deux situations où iels doivent faire face à du *trolling*. Les deux contextes diffèrent de par la taille des communautés des vidéastes : la première cumulait les quelques 200 à 300 spectateur-ice-s par diffusion, le second jouit d'une popularité bien plus grande avec une dizaine de milliers de spectateur-ice-s à chaque fois. La première vidéaste diffusait ses parties entre 2014 et 2016 avant d'arrêter son activité suite à du harcèlement répété. Le second songeait à arrêter ses diffusions suite à des attaques racistes régulières, avant de choisir de maintenir son activité.

Bibliographie

Buckels, Erin E., Paul D. Trapnell, et Delroy L. Paulhus. 2014. " Trolls Just Want to Have Fun ". *Personality and Individual Differences*, The Dark Triad of Personality, 67: 97-102. https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.01.016.

Cook, Christine L., Rianne Conijn, Juliette Schaafsma, et Marjolijn Antheunis. 2019. " For Whom the Gamer Trolls: A Study of Trolling Interactions in the Online Gaming Context ". *Journal of Computer-Mediated Communication* 24 (6): 293-318. https://doi.org/10.1093/jcmc/zmz014.

Cook, Christine L., Juliette Schaafsma, et Marjolijn Antheunis. 2018. " Under the Bridge: An in-Depth Examination of Online Trolling in the Gaming Context ". *New Media & Society* 20 (9): 3323-40. https://doi.org/10.1177/1461444817748578.

Dewey, John. 2010. *L'art comme expérience*. Traduit par Jean-Pierre Cometti. Folio. Essais 534. Paris: Gallimard.

Garfinkel, Harold. 1956. " Conditions of Successful Degradation Ceremonies ". *American Journal of Sociology* 61 (5): 420-24.

Garfinkel, Harold, et Harvey Sacks. 1970. " On formal structures of practical action ". In *Theoretical sociology: perspectives and developments*, édité par John C. McKinney et Edward A. Tiryakian, 338-66. New York, NY: Appleton-Century-Crofts.

Goffman, Erving. 1974. *Les rites d'interaction*. Traduit par Alain Kihm. Paris: Les Editions de Minuit.

—. 1989. " Calmer le jobard: quelques aspects de l'adaptation à l'échec ". In *Le parler frais d'Erving Goffman*, édité par Robert Castel, Jacques Cosnier, et Isaac Joseph, traduit par Pascale Joseph, 277-300. Paris: Les Editions de Minuit.

—. 2013. *Comment se conduire dans les lieux publics: notes sur l'organisation sociale des rassemblements*. Traduit par Daniel Cefaï. Études sociologiques. Paris: Economica.

Hardaker, Claire. 2010. " Trolling in Asynchronous Computer-Mediated Communication: From User Discussions to Academic Definitions " 6 (2): 215-42. https://doi.org/10.1515/jplr.2010.011.

Jammet, Thomas. 2015. " Au service du client, au nom de la communauté. Une approche

ethnographique de l'animation de communautés de marque en ligne ". *Réseaux*, no 190-191: 73-98.

—. 2019. " Calmer le râleur. Contribution à l'étude de la relation client sur le Web 2.0 ". *Terrains & travaux*, no 34: 137-61.

Joseph, Isaac. 2009. *Erving Goffman et la microsociologie*. 2e éd., 2e tirage. Philosophies. Paris: PUF - Presses universitaires de France.

Paakki, Henna, Heidi Vepsalainen, et Antti Salovaara. 2021. " Disruptive Online Communication: How Asymmetric Trolling-like Response Strategies Steer Conversation off the Track ". *Computer Supported Cooperative Work-the Journal of Collaborative Computing and Work Practices* 30 (3): 425-61. https://doi.org/10.1007/s10606-021-09397-1.

Perret, Michael. 2020. " "Retrouvez-moi sur Twitch!" La gestion du live streaming comme relation au public et entrée en jeu ". *Études Digitales*, no 7: 135-54. https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-10419-3.p.0135.

—. 2021. " Expériences d'un problème public: de l'interdiction des jeux vidéo violents à la réglementation des contenus ". Thèse en sciences sociales, Lausanne: Université de Lausanne. https://serval.unil.ch/fr/notice/serval:BIB_AF2284E64540.

Quéré, Louis. 2015. " Pour un nouveau regard sur l'expérience publique ". Occasional Paper n◦27 / Institut Marcel Mauss. Paris. http://cems.ehess.fr/docannexe/file/3584/porto2015.pdf.

Quéré, Louis, et Cédric Terzi. 2015. " Pour une sociologie pragmatiste de l'expérience publique. Quelques apports mutuels de la philosophie pragmatiste et de l'ethnométhodologie ". *SociologieS (en ligne)*. http://journals.openedition.org/sociologies/4949.

Recktenwald, Daniel. 2017. " Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch ". *Journal of Pragmatics* 115: 68-81. https://doi.org/10.1016/j.pragma.2017.01.013.

Reeves, Stuart, Christian Greiffenhagen, et Eric Laurier. 2017. " Video Gaming as Practical Accomplishment: Ethnomethodology, Conversation Analysis, and Play ". *Topics in Cognitive Science* 9 (2): 308-42. https://doi.org/10.1111/tops.12234.

Revillard, Anne. 2000. " Les interactions sur l'Internet (note critique) ". *Terrains & travaux*, no 1: 108-29.

Scannell, Paddy. 1994. " L'intentionnalité communicationnelle dans les émissions de radio et de télévision ". Traduit par Marie-Christine Gamberini. *Réseaux*, no 68: 49-63. https://doi.org/10.3406/reso.1994.

Taylor, T.L. 2018. *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton Studies in Culture and Technology. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Ter Minassian, Hovig, Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Samuel Coavoux, David L. J. Gerber, Samuel Rufat, Mathieu Triclot, et Vinciane Zabban. 2021. *La fin du Game? Les jeux vidéo au quotidien*. Tours: Presses universitaires François-Rabelais.

Thacker, Scott, et Mark D. Griffiths. 2012. " An Exploratory Study of Trolling in Online Video Gaming ". *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning* 2 (4): 17-33. https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2012100102.

(1) Paddy Scannell définit l'" intentionnalité communicationnelle " comme " l'existence d'une intentionnalité flagrante dans l'aménagement des émissions (radio et de télévision) de telle sorte que (...) elles soient appropriées aux situations et aux circonstances pour lesquelles elles ont été conçue (*sic*) " (1994, 55). Un tel concept permet notamment de saisir la volonté d'" ordinarité " des énoncés proposés en production.

Mots-Clés: Trolling, pratiques vidéoludiques, live streaming, Twitch, sociologie interactionnelle

Occupying Other's digital space: Privacy as a situated practice

Iuliia Avgustis *† [1], Samira Ibnelkaïd *

[2,3]

[1] University of Oulu – Pentti Kaiteran katu 1, 90014 Oulu, Finlande
[2] University of Oulu – P.O.Box 8000 FI-90014 University of Oulu Finland, Finlande
[3] Interactions, Corpus, Apprentissages, Représentations (ICAR) – École Normale Supérieure - Lyon, Université Lumière - Lyon II, CNRS : UMR5191 – 5, av Pierre Mendès-France 69676 BRON CEDEX, France

While smartphones and their content are usually considered to be in the category of private space both by researchers and designers, in this paper, we show that categorization of one's smartphone as private or public space is done *in situ* by participants in face-to-face interactions. The concept of space is not to be regarded through a simplistic cartographic lens but rather through a perceptual approach. Indeed, there is an intrinsic embodied and sensorial connection between human experience and geographical space as they constantly shape each other (Tuan 1977; Frémont 2010; Le Breton 2006; Augé 2010). And in the digital era, the notion of space is complexified by the use of technological devices that open alternate, complementary, or concurrent places.

For instance, a smartphone screen is commonly viewed as a private space, as it can reveal sensitive or confidential information about the smartphone's owner. Previous research states that mobile phones and smartphones contribute to the development of a "portable private-personal territory" and allow users to extend their individual personal space (Hatuka & Toch 2016). Getting access to the content of someone's phone is usually viewed as a violation of this personal space and of a person's privacy, as an illegal or morally problematic activity.

In the field of human-computer interaction (HCI), this activity is usually discussed in relation to technologies of surveillance (e.g. mobile spyware, parental monitoring apps) or observational attacks ("shoulder surfing" and "snooping attacks"). The concept of "shoulder surfing" comes from the field of computer security and can be defined as an attempt to steal someone's confidential information (e.g. passwords) by discreetly looking at their screen. "Snooping attacks" can be defined as "looking through someone else's phone without their permission" (Marques et al. 2016). Special tools for smartphones are developed to prevent these privacy-invasive activities, e.g. Huawei's PrivateSpace, Samsung's Private Mode, Xiaomi's Second Space. Other possible solutions are "gaze-dependent display encryption" patented by Apple, or privacy screen protectors for smartphones.

*Intervenant
†Auteur correspondant: iuliia.avgustis@oulu.fi

Smartphones and their content are therefore treated by designers as private spaces that have to be protected. However, as our data shows, co-present others (friends, family members, colleagues) often invade this assumingly private space by looking at the user's screen during face-to-face interactions, without being directly invited to. The present study thus investigates the embodied accomplishment of digital space privacy in face-to-face interaction, i.e., how do members of the interaction achieve a common understanding of someone's screen space as public or private?

Our research methodology draws on an interdisciplinary approach encompassing Visual Ethnography (Banks & Morphy, 1997; Ruby, 2000; Pink, 2007) as a way to apprehend the fieldwork (collecting and processing visual data that document human artifacted practices); Multimodal Interaction Analysis (Goffman, 1959; Goodwin 2000; Cosnier, 2007; Mondada 2008; Kerbrat-Orecchioni 2010; Traverso 2012) observing verbal, embodied and artifacted practices; and Phenomenology (Husserl 1929; Merleau-Ponty 1945; Vial 2013) as a transempirism, i.e., a way to go beyond the empirical data and to rethink the concepts of space and privacy in the digital era.

Data for this research consists of video recordings of everyday interactions between friends and acquaintances in Finland and in Russia. The languages of communication are Russian, French, and English as a lingua franca.

In order to fully account for the resources involved in the situated enactment of privacy, this study makes use of multidimensional in-room video recordings using: static cameras, remote control cameras, wearable cameras (worn by the participants), and multiple audio recorders. The combination of perspectives and the synchronized verbal transcriptions in the resulting videos allow us to analyze the communicative behavior of all participants, both off and on-screen. The focus of this contribution is on a collection of interactional sequences where participants either look at someone else's phone or visibly demonstrate their "not looking".

Our preliminary findings show that another person's smartphone display is not treated as a private space *per se*. Participants often glance at others' phones for practical reasons (e.g. to check whether the smartphone user is available). The decision to treat a smartphone display as a private or a public space is made *in situ*. In most situations, participants draw their gaze away quickly after glancing at the screen, but our collection also includes cases where participants gaze at a screen for a longer time, make comments about the smartphone's content or its user's activity. They may even lean in to get a closer look at the smartphone's screen, entering the phone holder's territory. In doing so, participants treat the screen as a shareable space. However, we also observe "privacy incidents" where a digital activity that was considered public is reevaluated as private and leads to a visible interruption of the initiated look.

Therefore, digital space privacy is a situated and dynamic interactional practice achieved through a spectrum of embodied actions from an absence of look to quick glances or intensive looks (with comments), and head turns in case of misinterpretation.

Understanding what smartphone users and their co-present participants categorize as public and private spaces will lead to a better understanding of design needs. Our findings can constitute the basis for reconsidering some key concepts in interface design. The research will also provide insights for the development of new hardware and software, which will improve user experience of mobile technology in everyday interactions.

Subtopic: B

References:

Augé M. (2010). "Retour sur les "non-lieux"". In Communications, n○87, pp. 171-178.

Banks, M. & Morphy, H. (1997). Rethinking visual anthropology. London: Yale University Press.

Cosnier, J. (2007), " Le corps et l'interaction ". In Chabrol,C & Orly-Louis,I, (eds.), Interactions communicatives. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, pp. 91-95.

Frémont, A. (2010). État des lieux. Communications, n○ 87(2), 161–169.

Goffman, E. (1959). The Presentation of Self in Everyday Life. New York: The Overlook Press.

Goodwin, C. (2000). Action and Embodiment Within Situated Human Interaction. Journal of Pragmatics, 32, pp. 1489-1522.

Hatuka, T., & Toch, E. (2016). The emergence of portable private-personal territory: Smartphones, social conduct and public spaces. Urban Studies, 53(10), 2192–2208.

Husserl, E. (1929) (1980). Méditations cartésiennes : introduction à la phénoménologie. Paris : Vrin.

Kerbrat-Orecchioni, C. (2010). " Pour une analyse multimodale des interactions orales. L'expression des émotions dans les débats politiques télévisuels ". In Cadernos de Letras da UFF, n○ 40, pp. 17-45.

Le Breton, D. (2006). La Saveur du Monde, Une anthropologie des sens. Paris : Métailié.

Marques, D., Muslukhov, I., Guerreiro, T., Beznosov, K., & Carriço, L. (2016). Snooping on mobile phones: Prevalence and trends. Proceedings of the Twelfth USENIX Conference on Usable Privacy and Security, 159–174.

Merleau-Ponty, M. (1945). Phénoménologie de la perception. Paris : Gallimard.

Mondada, L. (2008). " Using video for a sequential and multimodal analysis of social interaction: Videotaping institutional telephone calls ". In Forum: Qualitative Social Research, 9(3), pp. 1-35.

Pink, S. (2007). Doing visual ethnography. London: Sage Publications.

Ruby, J. (2000). Picturing culture: exploration of film and anthropology. Chicago: University of Chicago Press.

Traverso, V. (2012). " Analyses de l'interaction et linguistique : état actuel des recherches en français ". In Langue française, n○175, pp. 53-73.

Tuan, Y.-F. (1977). Space and Place: The Perspective of Experience. E. Arnold.
Vial S. (2013). L'être et l'écran, comment le numérique change la perception. Paris : Presses Universitaires de France.

Mots-Clés: privacy, smartphone use, everyday interactions, private and public spaces, multimodal interaction analysis, video, based research

Showing or scolding? Coping with unexpected co participants in video-mediated meetings

Galina Gostrer * [1]

[1] University of Applied Science Munich (Munich) – Lothstraße 34 80636 München, Allemagne

Introduction

According to the Corona Version of Gartner Hype Cycle, ‚Animal Crossing' was one of the most popular and also sustainable phenomenons in the pandemic times (Gartner Hype Cycle Emerging Quarantines 2020). Unexpected appearances of pets along with children and spouses in video conferences made us not only laugh, but also gain a new perspective on our colleagues and their home privacy. Moreover, these entertaining phenomenons can function as communicative and relational resources, initiate new topics and side sequences as well as a sense of ‚intimacy-at-a-distance' (Hutchby 2001; Zouinar, Velikovksa 2017). Nevertheless, for the directly affected persons themselves, the appearance of the beloved ones in a professional context can feel challenging and therefore generate different reactions. The following presentation focuses on these reactions or more precisely, the interactive practices while dealing with appearance of spouses, children and pets from the perspective of Multimodal Conversation Analysis.

Methodology & Research Questions

My data basis consists of 35 hours video recordings of virtual meetings, held by an intercultural team of five female educational advisors during pandemic times. The weekly meetings have been recorded since March 2021, initially without a specific interest. By looking through the data, an impressive use of affiliative practices became obvious. Throughout the data, the five women manage to build and maintain personal relationships by applying different relational strategies such as ‚Troubles talk' (Debray 2017), Laugh & Humour (Holmes, Schnurr 2005) or ‚Doing Femininity' (Holmes, Schnurr 2006).

Another, rather spontaneous set of relational practices refers to handling unexpected appearances of co-present participants such as spouses, children and pets. By analyzing video data, my research interest goes beyond linguistic structures and therefore includes rather multimodal practices as well as the use of technology in-situ.

Some of the questions are:

- How do co-present incidents, in particular the appearance of spouse/child/cat, affect mobile interaction (Arminen et al. 2016)?
- How are these incidents treated by the co-participants of the mobile action?

*Intervenant

- How does the participant, most affected by the co-present action, account for and deal with the potential interruption (Due 2015)?
- Which role does the technology play and how is it instrumentalized by the participants?

Showing and Noticing

One of the most common strategies to deal with the appearance of spouse/child/cat is the ‚image-based topical talk', involving ‚Showing' and „Noticing Sequences' (Zouinar, Velikovska 2017). The ‚Showing Sequence' is mostly initiated by the person directly affected by the co-present participant, while ‚Noticing' comes from the co-participants in the mobile interaction and often functions as a request to show the co-present environment (Zouinar, Velikovska 2017; Licoppe, Morel 2014; Licoppe, Tuncer 2019).

A ‚Showing Sequence' is an obvious deviance from the default position of video-mediated meetings, the so called ‚Talking Heads' (Licoppe, Morel 2012). Therefore the shown object has to be especially gazeworthy and somehow relevant to the ongoing interaction (Licoppe, Morel 2012 and 2014).

In my data, the two cats of a team member occur to be particularly gazeworthy. At one point this team member (FR) stands up and leaves the screen, claiming to still be listening, while another team member (SA) is speaking.

01 SA: nevertheless honestly

02 FR: I can hear you

stands up, leaves the screen

03 SA: I am incredibly happy if I can just do

04 some other little things

05 FR: sorry I just had

comes back, sits down

06 EV: it was the cat wasn't it?

07 FR: the cats and you can't see it

09 but they play really wild

10 I can show you

turns the camera around, moves forward, shows the cats

After returning to the ‚Talking Heads' formation, FR apologizes, „thereby displaying that her

prior action is sanctionable" (Due 2015: 166). EV offers a visual repair initiation: „it was the cat wasn't it?" which is accepted by FR, enhancing a further explanation and finally the ‚Showing Sequence'. Here, the ‚Showing' can be interpreted as an additional account for the sanctionable deviation, namely the embodied disengagement from the ongoing talk. At the same time, the cats are not only made relevant as a 'talkable about', but also as a 'showable' (Licoppe, Tuncer 2019).

Scolding

Another way of coping with unexpected visitors is sending them away, as the following example shows. While BT is speaking, a male voice becomes audible, after some seconds CC interrupts the ongoing talk:

11 CC: just a second can you hear mattia?

interrupts the ongoing mobile conversation

12 BT: yes yes we do

nods and smiles
13 CC: <
mattia that doesn't work

turns her head away from camera

14 you can't speak here that loud>

speaks to co-present participant

15 SA: best wishes to mattia

laughs and waves hello into the camera

16 FR: yeah exactly

laughs

17 CC: why are you laughing?

turns back tot he camera, looks surprised

18 FR: but celia you can also mute yourself

19 CC: yes but then i can't say anything

20 he shall just go away thats fine

FR, BT, SA are laughing

Particularly noticeable about this side sequence is the humorous strategy of SA, making CC's boyfriend a participant by sending him „best wishes", forming a counterpart to CC's face threatening communication style. Not only the appearance of CC's boyfriend, but also her way of dealing with it, are made relevant as laugh-able.

Conclusion

These are just two of several examples in my data of coping with unexpected co-present participants while being involved in mobile interaction. Some of the strategies can be presented as playful practices to increase intimacy in video-mediated (professional) communication, while others reflect the heterotopia and the relations between physical and digital spaces. The presentation will include video data in German and transcriptions in English.

Literature:

Arminen, Ilkka, Licoppe, Christian, & Spagnolli, Anna (2016). Respecifying Mediated Interaction. Research on Language and Social Interaction, 49(4), 290–309.

Arminen, Ilkka, & Weilenmann, Alexandra (2009). Mobile presence and intimacy-Reshaping social actions in mobile contextual configuration. Journal of Pragmatics, 41(10), 1905–1923.

Debray, Carolin (2018) *Troubles talk as a relational strategy in intercultural teamwork.* PhD thesis, University of Warwick.

Due, Brian Lystgaard (2015). The social construction of a Glasshole: Google Glass and multiactivity in social interaction. *Psychology*, *13*(2–3), 149–178.

Holmes, Janet; Schnurr, Stephanie (2005): Politeness, humor and gender in the workplace: Negotiating norms and identifying contestation. Walter de Gruyter 1 (1), 121-149

Holmes, Janet; Schnurr, Stephanie (2006): ‚Doing femininity' at work: More than just relational practice. In: Journal of Sociolinguistics 10 (1), 31-51.

Licoppe, Christian; Morel, Julien (2012): Video-in-interaction: "talking heads" and the multimodal organization of mobile and Skype video calls, Research on Language and Social Interaction, vol. 45, no. 4, 399–429.

Licoppe, Christian; Morel, Julien (2014). Mundane video directors in interaction. Showing one's environment in Skype and mobile video calls". In M. Broth, E. Laurier & L. Mondada (Eds.) Studies of Video Practices. Video at Work. London: Routledge, 135-160.

Licoppe, Christian; Tuncer, Sylvaine (2019): The initiation of showing sequences in video-mediated communication. In: Gesprächsforschung - Online-Zeitschrift zur verbalen Interaktion, vol. 20, 545-571.

Zouinar, Moustafa; Velikovska, Julia (2017): Talking about things: Image-based topical talk and intimacy in video-mediated family communication. In: Pragmatics 27:3, 387–418.

Mots-Clés: Conversation Analysis, video, mediated communication, Showing Sequence, Videoethnography

Conférence plénière

Screen-implicating interactions: assembling with screens in AI technologies

Brian Due *† [1]

[1] universite de Copenhague – Danemark

Screens may be the focus of an activity but often they simply function as a resource for accomplishing other situated activities. In this talk I focus on screens as situated resources for action. I call these types of sequences for *screen-implicating interactions* (cf. Weilenmann & Lymer, 2014; Nevile et al., 2014; Tuncer et al., 2019), i.e. when participants interact with and through the screens, and the screens become means for interaction and the accomplishment of activities. I will in this talk focus on new types of AI technologies that contains screens, and which also afford mobility. I will suggest three different types of screen-implicating interactions with and through AI agents: a) remotely controlling through a screen, b) being present through a screen, c) receiving information through a screen. Across these different types of mobile AI technologies that are embedded in screen-implicating interactions, I will try to show how people and technologies merge into new temporary assemblages that enable distributed perception (Due, 2021, 2022).

Références

Due, B. L. (2021). Distributed Perception: Co-Operation between Sense-Able, Actionable, and Accountable Semiotic Agents. *Symbolic Interaction*, *44*(1), 134–162. https://doi.org/10.1002/symb.538

Due, B. L. (2022). The haecceity of assembling by distributing perception. *ACM/IEEE HRI 2022.* 17th Annual ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction (HRI 2022), Online (Originaly Sapporo, Hokkaido, Japan.

Nevile, M., Haddington, P., Heinemann, T., & Rauniomaa, M. (Red.). (2014). *Interacting with Objects: Language, materiality, and social activity.* John Benjamins Publishing Company. https://benjamins.com/#catalog/books/z.186/main

Tuncer, S., Licoppe, C., & Haddington, P. (2019). When objects become the focus of human action and activity: Object- centred sequences in social interaction. *Gesprächsforschung - Online-Zeitschrift zur verbalen Interaktion*, *20*.

Weilenmann, A., & Lymer, G. (2014). Incidental and essential objects-in-interaction: Paper documents in journalistic work. I M. Nevile, P. Haddington, T. Heinemann, & M. Rauniomaa (Red.), *Interacting with Objects: Language, materiality, and social activity* (s. 319–337). John Benjamins Publishing.

*Intervenant

†Auteur correspondant: groupe.impec@gmail.com

Mots-Clés: Interactions, Multimodales, Écran

Blowing up Trump at the Capitol Hill Riots

Eric Laurier * [1]

[1] Eric Laurier – Université d'Édimbourg, Royaume-Uni

Contemporary protests make heavy use of smartphones in their organisation and documentation. In this paper I will examine how the tweet video from President Trump telling protestors to "go home" was shared and responded to by members of the crowd of rioters/protestors outside the US Capitol. Trump's request to 'go home' was conveyed by the 'shaman' to members of the crowd near the door of the building. Amongst the crowds it is met with a number of responses: encouraging the crowd to follow Trump's direction, questioning the veracity of the request from Trump, resisting the directive and more

Mots-Clés: Interactions, Multimodales, Écran

*Intervenant

Théories de l'espace et Réalité Virtuelle : quelles perspectives pour l'apprentissage des langues ?

Virginie Privas Bréauté * [1], Maud Ciekanski * † [2]

[1] Virginie Privas Bréauté – CNRS : UMR7118 – Université de Lorraine, France
[2] Maud Ciekanski – CNRS : UMR7118 – Université de Lorraine, France

Pour Benson (2021), l'endroit où l'on apprend les langues est central pour comprendre comment les langues sont apprises. En repartant du "tournant spatial" des années 1970 et des théories de l'espace (Lefebvre, 2000 ; Soja, 2009), nous proposons une réflexion sur les questions spatiales et les rapports de l'espace à l'action, telles que posées par la réalité virtuelle, pour mieux en saisir les enjeux politiques et les opportunités pour l'apprentissage des langues. Nous nous intéresserons en particulier à "l'espace éprouvé" (Deleuze & Guattari, 1980) et au corps virtuel et avatarisé, en tant qu'expérience sensible et vecteur d'affordances (Le Breton, 2005), dans les environnements virtuels immersifs 3D. A partir d'études de cas menées auprès d'étudiants à l'Université de Lorraine, nous en retirerons des recommandations pour (re)penser l'espace et l'expérience en didactique des langues.

Références

Benson, P. (2021). *Language Learning Environments. Spatial Perspectives on SLA*. Bristol : Multilingual Matters. Deleuze, G. & Guattari, F. (1980). *Mille plateaux : Capitalisme et schizophrénie 2*. Paris : Editions de Minuit. Le Breton, D. (2005). *Anthropologie du corps et modernité*. Paris : Presses universitaires de France. Lefebvre, H. (2000/ 1974). *La production de l'espace*, 4ème édition, Paris : Editions Anthropos. Soja, E. (2009). Taking space personally. In B. Wharf and S. Arias (eds) *The Spatial Turn: Interdisciplinary Perspectives* (pp. 11-35). London : Routledge.

Mots-Clés: Interactions, Multimodales, Écran

*Intervenant
†Auteur correspondant: groupe.impec@gmail.com

Espaces publics et jardins partagés: les collectifs à l'ère des GAFAM

Marcello Vitali-Rosati * [1]

[1] Marcello Vitali-Rosati – Université de Montréal, Canada

Dans nos contrées numériques largement occupées et gouvernées par les GAFAM, l'optimisme qui prévalait dans la déclaration d'indépendance du Cyberespace de Barlow semble désormais loin comme l'a notamment constaté AffordanceInfo il y a peu. Est-ce encore possible d'imaginer les environnements numériques comme des espaces libres, pluriels, publics ? Par quelles actions les "humanistes" que nous sommes peuvent-ils se rapproprier des espaces numériques et en faire des lieux habitables, partagés et ouverts ?

Mots-Clés: Interactions, Multimodales, Écran

*Intervenant

Liste des auteurs

Acerra, Eleonora, 70
Alexandre, Fednel, 70
Amand, Léa, 84
Appel, Christine, 24
Avgustis, Iuliia, 99

Bazan, Henri, 4
Binet, Michel, 33
BINET, Michel G. J., 35
Bréauté, Virginie Privas, 111
Bécu-Robinault, Karine, 74

Cappellini, Marco, 24
Cayatte, Rémi, 10
Ciekanski, Maud, 111
Combe, Christelle, 24, 30, 66
Corradini, Federico, 17
Cros, Isabelle, 57

Dario, Nadia, 74
derolez, séverine, 74
Develotte, Christine, 38
Domanchin, Morgane, 38
Due, Brian, 108

Earing, William, 54
El Hachani, Mabrouka, 79

Gadille, Martine, 51
Gibert, Jean-Marc, 7
Gibert-Goenaga, Pantxika, 7
Gostrer, Galina, 103
Grassin, Jean-François, 30, 59
GUILET, Anaïs, 68

Heiden, Lydia, 20

Ibnelkaïd, Samira, 42, 99
IMPEDOVO, Maria Antonietta, 51

Jammet, Thomas, 94
JONDEAU, Claire, 35
Jud, Johanna, 27

Kalyaniwala, Carmenne, 54

Lacelle, Nathalie, 70
Lascar, Justine, 38
Laurier, Eric, 110
Lund, Kristine, 74

MARCOCCIA, Michel, 87
Marczak, Raphaël, 7
Monteiro, David, 33, 35
Moret, Pierre-Yves, 89, 94

Nicolle, Clément, 45

Oloff, Florence, 14

Perret, Michael, 89, 94

Roelens, Camille, 63
Rémon, Joséphine, 51, 79

Sellier, Hélène, 10
Simonen, Mika, 77

TELLIER, Marion, 57

Vincent, Caroline, 24, 30
Vitali-Rosati, Marcello, 112

Zanotti, Andrea, 48

Table des matières

Affiche IMPEC 2022 **1**

Espaces de jeux, espaces de récits **3**

Exclure les femmes des espaces de la Seconde Guerre mondiale vidéoludique : processus historique, construction mémorielle, Henri Bazan 4

Vers les espaces de Madame Coquelicot : un escape game virtuel comme terrain fertile afin d'aborder la bientraitance dans les EHPAD, Raphaël Marczak [et al.] . 7

L'aléatoire ludique et narratif comme espace d'appropriation et d'interprétation : une recherche-création au service de l'expressivité des utilisateurs, Rémi Cayatte [et al.] 10

Action conjointe à l'écran et multimodalité **13**

Pointing to the already visible: the interactional meaning of deictic gestures directed to smartphone screens, Florence Oloff 14

The coordination of space in online multiplayer video game interaction. A multimodal CA analysis of locative actions., Federico Corradini 17

Acting in a virtual common space with epistemic asymmetries while being at a distance – comparison of a third person and an immersive view in a cooperative online game, Lydia Heiden 20

Espace interactionnel et ses configurations technologiques **23**

Hyflex learning and teaching - Space and technological configurations for pedagogical activities and perceived presence, Christine Appel [et al.] 24

"Do you hear me?" On achieving interactional space in multi-party videoconference communication, Johanna Jud 27

Aménager un espace interactionnel partagé pour collaborer : le cas d'un séminaire polyartéfacté, Caroline Vincent [et al.] 30

Espace des données de la recherche **32**

Managing mobility and progressivity in video-mediated interviews, David Monteiro [et al.] 33

Enregistrer et analyser un dispositif d'autoconfrontation accompagnée en ligne à partir d'enregistrements d'entretiens téléphoniques d'accompagnement social, Michel G. J. Binet [et al.] 35

Entre espaces physiques et numériques : les espaces de production des données de recherche, Justine Lascar [et al.] 38

Espaces de socialisation à l'écran **41**

Migrants and screens: Translocality in the digital era, Samira Ibnelkaïd 42

Appréhender l'effet de la médiatisation de l'espace sur une application de rencontres gay : coprésence virtuelle, proximité spatiale, isolement social ?, Clément Nicolle 45

Espaces numériques et hybrides en milieu urbain et rural : considérations à partir des applications gaies de rencontre Grindr et Scruff., Andrea Zanotti 48

Espaces pédagogiques et d'apprentissage **50**

Négociation chronotopique et mise en sens de l'espace pédagogique en réalité virtuelle, Maria Antonietta Impedovo [et al.] 51

Spatial appropriation of VRChat by Higher Education Language Learners, William Earing [et al.] 54

Construire et partager l'espace écranique en télécollaboration pour une autre relation pédagogique, Isabelle Cros [et al.] 57

Une plateforme de visioconférence comme espace d'apprentissage co-construit : une analyse spatiale., Jean-François Grassin 59

Espaces de l'art **62**

Préscience de l'enfermement virtuel ou paniques morales au grand air ? Approche herméneutique et éthique d'Individutopie de Joss Sheldon, Camille Roelens . . . 63

Le spectacle vivant à l'épreuve du confinement : la reconfiguration des espaces à travers l'écran, Christelle Combe 66

Les desktop Movies ou l'écran connecté comme espace cinématographique, Anaïs Guilet 68

La littérature numérique par-delà l'écran : hybridation d'espaces, hybridation de sens. Analyse d'expériences littéraires et artistiques québécoises, Eleonora Acerra [et al.] 70

Espaces de l'expérimentation en recherche **73**

DatAgora, a multi-screen, collaborative space for the analysis of complex data, Séverine Derolez [et al.] 74

Piloting online imitation games, Mika Simonen 77

Espaces numériques d'écriture et de mise en visibilité en open science, Mabrouka El Hachani [et al.] 79

Espaces urbains et réseaux sociaux numériques **83**

Proximité spatiale et interactions médiées par l'écran : une relation distendue mais opérante entre habitants via les groupes Facebook " J'aime ma commune "., Léa Amand 84

Que signifie " ici " dans une discussion écrite en ligne ?, Michel Marcoccia 87

"Se tenir hors des zones balisées". Quand l'espace numérique des réseaux sociaux participe à inscrire et régir l'espace physique en situation de crise., Pierre-Yves Moret [et al.] 89

Ecrans et conflits de présence **93**

L'espace du conflit au sein de l'espace du jeu : le live streaming à l'épreuve du trolling, Michael Perret [et al.] 94

Occupying Other's digital space: Privacy as a situated practice, Iuliia Avgustis [et al.] 99

Showing or scolding? Coping with unexpected co participants in video-mediated meetings, Galina Gostrer 103

Conférence plénière **107**

Screen-implicating interactions: assembling with screens in AI technologies, Brian Due 108

Blowing up Trump at the Capitol Hill Riots, Eric Laurier 110

Théories de l'espace et Réalité Virtuelle : quelles perspectives pour l'apprentissage des langues ?, Virginie Privas Bréauté [et al.] 111

Espaces publics et jardins partagés: les collectifs à l'ère des GAFAM, Marcello Vitali-Rosati 112

Liste des auteurs **112**