

IMPEC : Interactions Multimodales par Écran

4-6 juil. 2018
Lyon

France

Table des matières

| | |
|---|----|
| L'expérience au corps, du Nouveau Roman à la réalité virtuelle, Sébastien Allain | 4 |
| Réponse corporelle à l'engagement cognitif lors de la lecture sur tablette : vers une approche de lecture " incarnée ", Ugo Ballenghein [et al.] | 7 |
| Corps jeunes et corps vieillissants : rencontres avec les écrans, Nicolas Baltenneck [et al.] | 9 |
| " Filmer en prison avec periscope : "vie souterraine" et réseaux sociaux ", Bruno Bonu | 13 |
| Le E-corps et le work face chez les jeunes algériens : Réalité ou duplicité ?, Salima Boucheфра | 15 |
| " Quand la peau fait corps avec l'écran : rétrospective et perspective du tatouage traditionnel au tatouage numérique. ", Annabelle Boutet-Diéye [et al.] | 17 |
| Le corps de l'écran, le corps comme écran, Mauro Carbone [et al.] | 21 |
| Videogame interactions in EMCA, Isabel Colón De Carvajal [et al.] | 26 |
| Augmenter le sentiment de co-présence : retours d'expériences sur différents prototypes, Mathilde Cosquer [et al.] | 33 |
| Simulateur pour enfant-piéton : de la présence à l'immersion, Jérôme Dinet [et al.] | 35 |
| Du geste et de la notion, Guillaume Demont | 37 |
| Ecran incorporé, corps casqué. Des enjeux esthétiques de la réalité virtuelle., Marida Di Crosta [et al.] | 40 |
| The onscreen visibility of the body in an educational context, Morgane Domanchin | 43 |
| Learning L2 Pronunciation from a Face on a Screen, Heather Dyche | 46 |

| | |
|--|----|
| Corps et écrans : à la recherche d'un consensus perceptif, Dorothée Furnon [et al.] | 49 |
| Scaffolding: grandparents assisting video-mediated parent-child interaction, Yumei Gan [et al.] | 52 |
| Exposition de soi et négociation de la pudeur dans l'internet adolescent, Nadia Gauducheau [et al.] | 54 |
| Le dispositif Réalités Impossible : la traversée des espaces, Karleen Groupierre [et al.] | 57 |
| Imaginaires des corps interfacés, Anaïs Guilet [et al.] | 60 |
| Médias interactifs et sensorialité : les échanges entre écrans et corps en art numérique, Antonin Jousse | 63 |
| Corporéités croisées : le corps du mannequin au prisme de l'écran, Rym Kireche-Gerwig [et al.] | 65 |
| Le corps du mannequin et sa figuration sur la scène de l'écran : une hyperreprésentation ?, Rym Kireche-Gerwig [et al.] | 68 |
| Beyond the lingual: a methodological approach for analysing turns and turn-taking in synchronous CMC for spoken interaction through audioconferencing, Jantine Knight [et al.] | 71 |
| Exposition stratégique du corps : le cas de la figuration de soi dans la prostitution masculine homosexuelle en ligne., Thomas Lavergne | 73 |
| Quelle protection pour le corps virtuel ?, Quentin Le Pluard | 75 |
| The role of the screen in complementing self-awareness training in second language learning, Christopher Mitchell | 78 |
| From Screen to Voice: Evidence of changed perceptions of voice-based virtual assistants, Thomas Messerli [et al.] | 79 |
| Le corps des coachs par écran : séance de développement personnel sur Facebook, Karima Nabti | 82 |
| Au-delà du corps et de l'écran : les voiles de Patrice Hugues. Franchir l'écran, les présences vives, Bahéra Oujlakh | 84 |
| Ephemeral visual referents and their consequences to intersubjectivity in fetal ultrasound scans, Ana Cristina Ostermann [et al.] | 86 |

| | |
|---|------------|
| L'énonciation iconique du corps : le " pictorial turn " de la communication numérique, Marie-Anne Paveau [et al.] | 88 |
| Mobilité assistée et augmentée du corps par l'écran : le cas de jeux utilisant la localisation des joueurs, Céline Quellet | 93 |
| Le corps détourné d'un enseignant de FLE à travers l'écran de smartphone de ses étudiants chinois, Jean-Maurice Rocher | 95 |
| Language and Power: A Multimodal Discourse Analysis of the Ideological Aspects of English Language Teaching and Learning Advertisement in Morocco, Mahmoud Seddik | 97 |
| Out-of-view: Accounts (and lack of accounts) for leaving the camera in video-mediated communication, Darcey Searles [et al.] | 98 |
| Les sensibilités virtuelles : éléments de pensée paysagère dans la relation corps-écran., Olivier Zattoni | 101 |
| Les représentations iconiques du corps sur les blogs pro-anorexiques : entre destruction et sublimation du corps, Audrey Arnoult | 103 |
| Liste des auteurs | 105 |

L'expérience au corps, du Nouveau Roman à la réalité virtuelle

Sébastien Allain * 1,2,3

¹ Laboratoire Langages, Littératures, Sociétés, Études Transfrontalières et Internationales, Équipe Hypermédia G-SICA (LLSETI) – LLSETI – Rue Jean-Baptiste Richard, 73000 Jacob-Bellecombette, France

² Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH) – OMNSH – Paris, France

³ Chaire UNESCO Innovation Transmission et Edition Numériques (UNESCO ITEN) – FMSH, UNESCO – Fondation Maison des Sciences de l'Homme 54 bd Raspail, 75006 Paris, France

Les objets techniques ont poursuivi un certain héritage de la littérature, lieu privilégié des expériences narratives. Après le cinéma et la télévision, les équipements de réalité virtuelle entendent désormais proposer des récits à la fois où l'univers ne serait plus à se représenter, car donné à nos sens et où les actions du personnage principal ne seraient plus dictées par l'auteur, car confiées au " lecteur ". Derrière le foisonnement de stimuli et la liberté apparente de mouvements se pose la question d'un corps réel parfois écartelé, entre ce qu'il perçoit d'un corps figuré et ce qu'il ressent par ailleurs, entre de vastes espaces à 360° et l'exiguïté d'une pièce pour les pratiquer. Si la réduction de ces écarts passe pour partie par la technique, elle passe aussi par le récit.

Cette contribution propose de poser quelques ponts entre littérature et réalité virtuelle en qualifiant les schémas corporels induits par le média et la construction auctoriale. L'hypothèse centrale est que des expérimentations narratives liées au Nouveau Roman ont pu défricher des questions qui se posent aujourd'hui pour la réalité virtuelle, en matière de corporéité et de spatialité. Ces deux dimensions interrogeront le récit et les modalités qu'il déploie pour permettre au " lecteur " soit de suivre les pérégrinations d'un personnage se mouvant dans l'espace, soit d'investir le corps de celui-ci.

Pour rapprocher ces deux champs, il sera tout d'abord constaté pour la réalité virtuelle que le rapport entre corps réel et corps figuré est diversement résolu par les auteurs. De manière transversale aux jeux, documentaires ou dispositifs artistiques, une typologie sera proposée pour distinguer : l'expérience " faire-corps ", où le corps figuré cherche à épouser les mouvements de tout ou une partie du corps réel, et où le point de vision est celui du personnage (focalisation interne), comme avec le jeu d'escalade *The Climb* (2016)[1] ; l'expérience " hors-corps ", où les mouvements des corps sont dissociés, avec un point de vision surplombant le personnage, comme avec le jeu *Edge of Nowhere* (2016)[2] ; l'expérience " sans corps ", où le seul mouvement réel considéré est celui de la tête, indépendamment de toute figuration du corps réel, comme avec le documentaire *Zero Days VR* (2017)[3].

Dans un second temps, le corps du lecteur sera abordé pour le champ littéraire à travers le roman *La Modification* (Butor, 1957). L'histoire est celle d'un homme écartelé entre deux villes et deux femmes, décidant de quitter son épouse pour rejoindre sa maîtresse, avant de se raviser le

*Intervenant

temps d'un voyage. La scène principale se déroule dans l'espace clos d'un compartiment du train qui l'amène de Paris à Rome. Œuvre frontière avec les livres dont vous êtes le héros, elle déploie une stratégie pour faire du lecteur le personnage central, pour suggérer que les gestes et pensées de ce personnage sont les siens. Il sera ainsi proposé de voir comment la narration est mobilisée pour répondre à la typologie ci-dessus, puis de constater la résonance de certaines modalités littéraires dans le design numérique : utilisation du questionnement intérieur, d'allusions, de jeux de miroirs, *etc.*

Les analogies se feront jour permettant de voir que l'actuel des objets techniques était en germe dans le Nouveau Roman. Cette confrontation conclura que l'incarnation d'un personnage n'est pas l'apanage de la réalité virtuelle, sinon une manière de poursuivre " l'écran du livre " comme l'écrit Butor, et soulignera la fabrique de l'auteur pour que l'expérience prenne corps.

Bachelard, G. (1957). *La poétique de l'espace*. Paris : PUF.

Bell, A., & Ensslin, A. (2011). " I know what it was. You know what it was ": Second-Person Narration in Hypertext Fiction. *Narrative*, 19 (3), 311-329.

Benasayag, M. (2016). *Cerveau augmenté, homme diminué*. Paris: La Découverte.

Blanke, O., & Metzinger, T. (2009). Full-body illusions and minimal phenomenal selfhood. *Trends in Cognitive Sciences*, 13 (1), 7-13.

Bourneuf, R. (1970). L'organisation de l'espace dans le roman. *Études littéraires*, 3 (1), 77-94.

Butor, M. (1957). *La Modification*. Paris : Éditions de Minuit.

Kilteni, K., Maselli, A., Kording, K. P., & Slater, M. (2015). Over my fake body: body ownership illusions for studying the multisensory basis of own-body perception. *Frontiers in Human Neuroscience*, 9.

Leiris, M. (1958). *Le réalisme mythologique de Michel Butor*.

Mikkonen, K. (2007). The " Narrative is Travel " Metaphor: Between Spatial Sequence and Open Consequence. *Narrative*, 15 (3), 286-305.

Murphy, D. (2017). Bodiless embodiment: A descriptive survey of avatar bodily coherence in first-wave consumer VR applications. In *2017 IEEE Virtual Reality (VR)* (p. 265-266).

Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. JHU Press.

Wake, P. (2016). Life and Death in the Second Person: Identification, Empathy, and Antipathy in the Adventure Gamebook. *Narrative*, 24 (2), 190-210.

<http://www.theclimbgame.com/>

<http://www.insomniacgames.com/games/edge-of-nowhere/>

<https://scatter.nyc/zero-days>

Mots-Clés: réalité, virtuelle, roman, narration, récit, immersion, personnage, Butor, modification

Réponse corporelle à l'engagement cognitif lors de la lecture sur tablette : vers une approche de lecture " incarnée "

Ugo Ballenghein * ¹, Thierry Baccino ¹

¹ Cognitions Humaine et ARTificielle (CHART) – Université Paris 8, Vincennes-Saint-Denis : EA4004 – Université Paris 8 2 rue de la Liberté 93526 Saint-Denis, France

L'étude de la cognition humaine et plus généralement celle des sciences cognitives se partage depuis la seconde partie du XXème siècle entre plusieurs approches, l'une que nous pouvons qualifier de " computo-représentationnelle " ou " cognitiviste " (Jerry Fodor, Noam Chomsky etc.), dans laquelle la pensée serait une manipulation de symboles désincarnée, et une autre que nous appelons " néo-connexionniste " pour laquelle un ensemble de processus locaux mènent à l'*énaction*, notion que l'on doit à Francisco Varela qui postule que les organismes et esprits humains s'organisent eux-mêmes en interaction avec leur environnement (Varela, Thompson, & Rosch, 1993). La cognition y est décrite comme étant " incarnée ", l'esprit entretenant un lien indéfectible avec le corps qu'il habite. Cette approche puise ses fondements dans la phénoménologie de Maurice Merleau-Ponty et en ce sens replace l'expérience du corps au centre de son développement épistémologique. Ainsi, Varela postule un " entrelacs " du corps et du monde, sur fond duquel s'opère la cognition et réhabilite ainsi la corporéité dans les sciences cognitives.

Le point de départ de nos recherches au LUTIN (Laboratoire des Usages en Technologie de l'Information Numérique) interroge la relation entre corps et lecture sur écran. Nous prenons pour principale hypothèse que les mouvements du corps, au même titre que les mouvements oculaires, peuvent rendre compte de processus cognitifs à l'œuvre dans des tâches de lecture sur tablette. En convoquant cette composante corporelle nous défendons cette idée que l'étude de la cognition passe par un examen minutieux et approfondi de notre corps dans sa globalité. En postulant l'idée d'une lecture " incarnée ", le lecteur serait alors engagé, immergé dans le texte et ses réponses sensori-motrices ne seraient autres que le reflet de cette coopération fructueuse permettant l'engagement intellectuel et physique dans le texte. Cette vision suppose que les comportements corporels soient appréhendés comme étant constitutifs du processus cognitif et non comme une réponse formelle et logique attendue à un stimulus donné.

À travers l'exemple d'une étude expérimentale menée au LUTIN, nous montrons que les mouvements posturaux pourraient constituer un indicateur de l'engagement cognitif lors d'une tâche de lecture faisant varier le point de vue dans un texte narratif. Il a été montré précédemment que le changement de point de vue durant la lecture constituait un effort cognitif supplémentaire pour le lecteur, traduit par des temps de lecture plus longs et des performances de compréhension affaiblies (Baccino & Pynte, 1998). Grâce au couplage de l'eye-tracking et de la motion capture mis en place au LUTIN, nous avons montré que les mouvements du corps diminuaient lors de cet effort cognitif. Les résultats de deux autres études et de celle-ci semblent confirmer notre

*Intervenant

hypothèse selon laquelle le corps humain et sa gestuelle sont liés à des processus cognitifs aussi sensibles que l'attention portée sur une information textuelle particulière dans le texte.

Nous proposons ici de questionner le rapport étroit qui existe entre corps et écran à travers une approche expérimentale originale. D'une part l'oculométrie nous permet l'accès à l'information traitée par le lecteur avec une grande précision et d'autre part, le système de capture de mouvement nous offre la possibilité de découvrir la dynamique corporelle du lecteur de manière simultanée. Le choix de la tablette tactile nous permet d'étudier le rapport physique entre le lecteur et l'appareil électronique. La distanciation physique précédemment requise par l'écran déporté de l'ordinateur est ici abolie au profit d'un écran portable " *faisant corps* " avec le lecteur, appendice multimédia et multi usages. Depuis peu, tablettes et smartphones ont détrôné l'ordinateur pour l'usage web dans le monde, preuve que l'on se dirige vers des modes de lecture nouveaux. Aussi, il convient d'étudier les mécanismes sous tendant l'attention, l'engagement, la compréhension et tout autre processus cognitif à l'œuvre dans la lecture sur écran, sans faire l'économie de la place du corps, structure expérientielle et lieu de passage entre intériorisation et extériorisation, entre monde vécu et système cognitif.

-

Bibliographie :

Baccino, T., & Pynte, J. (1998). Spatial encoding and referential processing during reading. *European Psychologist*, 3(1), 51-61.

Balaban, C. D., Cohn, J., Redfern, M. S., Prinkey, J., Stripling, R., & Hoffer, M. (2004). Postural control as a probe for cognitive state: Exploiting human information processing to enhance performance. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 17(2), 275-286.

Bonnet, C. T., & Baudry, S. (2016). A functional synergistic model to explain postural control during precise visual tasks. *Gait & Posture*, 50, 120-125.

Merleau-Ponty, M. (1969). *Phénoménologie de la perception* (p. 340). Paris: Gallimard.

Varela, F., Thompson, E., & Rosch, E. (1993). L'inscription corporelle de l'esprit. *Paris, Seuil*.

Mots-Clés: Lecture, Tablette, Incarnation, Cognition incarnée

Corps jeunes et corps vieillissants : rencontres avec les écrans

Nicolas Baltenneck * , Christine Develotte *

, Mabrouka El Hachani *

, Elodie Gizzi *

, Emmanuel Monfort * † ¹, Lisa Quillion-Dupré *

^{2,3}, Victor Pavaille *

, Jean Vezina *

, Andreea Vintu *

¹ Laboratoire Interuniversitaire de Psychologie (LIP-PC2S) – Université Savoie Mont Blanc, Université Grenoble Alpes – Université de Grenoble 2 BP 47 - 38040 GRENOBLE Cedex 9 - FRANCE / Université Savoie Mont Blanc BP 1104 - 73011 CHAMBERY - FRANCE, France

² EA 7407-Autonomie, G erontologie, E-sant e, Imagerie Soci et e (AGEIS) – Universit e Grenoble Alpes – France

³ Laboratoire Inter-universitaire de Psychologie - Personnalit e, Cognition, Changement Social (LIP-PC2S) – Universit e Grenoble Alpes – France

Les corps jeunes et les corps vieillissants se rencontrent aujourd’hui de plus en plus fr equemment au travers des  crans. Ces rencontres nous conduisent   nous interroger sur les contraintes li ees   l’utilisation des technologies qui sous-tendent ces  changes, mais aussi sur les b en efices envisageables. Quatre interventions faisant dialoguer diff erentes disciplines (psychologie, sciences du langage, sciences de l’information et de la communication) fourniront un regard nouveau sur cette question. Il s’agira d’abord de d ecrire comment le corps vieillissant, marqueur du temps, et plus g en eralement les repr esentations sur la vieillesse, peuvent influencer les attitudes des plus jeunes comme celles des plus  g es face aux technologies m ediatis ees par  crans. Nous verrons ensuite de quelles fa ons les relations interg en erationsnelles peuvent s’exprimer gr ace   l’utilisation de dispositifs technologiques   la fois innovants et ludiques (la table interactive, le photo-morphing). Ces exp eriences apporteront des  l ements d’information, issus de la pratique de terrain et de la recherche, sur la place des corps jeunes et des corps  g es dans ces situations

*Intervenant

†Auteur correspondant: emmanuel.monfort@univ-grenoble-alpes.fr

et sur les échanges qu'elles induisent. Enfin, les interactions par écran montreront qu'elles offrent l'opportunité d'apporter une aide efficiente aux proches des personnes âgées dépendantes qui souffrent d'isolement, leurs déplacements physiques et leur disponibilité psychique étant contraints par la relation d'aide. Plus généralement, nous montrerons que les interactions par écran, bien qu'elles soient confrontées à des freins spécifiques, offrent aussi de nouvelles opportunités pour les personnes âgées, qu'elles soient ou non isolées, mais aussi de nouveaux rôles et de nouvelles postures dans leurs relations aux plus jeunes, impliquant des formes d'accompagnement spécifiques, dans lesquelles les représentations sur le corps vieillissant sont centrales.

Quand les marqueurs de l'âge influencent le choix des applications numériques tout au long de la vie

L'adaptation aux nouvelles technologies de l'information et de la communication devient aujourd'hui incontournable pour permettre aux personnes âgées de ne pas être exclues du " monde digital " et donc d'être plus impliquées dans la société et ainsi pour contribuer au vieillissement en bonne santé. Toutefois, ces technologies restent peu utilisées par les aînés, alors qu'elles ont généralement toutes les capacités pour se les approprier. Parallèlement, les stigmates de l'âge, ou stéréotypes sur la vieillesse, conduisent fréquemment à considérer que les personnes âgées doivent se voir proposer des solutions technologiques spécifiques, qui renvoient à des incapacités supposées. Pourtant, les résultats divergent pour déterminer quand les individus sont concernés par ces représentations socialement partagées et comment elles influencent les attitudes vis-à-vis des aînés. Nous montrerons au travers de trois expérimentations quelles sont les relations entre les stéréotypes sur la vieillesse et l'évaluation des technologies numériques de l'information et de la communication. La première recherche concerne l'évaluation des relations entre stéréotypes liés à l'âge et évaluation des technologies numériques. La deuxième et la troisième s'intéressent à la relation entre l'évaluation des stéréotypes âgistes, celle de l'importance des relations intergénérationnelles et le choix des applications destinées aux personnes âgées, d'une part chez des enfants et, d'autre part chez des adultes vieillissants. Nous montrerons particulièrement comment les représentations sur les marqueurs sociaux de l'âge influencent le choix des applications numériques destinés aux aînés, à la fois par les plus jeunes et par les plus âgés.

Quand les échanges intergénérationnels ont lieu devant l'écran : attitudes corporelles et interactions verbales autour d'une table interactive

Une situation d'interactions intergénérationnelles dans un cadre ludique a été proposée par la Bibliothèque Municipale de Lyon lors d'un événement dédié aux jeunes enfants (PPL) en avril 2017. De façon à tester un nouveau service numérique, les animateurs ont proposé aux familles de tester une table interactive (format XXL). Des binômes constitués de seniors et d'enfants ont été sélectionnés dans 10 groupes participants et leurs manipulations ont été étudiées à partir d'enregistrements vidéos. Deux modalités ont été analysées : corporelle (posture et gestes) et verbale (de la part des deux participants) pour décrire l'accompagnement de l'adulte exercé auprès de l'enfant. Les résultats concerneront principalement le guidage de l'attention, le guidage pour le maintien du doigt sur l'écran pour déplacer un élément et le positionner sur un autre espace de l'écran (paroles, gestes) et le guidage pour l'acquisition du rythme requis par l'application (apprentissage mimétique de la lenteur par reproduction du geste du senior appuyé par ses paroles).

Quand les relations intergénérationnelles sont accompagnées devant l'écran : le projet Photomorph

Une situation d'interactions intergénérationnelles ludique a été proposée par deux associations grenobloises (L'Âge d'Or et Pangolin) intervenant dans le champ de la médiation numérique, soit auprès des personnes âgées, soit auprès des enfants et adolescents, à l'occasion d'un événement dédié à la population grenobloise (l'Été Oh ! Parc) en juillet et août 2017. Les ateliers

ont eu lieu durant trois après-midi, l'objectif étant la manipulation d'outils numériques dans un but créatif et ludique, celui de la métamorphose des visages. Chaque atelier de manipulation des traits physiques sur photographies s'est déroulé en deux temps : 1) par petits groupes, les participants ont été invités à se prendre mutuellement en photo, puis 2) ils ont utilisé un logiciel de montage d'images pour transformer progressivement un visage en un autre. Une soixantaine de personnes se sont impliquées, enfants et adultes âgées. Au-delà de la méthodologie adoptée, nous montrerons comment cette expérience met en évidence des différences selon les âges quant aux motivations (par ex., envie spontanée de participer des enfants *vs.* réticence des adultes), aux positionnements dans l'activité (par ex., manipulation des outils par les plus jeunes sans chercher à impliquer l'adulte dans la réalisation), et aux arguments avancés pour expliquer ces différences (volonté de prioriser l'amusement de l'enfant, manque de compétences informatiques et appréhension quant à l'utilisation de leur image des âgés).

Quand l'écran vient au secours des proches aidants de personnes âgées dépendantes

Avec l'avancement en âge, plusieurs individus seront affectés par des incapacités physiques ou cognitives. Dans bien des cas, la prise en charge, le soutien à offrir, les soins à donner sont largement assumés par des proches bienveillants. Toutefois, ceci se fait souvent au détriment de leur propre santé physique et psychologique, favorisant notamment l'isolement social. Pour les aider, au-delà des pratiques usuelles d'aide et de soutien aux aidants, on voit apparaître plusieurs dispositifs technologiques à distance. Parmi ceux-ci, on retrouve la conférence web de groupe. Cette technologie possède plusieurs avantages, notamment en permettant de rejoindre des proches socialement isolés tant au point de vue géographique que psychologique, en permettant de réaliser des interventions individuelles ou de groupe sans que le proche ait à quitter son domicile, éliminant la nécessité de se déplacer, ce qui est souvent problématique pour des aidants familiaux, etc. À l'aide d'une expérience concrète, on tentera de déterminer comment ce dispositif technologique innovant diffère d'une approche traditionnelle en face à face.

Bibliographie

Accart J.-Ph. (2015) *Dialogue et lien intergénérationnel : que fait la bibliothèque ?* in la Revue Lectures, dossier " séniors en bibliothèques " num 191, mai-juin 2015 pp26-29

Bats, R. (2015), *Construire des pratiques participatives dans les bibliothèques*, collection La Boîte à outils #33 Villeurbanne : Presses de l'enssib, 157p

Camateros, C., & Vézina, J. (2016). Évaluation d'une intervention par conférence web à l'intention d'aidantes d'un proche atteint d'un trouble neurocognitif sévère. *NPG Neurologie-Psychiatrie-Gériatrie*, 16(96), 320-325.

El Hachani, M., & Dessinges, C. (2017). La dynamique de la tablette : espaces culturels et modèles de médiations. *La Revue canadienne des sciences de l'information et de bibliothéconomie*, 41(1-2), 35.

La Valle, N. (2012). Temporalités distribuées et partagées. Une approche écologique des activités familiales dans le foyer, Tracés. *Revue de Sciences humaines [En ligne]*, 22, mis en ligne le 21 mai 2014, consulté le 02 janvier 2017. URL : <http://traces.revues.org/5428>

Le Douarin, L., & Caradec, V. (2009). Les grands-parents, leurs petits-enfants et les "nouvelles" technologies ... de communication. *Dialogue*, 186, 25-35.

Porret, Ph. (2015). *Préface " Vivre ensemble, jeunes et vieux, un défi à relever*, coord C.

Bergert-Amselek, Paris : édition Erès.

Quillion-Dupré, L., Monfort, E., & Rialle, V. (2016). Mieux comprendre l'usage et la transmission des technologies d'information et de communication aux personnes âgées. *NPG Neurologie-Psychiatrie-Gériatrie*, 16(96), 305-312.

Mots-Clés: technologies numériques, interaction, personnes âgées, enfants, aidants

” Filmer en prison avec periscope : "vie souterraine" et réseaux sociaux "

Bruno Bonu * ¹

¹ Praxiling UMR 5267 (Praxiling) – Université Paul Valéry - Montpellier III, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR5267 – Université Paul-Valéry Montpellier 3, Route de Mende, 34199 Montpellier Cedex 5, France

Les vidéos tournées en prison font l’objet de contraintes spécifiques. L’accès des intervenants externes, surtout dans le cas de journalistes, caméraman et chercheurs est strictement réglementé. Les vidéos clandestines qui ont souvent comme raison d’être la dénonciation des conditions dégradées de détention (filmées par les journalistes ou par les détenus eux-mêmes) ne sont pas tolérées par l’institution mais elles ont souvent un fort retentissement dans les médias. Telle a été le cas pour les premières vidéos tournées en prison avec l’application de vidéos synchrones, periscope. Elles ont fait l’objet d’un battage médiatico-politique lors de leur sortie. Néanmoins, elles ont été diffusées en temps réel, et étonnement, sont encore aujourd’hui disponibles sur youtube, où nous les avons téléchargées. Bien que le retentissement ait été conséquent, cet article ne s’insère pas dans la polémique publique concernant la présence et l’usage de smartphones à l’intérieur des instituts de peine. En revanche, ce texte s’interroge sur la nature sociale, fondée sur l’organisation socio-logique (Jayyusi 1991) et techno-linguistique (Bonu 2016 et à paraître) de ces documents filmiques enregistrés grâce à l’application en question et mis à disposition par des internautes sur youtube.

Les premières observations permettent déjà d’entrevoir un certain nombre de leurs caractéristiques et de pistes d’analyse. D’abord, il faut remarquer que les documents sont tournés clandestinement dans l’enceinte d’une prison à certains moments de la vie en détention. La comparaison qui vient immédiatement à l’esprit, c’est celle avec les moments interstitiaux de " la vie souterraine " dans les institutions d’enfermement étudiés par Erving Goffman (1961), dans une autre époque sociotechnologique. Les arrangements de la part des individus privés de liberté peuvent paraître semblables (au moins en partie) à ceux des détenus participant aux vidéos en examen. Ces périodes soustraites au regard de l’institution par les membres captifs, se caractérisent par une certaine invisibilité en relation aux observations directe des agents de l’institution. Ensuite, cette première dimension est rendue visible et se confirme dans certaines vidéos où la pratique filmique rejoint d’autres activités. Elles sont tout aussi interdites et potentiellement invisibles comme fumer des substances illicites en prison que la production de vidéos synchrones. Ces dernières pratiques font d’ailleurs l’objet de certaines vidéos qui mélangent à la fois le caractère " caché ", puisqu’interdit par l’institution de peine et la dimension " publique " de ces activités rendues disponibles et partagées avec le tout venant, *via* les commentaires en temps réel, par l’application. Nous sommes là devant une certaine visibilité sociale de la " vie souterraine ". Néanmoins, la fabrication et la réception de la vidéo en temps réel pose une dimension filmique ou vidéographique, non-fictionnelle et réaliste, d’activités en train de se faire. On peut au moins partiellement observer dans nos exemples les activités coordonnées de filmer, d’être devant la

*Intervenant

caméra et de réception par les autres usagers de l'application. Ces derniers peuvent poster des commentaires aussi en temps réel. Ces messages produits eux aussi *on line* alimentent à leur tour, les réactions des jeunes détenus engagés, à différents titres, dans la filmation directe, y compris le " film-maker ", avec donc une forme spécifique d'interactivité. Ce qui implique que nous pouvons faire l'hypothèse que culturellement ces usagers sont principalement orientés vers un usage des réseaux sociaux et des applications inhérentes. L'étude de " l'intelligibilité scénique " est fondée alors sur notre corpus de connaissance culturelle (y compris nos concepts, catégories etc.). Cette spécificité de l'objet qui reste à déterminer, peut être explorée avec les outils de l'orientation de la sociologie visuelle, d'inspiration ethnométhodologique (Macbeth 1999, Jayyusy 1991).

Mots-Clés: Prison, Vidéo, Periscope, Analyse Filmique, Ethnométhodoogie

Le E-corps et le work face chez les jeunes algériens : Réalité ou duplicité ?

Salima Bouchefra * 1

¹ Bouchefra salima – Algérie

S'appuyant sur une enquête de terrain menée auprès des jeunes algériens qui s'adonnent à l'usage d'internet et aux échanges en ligne ,ce papier décrit la façon dont est expérimentée le rapport à son corps dans l'espace virtuel ,où à l'inverse des perspectives qui distinguent et opposent le "réel" et le "virtuel" et suggèrent que la perception du corps en ligne serait l'espace par excellence de la mise en scène d'un soi fantasmé et de l'expérimentation d'un soi pluriel et d'une perception corporelles différente de celle de face à face ,variable et affranchi des identités hors ligne, cette recherche montre comment dans l'expérience des internautes ,les identités en ligne s'articulent aux identités hors ligne ,les deux contextes s'inscrivent en continuité et en rapport dialectique ,bien plus qu'en rupture l'un par rapport à l'autre dans leur univers communicationnel où il s'agira d'éclairer les logiques sous-tendant la mise en scène de soi dans les réseaux sociaux en s'interrogeant sur les processus perception –réception du corps ; ce que les jeunes internautes font de leur corps, comment le présentent-ils, nous nous étalerons sur le concept goffmanien la face[i] *work face* ou travail de figuration désignant par là ce qui permet d'établir et de sauver la face. La face se présente donc comme la valorisation sociale de la personne représentée par le corps (réel ou virtuel).

Bibliographie :

GOFFMAN , Erving. Les rites d'interactions. Traduction d'Alain Khim. Paris : Editions de Minuit, 1974 . 230 p.

BLESILE Claire , Bianchi Jean& JOURDON Robert Sous la direction de WOLTON Dominique , *Pratiques médiatiques* ,Paris : CNRS EDITIONS, 1999, 418p.

Antonio A Cassilinni, Les liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité , Paris :Edition Seuil, Collection La couleur des idées, 2010, 331 p.

SIMMEL, Georg . La sociologie formelle. Sciences humaines, Avril 2007, N°181

GOFFMAN Erving Goffman la mise en scène de la vie quotidienne, Tome1 : la présentation de soi, traduction de Alain Accardo, Paris : Editions de Minuit, 1973, 251p.

David Le breton, *Corps et société . Essai de sociologie et d'anthropologie du corps*. Paris : librairie des Meridiens, 1985 . 230p .

*Intervenant

BOURDIEU, pierre. Remarques provisoires sur la perception sociale du corps , *Actes de la recherche en sciences sociales, n°14*, p.51-54. 1977.

Fanny Georges , *représentation de soi et identité numérique*, Revue Réseaux n° 154. 2009.

BAUCHE Gilles , *Tout savoir sur internet* , Paris . Arléa. 1996.p 186.

i

GOFFMAN , Erving. Les rites d'interactions. Traduction d'Alain Khim. Paris : Editions de Minuit, 1974 . 230 p.

Mots-Clés: management de la face, espace virtuel, le soi fantasmé, sociabilisation virtuelle

” Quand la peau fait corps avec l’écran : rétrospective et perspective du tatouage traditionnel au tatouage numérique. ”

Annabelle Boutet-Diéye ^{*†} ¹, Mathilde Sarré-Charrier ^{* ‡} ²

¹ Institut Mines-Telecom Atlantique Bretagne Pays de La Loire (IMT A) – Ministère de l’Economie, des Finances et de l’Industrie – Technopole Brest-Iroise CS 83818 29238 Brest Cedex 3, France

² Orange XD Lab – Orange Labs, Orange Labs – Orange Gardens 44 avenue de la République CS 50010 92326 Chatillon Cedex, France

Nous assistons actuellement au croisement de deux tendances : d’une part la démocratisation des pratiques du tatouage traditionnel, en mode permanent ou éphémère, puisque les italiens l’ont même intégré dans le calcul du panier de la ménagère en Italie[1] ; et, d’autre part, un investissement des laboratoires de recherches et de développement dans les techniques allant de la peau électronique[2] à l’incorporation, au sens littéral du terme, des technologies numériques. Ainsi, émergent des usages de tatouages à réalité augmentée sous formes de QR codes, de flash code ou d’implants[3]. Les tatouages éphémères transforment la peau en écran, pour des usages variés de la vie quotidienne (le tatouage temporaire d’un programme de festival[4]), allant de la santé (les tatouages pour le diabète[5]) à la sécurité (l’implant d’une puce pour gérer les accès réalisé par un tatoueur[6]), en passant par les cosmétiques (le patch anti UV de Laroche-Posay qui existe maintenant pour les enfants[7]). Certaines de ces tentatives sont encore à l’état de concepts de laboratoire et en phase d’expérimentation, mais d’autres ont déjà trouvé des applications concrètes et se retrouvent sur le marché. Dans la gamme des recherches en cours, le projet DuoSkin explore les possibilités du tatouage éphémère comme IHM ; dans la gamme commercialisée, un des plus emblématiques est My UV Patch de La Roche Posay[8]. Les technologies viennent aussi revoir les procédés du tatouage traditionnel avec de nouveaux procédés innovants tels que l’usage d’une imprimante 3D[9] ou de la réalité augmentée[10].

Loin d’être anecdotique ou ludique la convergence de ces deux tendances pose de multiples questions telles que :

- 1) L’appétence pour la pratique du tatouage traditionnel peut-elle favoriser le développement des tatouages numériques ?
- 2) Le tatouage d’inspiration numérique peut-il séduire de nouveaux amateurs en alliant esthétique et innovation ?
- 3) Quels sont les usages associés à la spécificité du rapprochement corps-écran ?
- 4) Quelles sont les perspectives et les enjeux dans les principaux domaines concernés : beauté,

*Intervenant

†Auteur correspondant: annabelle.boutet@imt-atlantique.fr

‡Auteur correspondant: mathilde.sarrecharrier@orange.com

santé, sécurité ?

5) Que peut-on attendre de la rencontre du monde du tatouage et de celui du numérique ?

En résumé, notre problématique est de savoir si l'hybridation des fonctions de l'innovation technologique et des artifices corporels peut participer de la diffusion de technologies corporelles qui seraient, par ailleurs, considérées comme intrusives.

Dans ce poster, nous proposons une rétrospective en perspective des usages du tatouage sous forme de galerie de portraits. Il s'agira notamment, de rapprocher des pratiques traditionnelles de tatouages avec l'introduction de technologies numériques.

Nous nous appuierons notamment sur plusieurs types de tatouages en lien avec les technologies : tatouage d'apparence technologique, tatouage connectés, tatouages sonores ou lumineux, tatouages interactif comme les tatouages de QR code qui existent déjà depuis plusieurs années. Ainsi cet exemple remplit plusieurs caractéristiques sur lesquels nous pourrions nous appuyer : il peut être un simple objet esthétique (autrement dit on se fait tatouer un QR code comme n'importe quel autre objet) ou un objet technique avec un dispositif de réalité augmentée derrière. Ce qui présente deux avantages : le contenu peut évoluer, même si le QR code lui ne bouge pas ; très utile par exemple en mode réseau social. En terme pratique, c'est un vrai défi pour le tatoueur car la moindre erreur peut rendre le QR code inopérant. Le QR code est, par ailleurs, une technologie intéressante car s'il existe depuis la fin des années 1990 il est actuellement investi par les objets connectés qui le déclinent en bracelet, patch, ou encore œuvre d'art. Enfin le tatouage QR code comporte des spécificités sur le plan des interactions corps-écran.

Notre travail, en mode exploratoire, s'appuiera sur des entretiens menés auprès des professionnels du tatouage, de personnes tatouées que nous interrogerons face à différentes propositions de techniques de tatouages et d'usage. A ce titre, nous débutons ce mois-ci par une première enquête auprès d'étudiants en école d'ingénieur. C'est une population que nous avons dans l'établissement, IMT Atlantique, et qui présente la double caractéristique d'être une population jeune (entre 20 et 25 ans), pluriculturelle et particulièrement sensible aux innovations technologiques.

Philippe Ridet, " Le tatouage intègre le 'panier de la ménagère italienne', *Le Monde*, 16/02/2016.
http://www.lemonde.fr/m-actu/article/2016/02/16/le-tatouage-integre-le-panier-de-la-menagere-italienne_4866103_4497186.html consulté le 11/07/2017

<https://humanoides.fr/deux-avancees-majeures-pour-que-la-peau-connectee-deviene-realite/>

<http://www.inkage.fr/blog/les-tatouages-a-realite-augmentee-qr-codes-et-implants/>

<http://www.sarahclawrence.com/music-festival-schedule-temporary-tattoos/>

<http://www.lesonunique.com/content/diab-te-un-tatouage-interactif-pour-en-finir-avec-les-piq-res-89967>

https://www.sciencesetavenir.fr/high-tech/data/implants-de-puces-rfid-d-une-entreprise-belge-sur-ses-employes_110432

<http://www.ladepeche.fr/article/2017/06/21/2598181-roche-posay-devoile-version-destinee-enfants-my-uv-patch.html>

<http://www.laroche-posay.com/article/Save-Your-Skin-UV-Patch/a27282.aspx>

<http://www.lesinrocks.com/2015/03/29/actualite/limprimante-3d-va-t-elle-revolutionner-le-tatouage-11655201/>

<http://www.inkage.fr/blog/les-tatouages-a-realite-augmentee-qr-codes-et-implants/>

Bibliographie

Azoulay E. (dir.) (2009). *100 000 ans de beauté*, Paris, Gallimard/Éd. Babylone, 5 vol.

Bandodkar A.-J. & al. (2014). "Tattoo-based noninvasive glucose monitoring: a proof of concept study", *Analytical chemistry*, 2015, 87, 394–398. <http://pubs.acs.org/doi/pdf/10.1021/ac504300n>

Beyneix A (2015), "Une médecine du fonds des âges : trépanations, amputations et tatouages thérapeutiques au Néolithique", *L'anthropologie* 119 (2015) 58–71.

Boëtsch G., Chevê D. & B. Andrieu, (2015), "Le Corps du Rock et Arts immersifs", revue *Corps*, n°13.

(de) Chevigny I. (2015). "Le tatouage, un marché en plein boom", *capital.fr*, 07 mars 2015. <http://www.capital.fr/economie-politique/le-tatouage-un-marche-en-plein-boom-1018040>

Dhollande-Monnier V. (2015). "Tatoué sur le tard", *Europe1.fr*, 6 mars 2015. <http://www.europe1.fr/societe/tatouage-sur-le-tard-2392697>

Hsin-Liu Kao & al. (2016). "DuoSkin: rapidly prototyping on-skin user interfaces using skin-friendly materials", *Proceeding ISWC '16 Proceedings of the 2016 ACM International Symposium on Wearable Computers*, Heidelberg, Germany - September 12 - 16, 2016, p.16-23. <http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2971763.2971777>

Le Breton D. (2002), *Signes d'identité. Tatouages, piercings et autres marques corporelles*, ED. Métailié.

Lo Sardo, S. (2009). "De chair, d'encre et de quotidien: Une ethnographie du corps tatoué". *Techniques & Culture*, 52-53, (2), 282-305. <http://www.cairn.info/revue-techniques-et-culture-1-2009-2-page-282.htm>

Martin Weigel, Aditya Shekhar Nittala, Alex Olwal & Jürgen Steimle (2017), "SkinMarks: enabling interactions on body landmarks using conformal skin electronics", CHI 2017, May 06-11, 2017, Denver, CO, USA. <https://hci.cs.uni-saarland.de/wp-content/uploads/2012/11/pn2283-weigelA.pdf>

Mots-Clés: tatouage, interface, corps, technologie, usages, enjeux

Le corps de l'écran, le corps comme écran

Mauro Carbone ^{*†} 1,2, Anna Caterina Dalmasso ^{*}

³, Alice Lenay ^{*}

⁴, Jacopo Bodini ^{*}

3

¹ Institut de recherches philosophiques de Lyon (IRPhiL) – Université Jean Moulin - Lyon III : EA4187
– Université Jean Moulin - Lyon3 18, rue Chevreul 69007 Lyon, France

² Institut de recherches philosophiques de Lyon (IRPhiL) – Université Jean Moulin - Lyon III : EA4187
– Université Jean Moulin - Lyon 3 18, rue Chevreul 69007 Lyon, France

³ Institut de recherches philosophiques de Lyon (IRPhiL) – Université Jean Moulin - Lyon III : EA4187
– Université Jean Moulin - Lyon3 18, rue Chevreul 69007 Lyon, France

⁴ Université Paris 8, Vincennes-Saint-Denis (UP8) – Université Paris VIII - Vincennes Saint-Denis,
Université Paris VIII Vincennes-Saint Denis – 2 rue de la Liberté - 93526 Saint-Denis cedex, France

INTRODUCTION AU SYMPOSIUM

Le corps de l'écran, le corps comme écran

Les écrans sont devenus les interfaces principales à travers lesquelles nous rencontrons le monde et les autres. En tant que telles, ils agissent de plus en plus comme prothèses corporelles améliorant et étendant la perception, le savoir et l'action humaines. En effet, le couplage du corps et des écrans n'a jamais été aussi évident qu'au cours des dernières années, avec la diffusion de dispositifs "mettables" et de technologies de réalité augmentée.

Comme plusieurs études l'ont souligné, une extériorisation massive des capacités humaines aux technologies pourrait également entraîner le risque d'une dématérialisation de l'expérience corporelle, et même engendrer une insensibilisation progressive de nos fonctions perceptives, cognitives et relationnelles.

Devons-nous en déduire que l'écran conduirait à une élimination de la présence du corps vivant telle que nous la connaissons ? Nos corps technologisés deviendraient-ils eux-mêmes des prothèses des médias ? Ou sommes-nous simplement confrontés à une nouvelle étape de l'extériorisation des techniques, dans laquelle Leroi-Gourhan voyait le germe même de l'évolution humaine ?

Sans aucun doute, la révolution numérique produit une reconfiguration sans précédent de notre expérience, mais nous avons toujours tendance à décrire une telle reconfiguration au moyen de catégories du passé – sujet/objet, activité/passivité, nature/culture – ce qui nous conduit à op-

*Intervenant

†Auteur correspondant: mauro.carbone@univ-lyon3.fr

poser l'écran et le corps comme deux entités séparées et antithétiques. Pour comprendre ces nouvelles configurations, nous devons élaborer un nouveau paradigme théorique, qui nous permettrait de comprendre notre expérience corporelle dans ses liens essentiels – plutôt que dans son opposition supposée – avec notre technoculture des écrans.

Ainsi, les contributions de ce panel visent à aborder le corps vivant et les écrans comme étant réciproquement impliqués. Cela signifie non seulement penser les écrans à partir de notre expérience incarnée, mais aussi penser le corps lui-même comme proto-écran ; et explorer les façons dont l'écran peut infléchir et catalyser les changements de notre sensorium et de notre désir, reconfigurant les images du corps et transformant nos identités.

COMMUNICATION A

Des écrans comme prothèses de notre corps à notre corps comme quasi-prothèse des écrans ?

Mon intervention vise à suggérer que, si d'un côté la culture humaine a été traversée par le développement des formes écraniques comme des prothèses de notre corps, de l'autre une tendance opposée semble être en train de se dessiner et de croiser la précédente : il s'agit de la tendance à utiliser certains de nos organes corporels comme des quasi-prothèses des écrans. En effet, si Leroi-Gourhan (1964-1965) et McLuhan (1964), sur la base de leurs théories sur la technique humaine, comprennent les prothèses comme processus d'extériorisation et se demandent si de telles prothèses remplaceront finalement notre corps, je suggère plutôt que certains de nos organes corporels pourraient être remodelés comme des " quasi-prothèses " de divers appareils numériques. Cette caractérisation de *quasi-prothèses* vise à souligner l'*ambigüité spécifique* qui est propre à ces organes, puisque, d'une part, ils restent des organes corporels (sans doute perdant, dans le processus, leur caractère organique), mais, d'autre part, ils sont utilisés comme des prothèses accroissant les potentialités humaines et en même temps constituant une partie de l'appareil numérique. Plus particulièrement, en ce qui concerne les appareils numériques centrés sur la vision, il est inévitable de suggérer que nos organes puissent se transformer en " quasi-prothèses " des interfaces principales de ces appareils, à savoir les écrans.

Mon exposé s'articulera en trois étapes : 1) montrer notre corps comme le *proto-écran*, en examinant les réflexions fondatrices de la conception de l'ombre dans la culture occidentale ; 2) esquisser une " archéologie " des *prothèses* de notre corps en tant que *proto-écran*, dès les techniques picturales préhistoriques au voile (en grec *péplos*, lié à l'anglo-saxon *filmen*, les deux voulant dire " peau "), jusqu'au film ou pellicule au sens cinématographique ; 3) analyser notre condition à l'ère numérique, avec son *extériorisation croissante* du système corps-cerveau qui se croise avec une tendance à l'*intériorisation* des écrans utilisant nos rétines comme des quasi-prothèses. Ainsi faisant, je vise à rendre explicites les problèmes de notre époque que cette utilisation des organes du corps humain soulève à la fois philosophiquement et anthropologiquement – depuis le problème de leurs relations avec le corps compris comme organisme, jusqu'à la question concernant la mutation de la notion même d' " expérience " inévitablement annoncée par la production de situations de " réalité mixte " (MR).

COMMUNICATION B

"Le corps, c'est l'écran. Entre espace biologique et coupure technique"

Aujourd'hui l'écran est souvent compris comme opposé au corps. En effet, nous permettant de rencontrer des réalités autrement inaccessibles, les écrans nous délivrent de nos contraintes physiques, mais risquent en même temps de nous retrancher du monde, étant la cause d'aliénation ou d'anxiété et ayant des effets sur nos capacités empathiques – comme cela a été souligné par différentes études abordant notre dépendance aux dispositifs numériques (cf. Hayles 1999). Afin de renverser une telle opposition entre corps et écran, je me propose d'analyser le rapport entre l'espace vivant et biologique du corps et l'espace artificiel et technique dessiné par l'écran, pour penser plutôt leur enveloppement réciproque, à partir de la coupure – esthétique, sémiotique et épistémique – que ces espaces instituent (Hansen 2004, 2006). En effet, à la fois la surface que l'écran expose peut être pensée en tant que corps – notamment à la suite des recherches phénoménologiques sur l'expérience filmique (Sobchack 1991) – et, en retour, l'espace perceptif et phénoménal du corps peut être pensé lui-même comme écran.

Mon intervention vise alors à éclairer à la fois la manière dont le corps humain s'engage avec la surface visible délimitée par l'écran et la manière dont le dispositif du cadre affecte le corps humain, non seulement en ce qu'il informe sa perception du monde, mais également en sa capacité à moduler la dimension intersubjective dans laquelle il s'inscrit.

Mon hypothèse de travail prend appui sur la comparaison, esquissée par Merleau-Ponty (1945 ; 1995) entre l'espace délimité par le corps de l'organisme vivant et le contour tracé par le *templum* divinatoire, c'est-à-dire le contour délimité par la prise d'auspices pratiquée par les augures et les haruspices romains, destinée à circonscrire un espace sacré et symbolique : " le corps " écrit Merleau-Ponty " est comme une espèce de circonscription d'espace : de même que l'augure romain traçait un contour sacré et signifiant, l'organisme définit un *templum* où les événements auront une signification organique " (Merleau-Ponty 1995, 195). Développant la voie tracée par Merleau-Ponty, le corps peut être pensé en tant que limite et ouverture, en tant que tracé le plus primitif du contour de l'image et en tant qu'il est le premier médium de notre rencontre avec le monde.

COMMUNICATION C

Fondre le visage dans l'écran

Cette communication interroge l'apparition de visages sur écrans, et plus précisément de visages qui " ne tiennent pas en place ", mais se transforment et se dissolvent dans la matière même de l'image. Ces visages, comme des masques, peuvent se déplacer et s'échanger, indépendants d'un " propriétaire " particulier.

À partir de la pensée d'Emmanuel Levinas, nous verrons comment ces mutations graphiques peuvent affecter nos relations avec celles et ceux qui présentent leurs visages sur écrans, qu'il s'agisse du visage d'un autre ou de mon propre visage. En effet, nos corps sont aujourd'hui constamment captés, de façon plus ou moins sauvage. Les écrans de surveillance affichent des visages noyés dans les pixels d'une image de mauvaise qualité ; des reportages télévisés apposent un flou apparent sur certains visages, censé protéger leurs identités ; notre physionomie (extraite par des systèmes de reconnaissance faciale) repose dans des bases de données.

Les artistes (Avi Mograbi, Catherine Ikam, Zach Blas parmi d'autres) répondent à ces nouvelles situations en révélant à nos yeux les écrans comme des miroirs déformés. Leur travail nous montre ce à quoi nos visages *pourraient ressembler* sur écrans, nous invitant à comprendre

comment apparaître ou simplement " disparaître " aux yeux des autres – ou des machines. Nos visages constamment " en voyage " finissent par s'incarner tout autant à la surface des écrans, qui forment une nouvelle peau expressive (espace d'affichage) et partagée (connectée au réseau).

Ces déplacements mettent une fois de plus en branle la quête de nos identités dans un monde troué d'écrans, questionnant la figure, la face ou le visage que nous construisons pour les autres et pour nous-mêmes (Le Breton).

COMMUNICATION D

L'écran : un corps sans organes

Dans un épisode de la série Netflix *Black Mirror*, un dispositif appliqué aux tempes des personnes âgées leur permet d'explorer, en tant que *touristes*, une dimension parallèle, se projetant à travers leur corps vieux et malade – utilisé comme un écran – dans des figures jeunes et complètement valides, qui leur permettent de bouger, danser, courir librement, ou encore s'engager dans des pratiques sexuelles. L'endroit qu'ils visitent, San Junipero, est un monde virtuel, une *database* dans le *cloud* où les personnes peuvent télécharger leur conscience au lieu de mourir. La différence entre les *touristes* et les *résidents* est que les premiers sont encore vivants dans leur corps humain et voyagent dans cette dimension parallèle grâce à un dispositif portable, tandis que les *résidents* se sont dépouillés de leurs corps humains et ont " copié collé " leur conscience et leur mémoire sur un gigantesque disque dur externe.

Le rêve, ou bien le risque, d'une dématérialisation du corps, raconté par cette fable et beaucoup d'autres narrations, doit être compris dans la perspective plus générale de l'*idéologie de la transparence* qui caractérise notre époque, et qui répond au désir d'immédiateté et d'exhibition pour lequel les nouvelles technologies constituent une manière de disposer (*display*) directement du monde, et dans cette mesure, du corps lui-même.

Pourtant, l'usage de nouveaux écrans portables montre plutôt un renversement de ce design idéologique : au lieu de dématérialiser le corps, ces écrans en utilisent les organes comme prothèses. Si les organes du corps humain fonctionnent comme prothèses d'un écran, alors cet écran peut être considéré comme ce que Deleuze et Guattari appellent un " corps sans organes ", une surface instable et résiduelle, traversée par des flux de désirs, images, données, qui troublent et rendent opaques la hiérarchie et la transparence de l'organisme biotechnologique. Penser l'écran comme un corps sans organes nous permet alors de penser l'écran d'une manière alternative, comme corps libidinal désorganisé et opaque, et de comprendre ainsi les nouvelles formes d'identité, présence, désir et mémoire qu'une telle désorganisation comporte. Penser l'écran comme élément résiduel, comme écart, permet donc de signifier à nouveau ce qui, comme l'opacité et la médiation, demeure marginal dans la société contemporaine de la transparence.

Bibliographie

Arasse, D., *Histoires de peinture*, Paris, Gallimard, 2006.

Charbonnier L., *Cadre et regard. Généalogie d'un dispositif*, Paris, L'Harmattan, 2007.

Deleuze, G., Guattari, F., *L'Anti-Œdipe*, Paris, Minuit, 1972.

- Deleuze, G., Guattari, F., *Mille plateaux*, Paris, Minuit, 1980.
- Dufrenne, M., *Phénoménologie de l'expérience esthétique*, Paris, P.U.F., 1992 [1953].
- Grusin, R., *Radical Mediation*, in *Critical Enquiry*, Vol. 42, N. 1 (Automne 2015), pp. 124-148.
- Hansen M. B. N., *New Philosophy for New Media*, Cambridge, MIT Press, 2004.
- Hansen M. B. N., *Bodies in Code*, NY-London, Routledge, 2006.
- Hayles N. K., *How We Became Posthuman*. Chicago, University of Chicago Press, 1999.
- Lenain, T., Steinmetz R., et al. Eds., *Cadre, seuil, limite*. Bruxelles, Lettre volée, 2011.
- Leroi-Gourhan, A., *Le geste et la parole*, Paris, Albin Michel, 1964-1965.
- Levinas E., *Totalité et Infini*, Paris, Le Livre de Poche, 1990.
- McLuhan, M., *Understanding Media. The Extensions of Man*, New York-Toronto-London, McGraw-Hill, 1964
- Merleau-Ponty, M., *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945.
- Merleau-Ponty, M., *La Nature. Notes. Cours du Collège de France*, texte établi et annoté par D. Séglaard, Paris, Seuil, 1995.
- Mitchell, W.J.T., *Que veulent les images? : Une critique de la culture visuelle*, Dijon, Les Presses du réel, 2014.
- Montani, P., *Tecnologie della sensibilità*. Milano, Cortina, 2014.
- Sobchack, V., *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton, Princeton University Press, 1991.
- Žižek, *Organes sans corps : Deleuze et conséquences*, Paris, Éditions Amsterdam, 2008.

Mots-Clés: prothèse, visage, cadre, templum, désir, corps sans organes, médiation

Videogame interactions in EMCA

Isabel Colón De Carvajal * ¹, Heike Baldauf-Quilliatre * [†] ², Nathalie Meyer * [‡] ³, Axel Schmidt * [§] ⁴, Daniel Recktenwald * [¶] ⁵, Christian Greiffenhagen * ^{||} ⁶, Stuart Reeves * ^{**} ⁷, Konstanze Marx * ^{††} ⁸, Arja Piirainen-Marsh * ^{‡‡} ⁹, Margarethe Olbertz-Siitonen * ⁹, Marko Siitonen * ⁹, Eric Laurier * ¹⁰

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 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 University of Zürich, URPP Language and Space (UZH) – Freiestrasse 16, 8032 Zurich, Suisse

⁴ Institute for the German Language – Allemagne

⁵ Hong Kong Polytechnic University – R.A.S. chinoise de Hong Kong

⁶ The Chinese University of Hong Kong – R.A.S. chinoise de Hong Kong

⁷ University of Nottingham – Royaume-Uni

⁸ Universität Mannheim – Allemagne

⁹ University of Jyväskylä – Finlande

¹⁰ University of Edinburgh – Royaume-Uni

General introduction of the panel

Video gaming constitutes a very popular social activity. Playing a videogame includes a large variety of mediated digital interaction (Arminen, Licoppe & Spagnolli 2016) on a game console, a tablet, a smartphone, a computer or similar digital objects. On the one hand, one single player can act on a game console or interact online with other participants. On the other hand, people can play together, similar to a board game, as collaborators or as adversaries, offline or online. In addition to these more classic types of videogame settings, new kinds of settings emerge as for instance mixed reality games (Reeves et al. 2014). The analysis of these different kinds of constellations challenges core concepts of CA such as turn-taking or sequence. It is sometimes necessary to adapt them in order to take into account the specific mixture of oral and written interaction (Recktenwald 2017), the particular use of body movements (Colón de Carvajal in press) or the hybrid ecology of the setting (Crabtree & Rodden 2008).

*Intervenant

[†] Auteur correspondant: heike.baldaufquilliatre@ens-lyon.fr

[‡] Auteur correspondant: nathalie.meyer2@uzh.ch

[§] Auteur correspondant: axel.schmidt@ids-mannheim.de

[¶] Auteur correspondant: Recktenwald.daniel@gmail.com

^{||} Auteur correspondant: c.greiffenhagen@gmail.com

^{**} Auteur correspondant: stuart@tropic.org.uk

^{††} Auteur correspondant: konstanze.marx@ids-mannheim.de

^{‡‡} Auteur correspondant: arja.piirainen-marsh@jyu.fi

Auteur correspondant: margarethe.olbertz-siitonen@jyu.fi

Auteur correspondant: marko.siitonen@jyu.fi

Auteur correspondant: Eric.Laurier@ed.ac.uk

Most of these gaming encounters are more or less part of larger types of interaction, as for instance family interaction, interaction among friends / peer group interaction, classroom interaction, etc. Videogame interactions should therefore not only be considered as interaction between players; research should pay attention to spectators (Tekin & Reeves 2017) or other participants which are not playing. The analysis requires insofar a closer look at the participation framework (Baldauf-Quilliatre & Colon de Carvajal 2015, in pre. a), at specific practices as resource for the social organisation (Aarsand & Aronsson 2009, Piirainen-Marsh & Tainio 2009, Piirainen-Marsh 2010) or at the finely tuned temporality to organise interaction in and out of the game (Mondada 2012, 2014).

With regard to the conference "Screen-based multimodal Interactions" and the 2018 conference theme "Body and Screen", this panel wants to focus especially on the role of the body in videogame interactions. We would like to examine more closely the role of the body and of body movements in videogame interactions, the embodied actions of the players (Mondada 2012, Reeves et al. 2014, Tekin & Reeves 2017, Greiffenhagen 2017, Baldauf-Quilliatre & Colon de Carvajal in prep. b) as well as the body of the avatar and its particular functions in the social organisation of interaction. Since the main aim of this panel is to bring together people working on videogame interactions within the methodological frame of EMCA, we will consider all propositions within this frame, even if the body is not the principal centre of interest.

Communication 1

Embodying avatars: Evidence from Let's Play practices

So-called Let's Plays are supposed to present and comment computer gaming on the internet and are one of the most successful YouTube-genres. Let's Plays can be done in a single player mode (one person is playing and commenting) or in a multiplayer mode (several people are playing and commenting together).

Video games are attractive because they are highly immersive and interactive (Freyermuth 2015). Exactly these characteristics get lost as soon as Let's Plays are produced as videos. Recipients do not have the chance to intervene into the game anymore. They can only watch others while playing a game. Thus, the reception situation is comparable to watching a show on TV (Ackermann 2016). We assume that the moderation mode of Let's Plays is the crucial part that makes a computer game 'watchable'.

Our presentation will focus on practices of making computer games 'watchable'. One possibility to do that is to exploit the computer game specific participation framework composed of at least players and avatars which are connected with one another in several ways (Baldauf-Quilliatre/Colón de Carvajal 2015; Mondada 2012; Keating/Sunakawa 2010). The presentation mode of Let's Plays usually consists of game activities on a large screen and the simultaneous mimic activities of the players on a small screen (transmitted by a facecam). Obviously, the embodied activities of the players are used to enhance the pleasure of merely watching the game. We are interested in how players use their voices and the facecam to either interact with avatars resp. non-play characters (mainly in the single player mode) or to animate avatars (frequently in the multiplayer mode). Both practices are readable as attempts to 'embody' avatars in order to 'bring them to life' and to make (watching) the game more lively.

Communication 2

Co-presence and joint attention in Minecraft teamplayer games

Collaborative video game play can be considered a joint activity among two or more players who, within the duration of a playthrough, have to master a number of big or small joint projects involving individual goals and challenges (Piirainen-Marsh 2012: 199). In order to achieve these goals, players have to coordinate their actions and, thus, usually discuss steps and strategies by means of written or spoken communication. Additionally, the players' avatars can be used in order to refer to entities within the game (e.g. via gesturing, positioning, movement), which play a crucial part in the fulfillment of a goal, e.g. an axe (entity) to chop down trees (joint project) to get building material (goal) or a house (entity) that has to be invaded (joint project) in order to find treasures (goal). Thus, avatars allow for the common use of spatial information and sharing of tools and artefacts in a shared virtual environment (also Benford et al. 2001, Goel et al. 2013, Nowak & Biocca 2003). In line with these arguments, the paper deals with Minecraft UHC teamplayer games and shows how players can eventually establish a quasi-physical and virtual co-presence (Baldassar 2008), as well as joint attention through the use of these verbal and embodied communicative strategies.

Communication 3

Adapting to virtual bodies - Simulating physical activities through body work in kinesthetic video games

New ICT technologies such as virtual, mixed or augmented reality games utilizing the user's body have challenged previous conceptions of playing video games and what it means to competently participate in play activities. The practical accomplishment of game-play in such settings involves simulation of real physical activities (such as movement in space and manipulating objects) by means of gaze and bodily actions mediated by technology. This type of "nontrivial psychomotor effort" (Karhulahti 2013) separates kinesthetic video games from those where gameplay is mostly based on cognitive effort. Playing kinesthetic video games entails learning to master technical activity and professional vision (Goodwin 1994) in order to monitor the proceedings of the game and produce skilled bodily action that simulates physical actions in such a way that they are recognizable as accountable actions in the specific order of the game.

This paper investigates how players achieve such simulated activities by coordinating actions of the physical body with the real-time unfolding of the game and movements of the virtual body, often intertwined with other forms of participation such as talk. We also explore how the players – through a series of bodily adjustments – develop their on-screen gaming skills. The data is drawn from recorded instances of play involving physical activities such as Wii Fit and PlayStation VR. The analysis sheds light on the role of body work and embodied competences involved in "the intricacies of skilled gameplay" (Reeves et al. 2009, Reeves, Greiffenhagen and Laurier 2016).

Communication 4

A Hierarchy of Frameshifts – Changes in Participation Frameworks during Online Live Streaming

Online live streaming on Twitch is a new form of video-mediated communication (VMC) between speaking broadcasters, who play a video game, and their chatting audiences. Prior research from Human-Computer Interaction, Sociology and Ethnography has argued that this communication oscillates between phatic conversations, broadcaster reporting/commentary and acknowledgment of 'donation alerts' (Hamilton et al., 2014; Smith, et al. 2013; Gandolfi, 2016). However, so far, there are no linguistic studies that have researched the transitions on Twitch and existing micro-level analysis of interactional shifts during gameplay has focused on co-located play (Aarsand & Aronsson, 2009; Piirainen-Marsh & Taino, 2009; Mondada, 2011), where partici-

pants where not mediated by VMC technologies. Our research questions are: 1) How does the streamer achieve or perform these transitions? ; 2) Do these transitions suggest the existence of an interaction order?

The study transcribed natural occurring live streams from the platform Twitch (cf. Recktenwald, 2017). To improve representativeness, the data consists of three different games (FIFA, WoW & LoL) with two separate streamers per game, who were recorded for two hours each. This resulted in a total of 12h of recordings. Transitional points of the streamer's communication have been described as shifts in Goffmanian (1981) participation frameworks and further analyzed in terms of their discursive moves and exchange structure (Coulthard, 1992; Eggins & Slade, 1997).

The preliminary findings are: i) Transitions towards donations or the game are immediately elicited by their occurrence; ii) Phatic Conversation between streamer & audience requires the absence of donations and significant game events; iii) Donations and game events can result in conflicts of interactional orientation

The transitions in participation framework are a micro-level manifestation of a broader interaction order that guides the activity. During online live streaming, there is a primacy of play & pay over parlay. It will be argued that this interpretation is in line with concepts such as 'prosumer' (Ritzer & Jurgenson, 2010), 'petty producer' (Abercrombie & Longhurst) or 'playbour' (Kücklich, 2005)

Communication 5

Video gaming as practical accomplishment: How ethnomethodology and conversation analysis can tackle play

In order to gain purchase on video gaming's practical accomplishment, we position our work within an emerging (if scattered) body of research which focuses on the material, practical work of video game players from an ethnomethodological and / or conversation analytic perspective (EMCA). One of our primary interests in doing this is to work through ways of developing EMCA perspectives on video game play that seek to make sense of video game play phenomena holistically. To do this we examine a single video fragment of play where a player and spectator are situated "at the screen", but are jointly analysing game play as the player competes in an online first-person shooter. With brief reference to further data fragments, we then sketch a strategy for how such an approach can extend analytically "inwards", "inside" the game (looking at the conduct of avatars on-screen), but also shifting "outwards", "outside" the game (looking at the complex ecology of dedicated gaming spaces with multiple players, machines, and concurrent activities). As part of this talk we also reflect upon how EMCA might tackle game play phenomena in such a way that seeks to maintain its coherence as just that activity (i.e., "playing a game"), and avoid privileging the analysts' perspective.

Communication 6

The spectator as coach: Encouraging, instructing or advising in videogame interactions

Our paper focuses on the role of the spectator in videogame interactions (Tekin & Reeves 2017). By following a conversation analytic approach and with a detailed linguistic, sequential and multimodal analysis we will show that spectators of videogames act as coaches, especially through different types of action such as encouraging, instructing or advising (Baldauf-Quilliatre & Colon de Carvajal 2017). "Player" or "spectator" are considered as positions which can change during the game sessions as well as during the game itself. The authorization to coach a player can therefore never be taken for granted but has to be negotiated always anew. We will show a) how

spectators instruct, encourage or give advice to players in videogame interactions with respect to the affordances of the game (as for instance particular sequences of actions in the game) and b) which particular linguistic and bodily resources they use. Indeed, the position of the body, the position of the turn in relation to the game, the turn design and the para-interaction with the avatar display the spectators' levels of engagement in the game and in the interaction with the players.

Our study contributes hereby to a better understanding of the social organization of videogame interactions, in particular with regard to the configuration of the spectator as participant. The analyses draw on different spontaneous videogame interactions (22 hours of video data, recordings of the players' interaction as well as of the screen). The data include different kinds of games and of gaming constellation. Our focus will be on settings with two or more players.

References

- Aarsand, P. A., & Aronsson, K. (2009). Response cries and other gaming moves-Building intersubjectivity in gaming. *Journal of Pragmatics*, 41(8), 1557–1575.
- Abercrombie, N., & Longhurst, B. (1998). *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*. London: Sage Publications.
- Ackermann, Judith (2016) (Hg.): Phänomen Let's play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerhandelns. Wiesbaden: Springer VS.
- Baldassar, L. 2008. Missing Kin and Longing to be Together: Emotions and the Construction of Co-presence in Transnational Relationships. *Journal of Intercultural Studies* 29(3), 247-266.
- Baldauf-Quilliatre, H. & Colón de Carvajal, I. (2017). Encouraging in videogame interactions. Conference paper, Intersubjectivity in Action, Helsinki.
- Baldauf-Quilliatre, Heike/Colon de Carvajal, Isabel (2015). Is the avatar considered as a participant by the players? A conversational analysis of multi-player videogames interactions. In: *PsychNology Journal*, 13, 2-3, S. 127-147.
- Benford, S., Greenhalgh, C., Rodden, T., & Pycock, J. (2001). To What Extend is Cyberspace Really a Space? Collaborative Virtual Environments. *Communications of the ACM* 4(7), 79–85.
- Coulthard, M. (Ed.). (1992). *Advances in spoken discourse analysis*. London: Routledge.
- Eggins, S., & Slade, D. (1997). *Analysing casual conversation*. Oakville: Equinox.
- Freyermuth, Gundolf S. (2015): Games, game design, game studies: eine Einführung. Bielefeld: transcript.
- Gandolfi, E. (2016). To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 8(1).
- Goel, Lakshmi, Sonja Prokopec, and Iris Junglas. (2013). Coram Populo – in the Presence of People: The Effect of Others in Virtual Worlds. *Journal of Computer-Mediated Communication* 18, 265–282.
- Goffman, E. (1981). *Forms of talk*. *University of Pennsylvania publications in conduct and*

communication. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Goodwin, C. (1994). Professional vision. *American Anthropologist*, 96(3), 606–633.

Hamilton, W. A., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). Streaming on Twitch. In *CHI' 14 - Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1315–1324). New York: ACM.

Karhulahti, V.-M. (2013) A Kinesthetic theory of videogames: Time-critical challenge and aperiodic rhematic. *Game Studies*, 13(1). [http://gamestudies.org/1301/articles/karhulahti_kinesthetic_theory_](http://gamestudies.org/1301/articles/karhulahti_kinesthetic_theory)

Keating, Elizabeth/Sunakawa, Chiho (2010). Participation cues: Coordinating activity and collaboration in complex online gaming worlds. In: *Language in Society*, 39, S. S. 331-356. Keaton

Kücklich, J. (2005). Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry. *The Fibreculture Journal*, 5.

Mondada, Lorenza (2012): Coordinating action and talk-in-interaction in and out of video games. In Ayaß, R./Gerhardt, C. (Hg.): *The appropriation of media in everyday life* (clone). Philadelphia: Benjamins S. 231-270.

Nowak, K. L., & 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, 2–35.

Piirainen-Marsh, A., & Tainio, L. (2009). Other-Repetition as a Resource for Participation in the Activity of Playing a Video Game. *The Modern Language Journal*, 93(2), 153–169.

Piirainen-Marsh, A. 2012. Organising Participation in Video Gaming Activities. In: Ruth Ayaß and Cornelia Gerhardt (Eds.). *The Appropriation of Media in Everyday Life*. (Pragmatics & Beyond New Series 224). Amsterdam: John Benjamins, 197–229.

Recktenwald, D. (2017). Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch. *Journal of Pragmatics*, 115, 68–81.

Reeves, S., Brown, B., & Laurier, E. (2009). Experts at play: Understanding skilled expertise. *Games and Culture* 4(3), 205–227.

Reeves, Greiffenhagen, C. and Laurier, E. (2016). Video Gaming as Practical Accomplishment: Ethnomethodology, Conversation Analysis, and Play. *Topics in Cognitive Science*, 1-35. DOI: 10.1111/tops.12234

Ritzer, G., & Jurgenson, N. (2010). Production, Consumption, Prosumption. *Journal of Consumer Culture*, 10(1), 13–36.

Smith, T., Obrist, M., & Wright, P. (2013). Live-streaming changes the (video) game. In *EuroITV '13 - Proceedings of the 11th european conference on Interactive TV and video* (pp. 131–138). New York: ACM.

Tekin, B. S., & Reeves, S. (2017, May). Ways of spectating: unravelling spectator participation in Kinect play. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1558-1570). ACM.

Mots-Clés: videogame, interaction, EMCA, participation framework, practices as resource, embodied actions

Augmenter le sentiment de co-présence : retours d'expériences sur différents prototypes

Mathilde Cosquer ^{*†} ¹, Catherine Salou ^{*}

1

¹ Orange Labs [Lannion] – France Télécom – Technopole Anticipa 2 avenue Pierre Marzin 22300 LANNION, France

Dans le contexte économique-écologique actuel amenant tout un chacun à économiser ses déplacements et/ou à s'éloigner de ses proches pour raisons professionnelles, nous avons cherché à comprendre pourquoi la visioconférence ne décollait pas vraiment alors que porteuse de davantage de proximité. Nous avons mené une série d'entretiens sur l'utilisation ou non de la visio par les particuliers.

Sont ressortis : 1) l'intérêt pour la visio car média au potentiel riche pour faire ressentir la présence de l'autre mais 2) une insatisfaction forte. Concernant ce dernier point ce qui a retenu notre attention sont : 1) l'ennui généré par des dispositifs qui ne proposent que de se voir et de s'entendre, en cela bien loin de la réalité des échanges en face à face et 2) des dispositifs qui génèrent de la gêne du fait de la nécessité pour garder le contact de se regarder dans le blanc des yeux.

Pour répondre à ces deux points de douleurs, nous avons conçu un dispositif de visio (Shomi, M.Cosquer & C.Daloz, 2016) qui permet également de partager toutes sortes de ressources multimédias. Ainsi les utilisateurs peuvent enrichir leur temps d'échange (réponse à l'ennui) et ne sont plus dans l'obligation de se regarder pour se sentir co-présent (réponse à la gêne). Plusieurs test-utilisateurs ont validé ces hypothèses.

Concernant la question du **corps dans la communication**, il nous semble qu'elle renvoie au **non-verbal** qui, en plus "de sa contribution à l'énoncé total et au travail énonciatif " génère de **l'empathie**. " Le **corps du " récepteur "** entre en **résonnance** avec le **corps de l'"émetteur "** et ce **phénomène** [...] permet par un mécanisme de *feed-back* d'attribuer à autrui des **états mentaux** ". " Les interactions en face à face sont en fait des **interactions de corps à corps** et l'intersubjectivité serait largement basée sur des mécanismes d'intercorporalité " (J.Cosnier, 2008). Pour J.Candau, (2010) " Tant par ses productions que par ses réceptions sensorielles, il [le corps] est, au quotidien, un média de l'information intersubjective ".

De cet aparté et pour faire le lien avec le dispositif Shomi, nous faisons l'hypothèse que si ce rapport de corps à corps dans la communication est **inadapté** (se regarder dans le blanc des yeux), il peut entraîner des **dysfonctionnements** (gêne). Et par ailleurs, ce sentiment de sentir la présence de l'autre, peut être obtenu par une activité cognitive (partage de contenus et

*Intervenant

†Auteur correspondant: mathilde.cosquer@orange.com

d'activités) renvoyant peut-être en cela à la notion de cognition incarnée (Varéla, 1993).

Fort de cette première expérience, nous avons voulu continuer à **augmenter ce sentiment de co-présence** et en cela, en nous rapprochant toujours plus de la communication en face à face. Faisant le constat que les solutions visio existantes limitées par l'angle de vue de la caméra de son correspondant entraînent une disjonction des espaces là où dans la communication, le partage d'un même environnement fait partie des points d'appui utiles à cette communication, nous avons fait trois hypothèses de conception :

- " augmenter " l'expérience sensorielle
- permettre la liberté de se mouvoir
- permettre la possibilité d'agir avec les équipements de l'environnement distant.

A partir de là, un prototype a été développé permettant à A via un casque de Réalité Virtuelle (HTC Vive) et un casque audio spatialisé de s'immerger chez B. Chez B un robot (" incarnation de A ") équipé d'une caméra 360° et d'un micro 4 capsules, des équipements connectés (ex : lampe) et un micro-casque pour B.

Les résultats d'entretiens utilisateurs ont montré que celui qui portait les dispositifs immersifs avaient le sentiment d'être immergé dans l'environnement distant. Cependant, cela a soulevé un ensemble de questions, notamment celle de la place du corps :

- **possibilité de se mouvoir au travers d'un robot**, mais **impossibilité de se mouvoir physiquement** à cause du port d'un casque de RV (cybermalaises).
 - **asymétrie dans la communication**, liée au port du casque RV qui coupe l'échange de regard avec son interlocuteur et n'immerge qu'un interlocuteur sur deux.
 - Une **gestuelle des mains** permettait le déplacement du robot L'utilisateur voyait **ses propres mains virtualisées** en Réalité Augmentée (capteurs leap motion du casque RV). Elles lui permettaient de déplacer le robot. L'absence du corps pouvant " peser ", dans cette expérience, le fait de retrouver ses propres mains " virtuelles ", dans un espace réel à distance a semblé rassurer et pourrait avoir un effet positif sur le cybermalaise. De plus l'utilisateur cherchait à utiliser ses mains pour l'interaction avec l'interlocuteur mais ce dernier ne les voyait pas.
- Pour conclure, les corps ont un rôle dans une communication interpersonnelle : gestuelle, possibilité de se mouvoir, proximité avec la personne à distance, etc. Nous devons, à l'avenir, multiplier les terrains d'expérimentation pour mieux comprendre cette place du corps dans une communication médiatisée.

Mots-Clés: Co, présence, Communication Interpersonnelle, Immersion, Expérience Utilisateur

Simulateur pour enfant-piéton : de la présence à l'immersion

Jérôme Dinet * ¹, Mikhail Deise * [†], Marti Di Stefano * [‡]

¹ Laboratoire Lorrain de Psychologie et Neurosciences (2LPN) – Université de Lorraine – Université de Lorraine - Campus Lettres et Sciences Humaines - 3, place Godefroy de Bouillon BP 3397 54015 NANCY CEDEX, France

Contexte et enjeux. Les enfants-piétons sont surreprésentés parmi les victimes de collisions avec des engins motorisés en milieu urbain, cette surreprésentation étant en constante augmentation dans la plupart des pays dont la France. Afin de compléter les dispositifs existants dédiés à l'enseignement de la prévention routière pour les jeunes (*e.g.*, journées de sensibilisation, affiches), et grâce à l'aide financière du Grand Nancy, un environnement virtuel immersif a été spécifiquement conçu pour (re-)développer les compétences nécessaires à des déplacements en toute sécurité dans des milieux urbains. Très concrètement, cet environnement créé selon les préconisations pour favoriser l'immersion (Bouvier, 2009), permet de mettre l'enfant dans des situations potentiellement dangereuses (*e.g.*, une voiture arrive dans un sens et un bus dans l'autre sens) dans lesquelles il doit naviguer et se déplacer (*e.g.*, traverser la rue pour se rendre devant un magasin). Outre le versant appliqué (*i.e.*, apprendre des stratégies de navigation plus sûres), ce type d'environnement permet d'étudier finement l'impact de certaines variables environnementales (*e.g.*, densité des véhicules, vitesse de déplacement des véhicules, présence d'autres piétons) sur les comportements et prises de décision des piétons (Lehsing, Benz & Bengler, 2016 ; Pedzoldt, 2014). Il s'agit donc d'un environnement immersif ayant autant une finalité de recherche fondamentale que de recherche appliquée (Meir, Oron-Gilad & Parmet, 2015).

Méthode. Dans le cadre de notre étude exploratoire, neuf enfants de CM2 (d'une même école localisée en zone fortement urbanisée) ont participé à l'expérience. Chaque enfant était invité à naviguer dans l'environnement immersif spécifiquement conçu avec un casque HTV Vive©, muni des deux manettes. Chaque enfant était libre de choisir le mode de déplacement qu'il/elle souhaitait : (1) se mouvoir physiquement dans l'espace (mode " déplacement locomoteur ") ; (2) utiliser les manettes fournies avec le matériel (mode " téléportation "). Plusieurs scénarii, contrebalancés, étaient utilisés pour mettre chaque enfant dans différents contextes plus ou moins complexes selon le nombre de véhicules, le nombre de piétons, la distance à parcourir, *etc.* Après la passation de l'étude, chaque enfant était invité à commenter *a posteriori* son vécu, en précisant ce qui lui avait plu, dérangé, ou encore amusé. Aucun des enfants n'avait d'expérience antérieure avec des environnements immersifs. L'étude a été conduite au sein de l'école, lieu familier pour les enfants, avec l'accord des responsables et des parents d'élèves.

Résultats et discussion. Trois principaux résultats ont été obtenus :

*Intervenant

[†]Auteur correspondant: deise@humanshape.tv

[‡]Auteur correspondant: marti@humanshape.tv

- (i) c'est le mode " téléportation " qui a été massivement choisi par les enfants ;
- (ii) tous les enfants ont déclaré s'être beaucoup amusés et se sont dits " bluffés " par la qualité et le réalisme de l'environnement ;
- (iii) plusieurs enfants ont adoptés des comportements extrêmement dangereux dans l'environnement immersif (*e.g.*, traverser sans regarder, couper un carrefour sans même jeter un œil aux voitures qui arrivent), alors même qu'ils n'ont pas ces comportements dans la réalité.

C'est ce dernier résultat qui nous a le plus surpris et qui nous a immédiatement interpellé sur la dimension immersive des environnements (Bouvier, 2009 ; Feldstein, Lehsing, Dietrich & Bengler, 2016 ; Lehsing, Benz & Bengler, 2016). Aussi, nous discuterons des implications relatives à la conception des simulateurs en nous demandant d'une part, si l'existence d'une expérience antérieure d'accident (ou de presque accident) n'est pas nécessaire pour se sentir immergé dans ce type d'environnement et d'autre part, si une première phase de découverte de l'environnement n'est pas nécessaire pour que se mette progressivement en place l'immersion.

Bibliographie.

Bouvier, P. (2009). *La présence en réalité virtuelle : une approche centrée-utilisateur*. Thèse de doctorat, Université Paris-Est, spécialité : informatique.

Feldstein, I., Lehsing, C., Dietrich, A., & Bengler, K. (2016). Pedestrian simulators for traffic research : State of the art and future of a motion lab. In *Proceedings of the 4th International Digital Human Modeling Symposium (DHM2016)*, Montréal, Québec, Canada.

Lehsing, C., Benz, T., & Bengler, K. (2016). Insights into interaction. Effects of Human-Human Interaction in pedestrian crossing situations using a linked simulator environment. *IFAC – PapersOnLine*, 49(19), 138-143.

Meir, A., Oron-Gilad, T. & Parmet, Y. (2015). Are child-pedestrians able to identify hazardous traffic situations ? Measuring their abilities in a virtual reality environment. *Safety Science*, 80, 33-40.

Pedzoldt, T. (2014). On the relationship between pedestrian gap acceptance and time to arrival estimates. *Accident Analysis & Prevention*, 72, 127-133

Mots-Clés: Simulateur, Enfant, Piéton, Immersion, Présence

Du geste et de la notion

Guillaume Demont * 1

¹ Education Discours Apprentissages (EDA) – Université Paris V - Paris Descartes : EA4071 – 45, rue des Saints Pères 75270 Paris Cedex 06, France

Notre recherche se situe dans la perspective énonciative d'Antoine Culioli, plus particulièrement dans la perspective de la notion et du domaine notionnel qu'il a défini. Culioli introduit ces concepts dans son séminaire de DEA de 1983-1984 à Paris 7 par une définition de la représentation (1985 : 19) :

Dans le domaine de la représentation, nous avons essentiellement 3 secteurs :

a- en gros, le domaine lexical.

b - les catégories grammaticales.

g - ce qu'on a pu appeler " contenu de pensée " (de Benveniste ; Freudien également), " contenu prépositionnel " (en logique), où " dictum " (du Moyen Age et de Ch. Bally), ou " lektion " (des stoïciens).

Il démontre par la suite que les secteurs a et b sont issues de g. Ce " contenu de pensée " il le nomme notion et le définit ainsi (1990 : 53-54) :

Parler de notion, c'est parler d'un ensemble que l'on peut exprimer, par exemple, par " lire ; lecture ; livre ; lecteur ; bibliothèque ; etc. " et c'est dire qu'on ne peut pas ramener les choses à une unité lexicale ; celle-ci va servir de portemanteau, d'entrée, mais c'est tout. [...]

Le problème est que la notion est quelque chose de virtuel et de productif. Elle n'est pas donnée dans toutes ses acceptions et c'est pour cela qu'elle ne peut pas correspondre à une unité lexicale. Elle est un générateur d'unités lexicales ; elle définit une classe d'opérations reliées.

La notion est donc un pré-asserté qui va servir de matrice pour générer un énoncé. Elle n'est pas analysable en soi, mais les marqueurs lexicaux et grammaticaux vont servir au linguiste afin de repérer comment la notion s'inscrit dans le discours.

À propos des marqueurs lexicaux de la notion, Culioli dit, toujours dans son séminaire de DEA :

Les notions, au sens où j'en parle ici, sont captées à travers des mots, mais elles ne correspondent pas à un lexique dans une langue donnée.

Dans le corpus, la notion n'est pas directement appréhendable, mais un certain nombre de

*Intervenant

lexèmes y renvoient, Culioli appelle cette classe de lexème des occurrences. Le choix des occurrences par l'énonciateur lui permet de filtrer les propriétés pertinentes qu'il veut exposer de la notion dans son discours.

Nous observons une parenté entre ces occurrences de la notion et ce que Marie-Françoise Mor-tureux (1993) nomme le paradigme désignationnel, qu'elle définit comme " l'ensemble des syntagmes coréférents à un syntagme donné dans un discours " (Ibidem : 190). Analyser un paradigme désignationnel nécessite donc pour le linguiste de choisir un syntagme princeps, dont les autres syntagmes du paradigme seraient les coréférents. De même dans la perspective de Culioli, les occurrences d'une même notion tournent autour d'une occurrence prototypique qu'il nomme le centre organisateur. La notion pourra alors être nommée par le syntagme du centre organisateur entouré de deux barres obliques. Ainsi, si nous analysons comment un locuteur construit la notion /travail/ dans son discours, nous commencerions par analyser les différentes façons qu'il a de référer à ce syntagme, par des synonymes, des pronoms, des périphrases...

Autour de ce centre organisateur, l'énonciateur va construire un domaine notionnel qui a un intérieur, " ce qu'est la notion ", un extérieur, " ce qu'elle n'est " pas et une frontière " ce qu'elle n'est pas vraiment ". Ainsi le domaine notionnel présente une représentation discursive de la notion d'une part en rassemblant les occurrences de la notion et en délimitant ces contours, d'autre part par les prédications de chacune de ces occurrences. Ainsi, en conservant notre exemple de la notion /travail/, nous continuerions notre analyse en observant tous les autres syntagmes qu'il met en lien avec les occurrences relevées précédemment et s'il les traite comme

- appartenant à la notion /travail/, par exemple quand il dit " ça c'est un vrai boulot, c'est bien payé, les horaires sont pas contraignants "
- à la limite du domaine notionnel, par exemple " ouais on peut dire que la femme au foyer elle travaille, mais bon c'est quand même pas tout à fait ça le travail "
- enfin, ce qui n'est pas considéré comme la notion /travail/, ce qui est extérieur au domaine : " Non ça c'est pas du travail, c'est de l'esclavage, tu bosses comme un malade jusque pas d'heure et tu gagnes même pas de quoi payer ton loyer "

A travers ces trois phrases extraites d'une interview mené avec un lycéen, on perçoit comment il construit la notion /travail/ dans son discours, les éléments qui contribuent à la définir sont le temps de travail et le salaire. Ce qui réunit ces deux conditions, temps de travail minime et salaire élevé, correspond à sa définition du travail, sinon on est à la limite voire à l'extérieur de ce qu' est un travail dans son discours.

Notre hypothèse de travail à partir de ce cadre théorique, est que les gestes vont servir au locuteur à placer la prédication par rapport au centre attracteur de la notion dont il parle. Ainsi les modalisations qu'on retrouve dans des phrases comme " ça c'est un **vrai** boulot " ou " c'est quand même **pas tout à fait ça** le travail " vont se trouver renforcer par les mouvements des mains, parfois ces mouvements vont se substituer à des modalisations absentes dans le discours, il est même possible d'observer des contradictions entre les modalisations discursives et les gestuelles : quand le discours n'ose pas intégrer un prédicat un peu honteux à l'intérieur du domaine ou a des scrupules à l'exclure du domaine, ses mains peuvent contredire le message véhiculé par le discours.

Enfin, si nous nous intéressons plus spécifiquement à la communication médiatisée par les écrans, nous observons alors que le cadrage de l'image accorde une place prépondérante aux mouvements

des mains. La question qui se pose alors est quel usage les utilisateurs avertis de ce média font de leurs mains, les utilisent-ils davantage en renforcement de la modalisation verbale, en substitution ou usent-ils plus de l'ambiguïté que peut introduire le décalage entre la modalisation discursive et gestuelle.

Pour répondre à cette question, nous avons travaillé successivement sur des vidéos de " youtubeurs " confirmés, postant des vidéos régulièrement depuis au moins 3 ans, et des " youtubeurs " novices, postant leurs premières vidéos sur la plate-forme youtube. Nous avons choisi des vidéos de type " tutoriels " plutôt que des vidéos humoristiques pour éviter les effets d'amplification dus aux caricatures et exagérations inhérentes au genre humoristique.

Bibliographie

AJDEN, I (2001) "Nature and operation of attitudes" , *Annual Review of Psychology*, 52,27-58

APPLE, W. & HECHT, K. (1982). "Speaking emotionally : the relation between verbal and vocal communication of affect. " *Journal of Social Psychology*, 42, 5, 864-875.

ARGENTIN, G. (1985). " Système gestuel et communication ". *Psychologie Française*, 30, 11-22.

AXEL, R. (1993). *Le pouvoir des gestes* . Paris : Interéditions.

BARRIER, G. (1999). *La communication non verbale*. Paris : ESF éditeur.

BAVELAS, J., CHOVIL, C., LAWRIE, D.A & WADE, A. (1992). " Interactive Gestures ". *Discourse Processes*, 15, 469-489.

COSNIER, J. (1982). *Communication et langages gestuels*. Paris : Dunod Bordas.

CULIOLI, A. (1976). " Recherches en linguistique : théorie des opérations énonciatives : transcription du séminaire de DEA de M. A. Culioli ". Département de recherches linguistiques de l' Université de Paris VII / Paris : Centre de documentation sciences humaines.

GRANSTROM, B. & HOUSE,D. (2003). *Multimodality and speech technology : verbal and non verbal communication in talking agents*. Genève . Eurospeech 2003

KERBRAT-ORECCHIONI,C. (1980). *L'énonciation : de la subjectivité dans le langage*. Paris : Armand Colin

MAHL, G.F (1968). "Gestures and body movements in interviews". In : J.M. Shlien (Ed.)

Research in Psychotherapy, vol. III, 295-346.

MORTUREUX M.-F. (1993). " Paradigmes désignationnels ", *Semen* [En ligne], 8 | 1993, mis en ligne le 06 juillet 2007, consulté le 17 novembre 2013. URL : <http://semen.revues.org/4132>

Mots-Clés: tutoriels, domaine notionnel, analyse multimodale, modalisation gestuelle

Ecran incorporé, corps casqué. Des enjeux esthétiques de la réalité virtuelle.

Marida Di Crosta * ¹, Claire Chatelet *

¹ MARGE (MARGE) – Université Jean Moulin - Lyon III : EA3712 – 8 rue Chevreul 69007 LYON, France

S'inscrivant principalement dans le troisième axe du colloque, notre communication vise à interroger la place du corps du spectateur et la prise en compte de ses sens dans les dispositifs de réalité virtuelle et à examiner les formes qui s'y déploient. Plus précisément, suivant la " théorie de la formativité " de Luigi Payreson (2006), nous interrogerons la variabilité et la virtualité (Quéau 1993, Deleuze 1995) de ces formes numériques et leur actualisation à partir d'un corps " amplifié " (Merleau-Ponty, 1964).

Comment se (re)configurent les relations entre corps et écran, lorsque ce dernier se trouve coïncider avec le regard ? Si le corps spectatoriel " prend les commandes " de la représentation via son écran-regard, quels en sont les effets en termes de posture et de point de vue ? Comment penser l'écriture et la réalisation de ces " formes " inédites d'interactions entre monde physique et environnement représenté, entre corps et écran, si l'écran, quels que soient son contenu et son contexte d'usage, peut nous " rendre (littéralement) malade " et nous coupe dans tous les cas de notre environnement réel ?

Afin d'inscrire ces questions dans la lignée de dispositifs ou de procédés d'incorporation du spectateur plus anciens, notre étude s'ouvrira sur deux exemples emblématiques. Nous évoquerons en premier lieu le cas du logiciel QuickTime VR (Apple, 1994). Très populaire au milieu des années 1990, cette technologie permet de concevoir des images virtuelles à 360°, tels des panoramas photographiques ou des environnements virtuels, réalistes ou imaginaires, relevant d'une " esthétique mnémonique " (Sobchack,1999).

Le deuxième cas d'étude portera sur l'attraction Body Wars (1989). Inspiré du film Le Voyage fantastique (Richard Fleischer, 100 min., 20th Century Fox, USA, 1966), ce simulateur de mouvement " embarque " le spectateur dans un voyage à l'intérieur du corps humain. L'adhésion à l'univers représenté passe par le corps et les perceptions sont ici le résultat de la combinaison du travail narratif et représentationnel du film (Di Crosta, 2009), en même temps que des effets mimétiques cinématiques – les " leurres perceptifs " (Schaeffer, 1999) provoqués par le simulateur de mouvement.

Nous relierons ces deux exemples à deux expériences récentes : Edge of Nowhere (Insomniac Games, Oculus Studios, 2016), jeu vidéo en réalité virtuelle à la troisième personne, et Carne y Arena (Alejandro G. Iñárritu, court-métrage, Mexique, 2017), dispositif de réalité virtuelle invitant à " marcher avec les migrants au milieu d'un paysage sans limite, aux possibilités (...)

*Intervenant

infinies ", selon les propos de son concepteur. Il s'agira de montrer les différents processus de " corporité performative " (Chatelet, 2015) que (sur)déterminent ces configurations esthétiques singulières. Parce qu'elles engagent d'une manière inédite le corps du spect-acteur dans un rapport tout à la fois sensible et intelligible à l'œuvre, elles interrogent la question du corps et de sa présence – physique, sociale, environnementale, d'action (Bouvier, 2009). En effet, la présence du corps du spectateur dans l'univers représenté constitue l'une des finalités de l'expérience en réalité virtuelle.

Le réalisme étant une condition de manifestation de cette présence, elle-même rendue possible à partir d'un certain degré " d'immersion technologique " du corps.

Enfin, nous tenterons de pointer ce que cache l'écran incorporé. La réalité virtuelle place l'utilisateur dans un environnement " autre ". Qu'il soit généré par l'ordinateur ou capturé par une caméra, cet espace virtuel occulte l'ensemble de l'environnement naturel qui entoure le corps du spectateur casqué.

C'est donc en réunissant approches théoriques et pratiques créatives et à partir d'études de cas que nous souhaitons interroger ces dispositifs de réalité virtuelle qui remettent en cause tout autant le film, que l'écran, dans sa forme dominante de " surface ", que le statut et le rôle des interfaces et du corps du spect-acteur. De même que le " film ", l'écran se trouve déformé (il perd sa forme) : il est enveloppant, mobile, embarqué – incorporé, au sens étymologique du mot.

Loin de prétendre à l'exhaustivité, cette communication vise à déceler les liens généalogiques éventuels entre certaines expériences récentes en réalité virtuelle et d'autres modes (numériques préexistants) de relation du corps à l'écran.

Sur le plan méthodologique, nous croiserons plusieurs approches : de la poétique à l'esthétique, des théories de la fiction à la phénoménologie et aux Screen Studies, de la scénarisation interactive au design d'interfaces et d'interactions, jusqu'à la pharologie.

Références bibliographiques

BOUVIER P. (2009) " La présence en réalité virtuelle, une approche centrée utilisateur ", Thèse de doctorat, Université Paris-Est.

CHATELET C. (2015) " The Body at Work : Sensory-Motoric and Emotional Partitions of Film ", in Marc Ries et Bernd Kracke, *Expanded Senses*, Transcript Verlag.

DELEUZE G. (1995) " L'actuel et le virtuel ", in *Dialogues*, Paris : Flammarion.

DI CROSTA M. (2009) *Entre film et jeux vidéo : l'interface-film. Métanarration et interactivité*, Bry-sur-Marne :

INA, Bruxelles : De Boeck, *Médias Recherches*, 184 pages.

MERLEAU-PONTY M. (1964) *Le visible et l'invisible*, Paris : Gallimard.

PAYRESON L. (2006) *Théorie de la formativité*, Paris : Rue d'Ulm, Aesthetica.

QUEAU Ph. (1993) *Le virtuel : Vertus et vertiges*, Cheyzérieu : Champ Vallon, Milieux.

SCHAEFFER, J.-M. (1999) *Pourquoi la fiction ?* Paris : Gallimard.

SOBCHACK V. (1999) " Nostalgia for a Digital Object : Regrets on the Quickening of Quick-

Time ", dans Millenium Film Journal n°34, pp. 4-23.

VALERY P. (1937) " Discours sur l'esthétique ", Variété IV, Nrf, Paris: Gallimard, 1939, pp. 235-265. WEISSBERG J.-L. (1999) " Retour sur l'interactivité ", Revues des sciences de l'éducation, vol. 25 n°1, pp. 167-199.

WEISSBERG J.-L. (1999) " Retour sur l'interactivité ", Revues des sciences de l'éducation, vol. 25 n°1, pp. 167-199.

Mots-Clés: écran incorporé, corps casqué, esthésie, corporeité performative, réalité virtuelle, immersion, leures perceptifs.

The onscreen visibility of the body in an educational context

Morgane Domanchin * 1

¹ ICAR (ICAR) – Université Lumière - Lyon II – Parvis Descartes ENS de Lyon 69007 Lyon, France

This presentation aims at presenting the effects of mediation based on onscreen visibility of participants interacting through a desktop videoconferencing device, while taking into account the complexity of their environments (the physical environment in which they are and their screen-based environment).

Résumé

Dans un contexte de " forte technologisation " (Goudey, 2017) la globalisation et l'hypermobilité favorisent le développement de l'enseignement-apprentissage de langues étrangères à distance. Partant des nombreux travaux qui ont été réalisés autour de la question de l'image de soi en contexte éducatif (Guichon et Tellier, 2017 ; Develotte et al., 2010) cette communication propose d'aborder l'image du corps en réception, tel qu'elle est perçue par l'interlocuteur. A ce sujet, Kern (2015) souligne " ce qui semble 'naturel' à l'écran est en fait grandement médiatisé " (2015:198, *notre traduction*). Cette communication vise ainsi à illustrer les effets de la médiatisation sur les images du corps de l'interlocuteur, en prenant en compte la complexité des espaces (physique et écranique).

Pour cela, nous nous appuyerons sur deux corpus de télécollaboration internationale, à savoir d'une part le *Français en (première) Ligne*[1], (édition 2012-2013) et d'autre part *Cultura*[2] (édition 2014-2015). Ces corpus ont pour point commun d'avoir connecté pendant 6 semaines des étudiants intéressés par la pratique de l'enseignement- apprentissage du français en tant que langue étrangère.

En s'intéressant à la notion de " transparence " et aux formes de visible, Mahé (2005) a mis en évidence que certaines " formes prégnantes[3] " pouvaient être invisibles. *Qu'en est-il dans un contexte éducatif en ligne?* Notre communication se propose donc d'étudier les différents régimes de visibilité du corps de l'interlocuteur, en s'appuyant sur une échelle établie en fonction de sa visibilité. Cette échelle mettra ainsi en évidence différents niveaux de visibilité en prenant en considération les deux extrêmes de l'échelle (l'invisibilité et la survisibilité).

Parmi les captures d'écran dynamiques issues de ces deux corpus, nous avons sélectionné des extraits qui mettent en évidence le corps en réception. Ainsi la visibilité du corps sera étudiée en prenant en considération les affordances communicatives (Hutchby, 2001) spécifiques aux environnements de visioconférence du *Français en (première) Ligne* et de *Cultura*. Nous aborderons ainsi la notion du corps à partir de nos extraits de corpus sous trois angles :

*Intervenant

- 1) L'apparition du corps de l'interlocuteur à l'écran: corps limité, corps invisible, corps augmenté : *quelles sont les différents types d'apparition du corps de l'interlocuteur à l'écran ?*
- 2) L'image du corps de l'interlocuteur et les manipulations que le récepteur en fait à l'écran : corps perdu, corps dupliqué, corps renversé, *comment manipuler l'image de son interlocuteur à travers des environnements écraniques complexes ?*
- 3) les espaces physiques dans les interactions par écran : corps caché, corps inattendu, corps inconnus. En prenant en compte la complexité des alignements des espaces (Marcoccia, 2011), *quels sont les effets de l'intervention spontanée de participants hors champ sur les interactions pédagogiques ?*

Cette communication aspire à proposer quelques pistes de réflexion quant aux méthodologies d'analyse de la visibilité qui peuvent être adoptées quand on étudie le corps à l'écran.

Site internet du *Français en (Première) Ligne*: <http://fle-1-ligne.u-grenoble3.fr>

Site internet de *Cultura*: <https://cultura.mit.edu>

Mahé (2005) distingue *les formes saillantes* comme des formes qui " surgissent dans notre environnement et sont repérables par la manifestation immédiate de leur existence " par rapport aux *formes prégnantes* qui sont " celles qui nous entourent mais que nous ne distinguons plus comme des *formes autonomes*, indépendantes ce qui peut produire par exemple un *habitus perceptif* (Sauvageot, 1994) " (2005: 133)

Bibliographie :

Develotte, C., Guichon, N., Vincent, C. (2010) " The use of the webcam for teaching a foreign language in a desktop videoconferencing environment " *ReCALL* ,22(3): 293–312. 2010 r European Association for Computer Assisted Language Learning.

Goudey, A., Simon, A. (2017) *Les nouvelles frontières du digital. Quelles tendances pour la révolution digitale?*, Pearson.

Guichon, N., Tellier, M. (2017) *Enseigner l'oral en ligne. Une approche multimodale*. Didier

Hutchby, I. (2001) *Conversation and Technology: from the Telephone to the Internet*. Cambridge: Polity Press.

Kern, R. (2015) *Language, Literacy and Technology*, Cambridge University Press.

Mahé, E. (2005) " Transparence et régimes de visibilité. L'invisibilité comme forme du visible " *MEI Transparence et communication*, 22, pp 131-141.

Marcoccia, M. (2011) " 'Where are you now?' The spaces of online videophone conversations." In *Décrire la conversation en ligne*, edited by Develotte Christine, Kern Richard, and Lamy Marie-Noëlle, 95-115. Lyon: ENS Editions.

Mots-Clés: corps à l'écran / interactions multimodales / environnement de visioconférence / affordances communicatives

Learning L2 Pronunciation from a Face on a Screen

Heather Dyche * ¹

¹ Centre de recherche en terminologie et traduction (CRTT) – Université Lumière - Lyon II : EA4162 –
Université Lumière Lyon 2 Centre de Recherche en Terminologie et Traduction 86 rue Pasteur 69365
Lyon Cedex, France

IMPEC 2018 Poster proposal: theme 2 The body on the screen
Learning L2 Pronunciation from a Face on a Screen

The author's PhD project examines the impact of visual articulation cues on the lexical and phonological acquisition of first English words by young French speakers (6-8 yrs) in a classroom context. The term *visual articulation cues* refers to all mouth and facial movements visible during speech. This project uses an experimental approach, where one group of young learners will be presented with novel English words in a video where the face of the speaker is visible, and a control group will watch a video identical in every way except that the face of the speaker will not be visible. Recall, recognition and repetition tests will then establish any effect of visual articulations cues on lexical memory and on phonological production/imitation.

A large body of research has established that visual clues do indeed play a role in speech perception, beginning with the 1976 discovery of the illusion known as the McGurk effect, (McGurk & MacDonald, 1976). Some researchers even assert that speech is essentially multimodal, or amodal, in nature (Rosenblum, 2005). A small number of studies have been published focusing on the role of visual cues in adult L2 speech perception (see Hardison 2010, for an overview). However the effects of visual cues on Child L2 learners have so far been neglected.

Studies on visual cues and speech perception most often use pre-recorded video stimuli. This has the important practical advantage of establishing consistency between trials and conditions. Videos could also be a very cost-effective aid in the teaching of English pronunciation in a country like France, where, at primary school level, foreign languages are often taught by a child's usual class teacher, rather than a specialist. However, as those interested in the relationship between body and screen are well aware, seeing a pre-recorded video of a speaker's face is in no way equivalent to being in front of a live speaker. Therefore questions around the nature of the interaction between young language learners and pre-recorded videos, as both experimental stimuli and as pedagogical tools, merit more thorough examination.

For the IMPEC 2018 conference, I propose a poster presentation outlining various characteristics of pre-recorded video that could impact speech perception. The poster would include the following points grouped into two broad categories;

*Intervenant

1) Technical considerations: image framing and depth perception

By filming a close-up of the lower half of the face only, we can draw attention to the mouth, since viewers naturally split their gaze time between the mouth and eyes (Lekowitz 2012, D'Souza et al 2015).

Image size can be manipulated to suit screen size and distance from viewers. Evidence shows that some visual articulation cues affect speech perception even at 10% of life size, seen from a distance of 1m (Jordan & Sargent, 1998).

Close-up shots of the face leave the speaker's torso out of the frame. This reduces available visual cues related to breathing, which could potentially impact the perception of prosody and certain speech sounds, such as the highly aspirated initial stop consonants of English. Gesture involving hands is also not captured in video framed in this way, and head movements are stifled in favour of a steady shot. Recent work on imitation and L2 teaching/learning (Smotrova, 2017) suggests that imitation of posture, gesture and facial expression is one strategy students employ to appropriate the accent of their L2 teacher, and that gesture involving hands and head movements are used by language teachers to highlight important prosodic information.

Reduced depth perception is a potential problem. With standard (single-camera, non-3D) filming techniques, only monoscopic depth perception cues (shadows, overlapping, perspective) are recorded. Lack of stereoscopic depth perception could potentially make it more difficult to perceive certain articulatory movements. (Rosenblum & Saldaña, 1998).

2) Interaction (or lack thereof)

There is no social interaction between a prerecorded speaker and the viewer(s). Social interaction has been shown to be a crucial element in phonetic learning in 9 month old infants (Kuhl, 2003). Infants at this age, when tested after 15 hours of exposure, continue to recognise L2 phonemic contrasts encountered in real world interaction, but fail to recognise the same L2 phonemic contrasts encountered via video.

Pre-recorded videos also do not provide any feedback to the learner, in the form of body language, facial expressions, when they repeat words or sounds.

The poster presentation will also include preliminary results from schoolchildren and classroom teachers involved in the project. The first round of data collection is scheduled for early 2018.

Bibliography

Burnham, D.(1998) Language specificity in the development of auditory-visual speech perception. In *Hearing by Eye II: Advances in the Psychology of Speechreading and Audiotory-visual Speech*, 1st ed., 27-60. Psychology Press Ltd.

D'Souza, D. et al. (2015). Concurrent Relations between Face Scanning and Language: A Cross-Syndrome Infant Study. *PLoS ONE* , 10 (10).

Erdener, V.D., and Burnham, D. (2005). The Role of Audiovisual Speech and Orthographic Information in Nonnative Speech Production Language Learning. *Language Learning* vol. 55 no.2. pp. 191–228.

Hardison, D.M. (2010). Visual and Auditory Input in Second-Language Speech Processing.

Language Teaching vol. 43 no.1. pp. 84–95

Jordan, T.R., & Sergent, P.C. (1998). Effects of Facial Image Size on Visual and Audio-Visual Speech Recognition. In *Hearing by Eye II: Advances in the Psychology of Speechreading and Auditory-Visual Speech*, 1st ed., pp. 155–76. Psychology Press Ltd.

Kuhl, P. (2003). Foreign-Language experience in infancy: Effects of short-term exposure and social interaction on phonetic learning. *PNAS* , vol. 100. no. 15, pp. 9096-9101.

Lewkowicz, D. & Hansen-Tift, A.M. (2012). Infants deploy selective attention to the mouth of a talking face when learning speech. *Proc Natl Acad Sci U S A* no. 109, pp. 1431-1436.

McGurk, H. & MacDonald, J. (1976). Hearing Lips and Seeing Voices. *Nature* no. 264, pp. 756-748.

Munhall, K.G., et Vatikiotis-Bateson, E. (1998) The moving face during speech communication. In *Hearing by Eye II: Advances in the Psychology of Speechreading and Auditory-visual Speech*, 1st ed., 123-39. Psychology Press Ltd

Patterson & Werker. (2003). Two-month-old infants match phonetic information in lips and voice. *Developmental Science* , vol. 6 no. 2, pp. 191-196.

Rosenblum, L. (2005) Primacy of Multimodal Speech Perception. In Pisoni & Remez (Eds) *Handbook of Speech Perception*. pp. 51-78. Malden MA: Blackwells

Rosenblum, L. & Saldaña, H.(1998) Time-varying information for visual speech perception. In *Hearing by Eye II: Advances in the Psychology of Speechreading and Auditory-visual Speech*, 1st ed., pp. 61-81. Psychology Press Ltd

Sacks, O. (2010). *The Mind's Eye*. Picador. UK

Smotrova, T. (2017) Making Pronunciation visible: Gesture in Teaching Pronunciation. *TESOL Quarterly* vol. 51 no. 1 pp 59-89

Mots-Clés: L2 phonological acquisition, visual speech, multimodal speech, video, interaction, image framing

Corps et écrans : à la recherche d'un consensus perceptif

Dorothee Furnon * ¹, Joséphine Rémon *

², Caroline Vincent *

3

¹ ECP Lyon II (ECP Lyon II) – Ecole Centrale de Lyon, Université de Lyon – France

² ICAR UMR 5191 CNRS (ICAR UMR 5191 CNRS) – Université de Lyon – France

³ ENS de Lyon; S2HEP (ENS de Lyon, S2HEP) – ENS de Lyon – France

1. Contexte

Notre communication s'inscrit dans le cadre d'un atelier exploratoire nommé YYY au sein du sous-groupe de recherche XXX qui a expérimenté l'usage de dispositifs de téléprésence lors de son séminaire doctoral hybride (présentiel et distanciel).

Depuis cinq ans, le séminaire XXX utilise des dispositifs de visioconférence de type Hangout. Depuis l'année 2016/2017, certains participants assistent à ce séminaire grâce à des dispositifs de téléprésence multiples (robot de téléprésence Beam, visioconférence Adobe Connect et interface de téléprésence Kubi) depuis la Chine, l'Angleterre et la France.

Dans le cadre de ce séminaire mensuel, cinq séances ont été filmées d'octobre 2016 à mai 2017 et des entretiens en autoconfrontation ou d'explicitation ont été conduits auprès des participants. Des questionnaires ont également été soumis après chaque séance enregistrée. L'ensemble du corpus est publié sur la plateforme Ortolang et mis à la disposition des chercheurs associés à cette recherche.

2. Cadre théorique

Dans la présente étude, nous nous intéressons à la corporéité et aux perceptions que nous analysons à travers les discours et les interactions entre les participants.

Nous nous appuyons sur le concept de corporéité tel qu'il est décrit par Merleau-Ponty (1945) qui appréhende la perception du monde comme étant incarnée et corporellement située. Le monde n'existe qu'à travers la perception que l'individu en a, dans un espace-temps donné. Ainsi, c'est par son système perceptif et l'interprétation du monde qu'il projette, que l'individu donne une existence aux objets (humains, matériels, symboliques, etc.). Ainsi, Merleau-Ponty écrivait que la position d'un objet l'est dans la perception du sujet, de son expérience corporelle à un moment donné, dans un espace donné. En nous

*Intervenant

intéressant à la dimension de la corporéité dans les interactions, nous orientons notre regard sur une forme de présence que nous désignons comme une présence perceptive. Celle-ci renvoie à la manifestation de la présence d'un participant à travers une modalité sensorielle (la vue, l'ouïe, proprioception, etc.) médiatisée par un outil de communication.

En effet, le groupe qui compose ce séminaire est géographiquement dispersé et les échanges sont médiatisés par des dispositifs techniques. La configuration de ce séminaire permet des manifestations variées de la corporéité: la présence de chacun est alors perceptible de diverses façons selon les outils utilisés et les orientations spatiales (certains sont visibles au groupe, d'autres non, certains sont audibles, d'autres non, etc.). La multiplicité des points de vue et la diversité des outils de communication utilisés, nécessitent donc l'élaboration groupale d'un consensus (Goodwin, 2007) pour parvenir à une intercompréhension commune de la situation. En effet, le sentiment que les perceptions de l'autre reflètent les nôtres en miroir ne fonctionne plus. L'affirmation de Schütz et Luckmann (1975) est ainsi remise en question " Si j'étais là où il se trouve à présent, alors j'expérimenterais les choses depuis la même perspective, distance et portée que lui. Et, s'il était ici, où je me trouve maintenant, il expérimenterait les choses depuis la même perspective que moi " (Schütz et Luckmann, 1975, cité par Zaccai-Reyners, 2005 : 43). L'idéalisation de l'interchangeabilité des points de vue et de la congruence des systèmes de pertinence (ibid. 43) est remise en question par les dispositifs de téléprésence. En effet, dans notre expérimentation, la nouvelle configuration hybride présentielle-distancielle bouscule les normes d'interaction et met en exergue l'importance d'un cadre participatif commun et inclusif (Goffman, 1991). Il en résulte une prise de conscience commune à l'ensemble des participants d'une non-réciprocité constitutive.

3. Problématique

La problématique est donc de comprendre comment les participants transforment le cadre participatif hybride et s'y adaptent de façon dynamique dans l'objectif de combler les manques dans la perception du corps de l'autre.

Ces initiatives interactionnelles connaissent-elles une normalisation au cours du temps ? Cette normalisation est-elle réinvestie par les acteurs ? Nous cherchons ainsi à observer la création de nouvelles normes et règles qui prennent forme au cours de ces interactions médiatisées.

4. Méthodologie et analyse

Le corpus de notre étude est constitué des enregistrements vidéos des séances du séminaire XXX, ainsi que des questionnaires écrits et des entretiens d'explicitation et d'autoconfrontation qui ont suivi les séances.

En nous appuyant sur l'analyse du discours et la phénoménologie, nous relevons les traces de recherche de congruence et de prise de conscience de la non-réciprocité des perspectives des participants en relation avec la corporéité. Nous nous intéressons aux interactions qui comportent des références au corps et à la prolongation du corps par la technologie. Ces traces mettent en évidence une projection de l'outil comme prolongement du schéma corporel (McLuhan, 1964) des acteurs, ainsi que les efforts du groupe pour co-construire une nouvelle représentation commune du schéma corporel.

Au sein de cette "congruence multi-située" (Pierre, 2013), nous cherchons à montrer comment le corps et les discours sur le corps sont révélateurs des déplacements de perspective

et des recalibrages interactionnels.

5. Bibliographie

Botbol, M., Garret-Gloanec, N., & Besse, A. (2014). L'empathie au carrefour des sciences et de la clinique: Colloque de Cerisy. Montrouge: Doin.

Berthoz, A. (2016). Une théorie spatiale de la différence entre la sympathie et les processus de l'empathie. In Deschamps L, Lenay C, Rovira K, Le Bihan G and Aubert D (2016) Joint Perception of a Shared Object: A Minimalist Perceptual Crossing Experiment. *Front. Psychol.* 7:1059. doi: 10.3389/fpsyg.2016.01059

Goffman, I. (1991) Les cadres de l'expérience. Les éditions de minuit, Paris.

Goodwin, C. (2007), "Participation, Stance, and Affect in the Organization of Activities", *Discourse and Society*, vol. 18, no. 1, pp. 53–73.

Lenay, C., & Stewart, J. (2012). Minimalist Approach to Perceptual Interactions. *Frontiers in Human Neuroscience*, 6, 98. <http://doi.org/10.3389/fnhum.2012.00098>

Luff, P., Jirotko, M., Yamashita, N., Kuzaoka, H., Heath, C. and Eden, G., (2013). Embedded Interaction: The Accomplishment of Actions in Everyday and Video-Mediated Environments. *ACM Trans. on Computer Human Interaction*, 20(1).

McLuhan, M. (1964). Pour comprendre les médias. Essais Points, Paris.

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

Pierre, J. (2013) Le cadre privatif : des données aux contextes. Approche interdimensionnelle des enjeux de médiation de la vie privée. Thèse en Sciences de l'information et de la communication. Université Grenoble Alpes.

Schütz, A., et Luckmann, Th., (1975). *Struckturen des Lebenswelt*. Francfort sur le Main : Suhrkamp.

Schütz A. (1978). *Le chercheur et le quotidien*, Paris : Méridiens Klincksieck, 1978.

Zaccà-Reyners, N. " Fiction et typification ", *Methodos* [Online], 5 | 2005, Online since 08 April 2005, connection on 29 September 2017. URL : <http://methodos.revues.org/378> ; DOI : 10.4000/methodos.378

Mots-Clés: corporéité, interactions, multimodalité, multi, situé, robot, téléprésence

Scaffolding: grandparents assisting video-mediated parent-child interaction

Yumei Gan ^{*† 1}, Christian Greiffenhagen ^{*}

2

¹ The Chinese University of Hong Kong (CUHK) – R.A.S. chinoise de Hong Kong

² The Chinese University of Hong Kong – R.A.S. chinoise de Hong Kong

Parents frequently tell or ask children to do something (Craven & Potter, 2012) and they may deploy a variety of resources (e.g., gaze, gesture, or touch) for doing so. Recently, several studies have brought attention to the crucial role of touch in parent-child interaction, showing how touch can be used to ‘shepherd’ children or to ‘upgrade’ directives to achieve compliance (Cekaite, 2010, 2016). Studies have also shown that haptic acts are a crucial resource for building of intimacy (Goodwin, M. H., 2017).

However, what happens if such haptic resources are not available? In this study, we examine a mediated situation where parents cannot touch their children, because they are interacting with their children through video calls on a mobile phone. Moreover, since the children in our data are very young, they are always accompanied by at least one of their grandparents. In this paper, we focus on the role of grandparents in assisting directive-response sequences between remote parents and their children, something that has been referred to as ‘scaffolding’ (e.g., Sunakawa, 2012: 86).

Our study is based on video recordings of video calls between Chinese migrant workers (who have moved to the cities) and their ‘left-behind’ children (who are left behind to live with their grandparents in rural areas). The children in our study are very young, aged 9 months to 3 years. We have so far collected 30 hours of data from 17 different families and in each case recorded two streams: firstly, a screen capture of their mobile phone; secondly, a traditional camera recording the interaction in front of the mobile phone (see, e.g., Sunakawa, 2012; Licoppe, 2017).

Informed by ethnomethodological and conversation analytical perspective, we explore how grandparents reshape mediated adult-child directive-response sequences by focusing on two issues: First, the sequential positions of grandparents’ assistance, grandparents often provide help after non-compliance, but may also self-initiate prior to the occurrence of any troubles, i.e. immediately after remote parents’ request. Second, we look at how the parents’ directives are transformed by the grandparents, in particular, grandparents often upgrade the initial request through talk, body and even camera work. It is hoped that this close investigation will contribute with empirical knowledge on the accomplishment of mediated requests/directives when haptic modality is absent in the distributed setting.

References:

*Intervenant

†Auteur correspondant: YUMEISAMA@HOTMAIL.COM

Cekaite, A. (2010). Shepherding the child: embodied directive 'sequences in parent-child interactions. *Text & Talk*, 30(1), 1-25.

Cekaite, A. (2016). Touch as social control: Haptic organization of attention in adult-child interactions. *Journal of Pragmatics*, 92, 30-42.

Craven, A., & Potter, J. (2010). Directives: Entitlement and contingency in action. *Discourse Studies*, 12(4), 419-442.

Goodwin, M. H. (2017). Haptic sociality: The embodied interactive constitution of intimacy through touch and voice. Meyer, C., Streeck, J., & Jordan, J. S. (Eds.), *Intercorporeality: Emerging Socialities in Interaction* (pp. 73-102). Oxford: Oxford University Press.

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

Sunakawa, C. (2012). Virtual 'ie' Household: Transnational Family Interactions in Japan and the United States. PhD dissertation, Department of Anthropology, The University of Texas at Austin.

Mots-Clés: Video mediated communication, parent child interaction, very young children, ethnomethodology, conversation analysis

Exposition de soi et négociation de la pudeur dans l'internet adolescent

Nadia Gauducheau ^{*†}, 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

Les adolescents font partie des utilisateurs les plus actifs des technologies numériques (internet et smartphones) et des réseaux sociaux. L'usage du numérique peut jouer un rôle essentiel dans la constitution d'une culture adolescente et juvénile, dans la construction identitaire et dans la sociabilité (Subrahmanyam & Šmahel, 2011). L'usage du numérique peut aussi jouer un rôle dans le rapport que les adolescents entretiennent avec leurs corps, qu'ils mettent en scène ou exposent, en particulier à travers le postage de photos (par exemple des selfies) dans les réseaux sociaux ou dans les forums

En exposant leurs corps dans un espace public ou semi-public, les adolescents rendent manifestes ou négocient leurs normes de pudeur, qui seront alignées ou en relation de transgression par rapport aux règles de pudeur socialement prescrites. La pudeur est définie comme une attitude de retenue, empêchant de dire ou de faire ce qui choque les codes sociaux. En particulier, c'est par le corps, le regard et le vêtement que s'exprime la pudeur (Deschodt, 2010). La pudeur s'apprécie selon un code qui varie selon les époques, les sociétés et les situations de communication.

Ainsi, on peut s'interroger sur l'impact de l'usage important des TIC et des réseaux sociaux sur l'évolution du rapport des individus aux normes de pudeur (Mell, 2017). L'exposition de soi sur les réseaux numériques a donné lieu à une abondante littérature qui en souligne les dangers (par exemple Blaya, 2013) ou qui la met en relation avec l'impudeur (Granjon & Denouël, 2010). En même temps, le succès d'internet semble lié au fait qu'il permet à l'adolescent de s'extérioriser tout en restant protégé. Comme le dit Lardellier (2006), l'internet est une sorte de protection, qui permet de concilier désir de communication et pudeur.

Cette présentation aura pour but d'analyser la manière dont les photos par lesquels les adolescents exposent leurs corps constituent un moyen de rendre manifestes ou de négocier des normes de pudeur. Ce travail reposera sur l'analyse sémiologique d'un corpus de photos d'adolescents postés sur les réseaux sociaux et sur l'analyse pragmatique des échanges suscités par certains de ces postages. Le corpus sera constitué de deux types d'images et de commentaires : des photos postées sur le forum *Ados.fr*, accompagnant des messages par lesquels des adolescents demandent à leurs pairs une évaluation de leurs physiques (Marcoccia, 2014) et des photos postés sur des pages Facebook d'adolescents.

Dans un premier temps, l'analyse portera sur les photos : il s'agira d'identifier les règles de pudeur et leur réalisation pratique en relevant quelles parties du corps sont montrées, quelles

*Intervenant

†Auteur correspondant: nadia.gauducheau@utt.fr

‡Auteur correspondant: michel.marcoccia@utt.fr

postures sont adoptées et quelles activités (corporelles) sont mises en scène. Nous reprendrons aussi en partie la classification utilisée par Kapidzic et Herring (2011) pour évaluer le degré de " nudité " des adolescents photographiés. L'objectif sera d'identifier les règles de pudeur semblant structurer ces publications, en les mettant en relation avec le genre de l'adolescent " exposé " (Kapidzic & Herring, 2015) et les objectifs qui peuvent être visés (séduire, mettre en scène sa vie sociale et sentimentale, demander une évaluation, etc.)

Dans un second temps, nous nous intéresserons aux commentaires suscitées par le postage de certaines photos, en particulier lorsqu'ils constituent des critiques ou des rappels à l'ordre liés à des questions de pudeur : quelles règles sont rappelées, comment sont-elles discutées et négociées, sur quels systèmes de valeurs reposent les jugements ?

L'objectif de cet travail descriptif est d'analyser la manière dont la communication numérique et les réseaux sociaux font émerger de nouvelles normes de pudeur ou, au contraire, renforce les règles socialement admises. Est-on moins pudique, autant pudique ou plus pudique sur internet que dans la vie réelle ? Enfin, l'analyse des commentaires sur les photos permettra de saisir la manière dont les adolescents perçoivent ou non le risque résultant de l'exposition de soi.

Références :

Blaya, C. (2013). *Les ados dans le cyberspace*. Bruxelles, De Boeck.

Deschodt, G. (2010). La pudeur, un bilan, *Hypothèses*, 13 : 95-105.

Granjon, F., Denouël, J. (2010). Exposition de soi et reconnaissance de singularités subjectives sur les sites de réseaux sociaux ", *Sociologie*, 1 (1) : 25-43.

Kapidzic, S., Herring, S.C. (2011) Gender, communication, and self-presentation in teen chatrooms revisited: have patterns changed?, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 17: 39-59

Kapidzic, S., Herring, S., (2015). Race, gender, and self-presentation in teen profile photographs, *New Media & Society*, 17 (6) : 958 - 976.

Lardellier, P. (2006). *Le pouce et la souris. Enquête sur la culture numérique des ados*, Paris, Fayard.

Marcoccia, M. (2014) : Poster sa photographie pour obtenir un avis sur son apparence physique : un rituel des forums de discussion d'adolescents, (papier court), In I. Colón de Carvajal & M. Ollagnier-Beldame (eds.), *Actes du Premier Colloque IMPEC : Interactions Multimodales Par Ecran, Université Lyon 2, 2-4Juillet 2014*: 322-324.

Mell, L. (2017). Une dialectique de la pudeur : les pratiques de mise en visibilité de soi sur Facebook, *tic & société*, 10 (2-3) : 45-70.

Subrahmanyam, K., & Šmahel, D. (2011). *Digital youth. The role of Media in Development*, New York: Springer.

Mots-Clés: adolescents, réseaux sociaux, exposition de soi, pudeur

Le dispositif Réalités Impossiblees : la traversée des espaces

Karleen Groupierre *†^{1,2}, Ghislaine Chabert * ‡³

¹ LLSETI – Université Savoie Mont-Blanc – France

² INREV – Université Paris VIII Vincennes-Saint Denis – France

³ Université de Savoie (LLS (Laboratoire Lettres Langues Sociétés)) – Université de Savoie – France

Comment se comporte le corps de celui qui déambule, parcourt une image ? Comment en sort-il ? Comment le corps va permettre au "spect-acteur" (Weissberg, 2003) de transiter d'un "espace de fiction" (Daste, 2015) à un autre, d'une réalité tangible à une réalité virtuelle, représentés ou non à travers un écran ?

Dans une démarche de recherche et création, le projet Réalités Impossiblees propose de concevoir et d'expérimenter un dispositif innovant de narration mêlant réalité virtuelle, augmentée et objets connectés, dans le but de faire émerger et d'analyser de nouveaux usages autour de ces questions. Réalités Impossiblees est un dispositif artistique, immersif et interactif offrant au spectateur un voyage dans un monde fictionnel en suivant une histoire nourrie de légendes, d'illusions sensorielles et d'univers surréalistes. S'appuyant sur des formes de représentations qui se combinent, se renforcent, se superposent, se nuancent, il lui permet de "traverser l'écran" et ainsi d'entrer et sortir de l'image en fonction des ressorts narratifs activés.

Les images en réalité virtuelle étonnent par les expériences sensorielles inédites qu'elles proposent. Ces expériences invitent les spectateurs à repenser leur rapport au spectacle (Debord, 1967) et le rapport à leur corps à travers les dispositifs de réalité virtuelle. Ainsi, ces derniers réinventent-ils des pratiques corporelles, parfois ancrées dans des gestualités précédentes ? Cet héritage culturel et corporel qui entoure l'expérience de la réalité virtuelle paraît indispensable à saisir. Si nous portons également une grande attention aux conditions de réception et de perception du dispositif en tant que phénomène fictionnel (rapports aux personnages, univers, identifications) dans le projet, nous souhaitons focaliser, dans cette communication, sur l'expérience d'exploration des espaces tels qu'ils "s'emboîtent" dans le dispositif (Cauquelin, 2002) en faisant la proposition que le lien, le passage, est le corps.

Un grand nombre de recherches portant sur les réalités virtuelles et augmentées définissent une typologie principalement construite sur la nature technique du dispositif. Partant de ces recherches et théories existantes, nous proposons toutefois une typologie transversale, basée sur des critères tels que celui du degré d'immersion spatio-sensorielle, des sensations d'illusion, de la complexité du dispositif. Dans le dispositif, le "spectateur" expérimente différents modes de présence à l'image à travers un corps représenté à la 1ère personne (focalisation interne). Il y est face à une histoire en volume prenant forme devant ses yeux et faisant appel à ses sens (vue, ouïe, toucher). L'expérimentation de différents types de sensorialités apporte alors des éléments

*Intervenant

†Auteur correspondant: karleen.groupierre@univ-smb.fr

‡Auteur correspondant: ghislaine.chabert@univ-savoie.fr

de réponses sur les règles d'immersion privilégiées dans l'expérience 3D des images. Dans une démarche basée sur l'innovation par l'usage, nous nous intéresserons donc à cette expérience de l'utilisateur, en particulier à ses mouvements et ses navigations d'un espace immersif à un autre dans le dispositif. L'expérience, fortement impliquante au niveau du corps, est observée à partir d'une démarche de recherche originale croisant tout d'abord nos deux disciplines, les sciences de l'art et de la communication, les méthodes en recherche-création et les visual methods avec des méthodes réflexives, facilitant une immersion directe et "empathique" (Pink, 2001) dans l'objet d'étude.

Le dispositif artistique Réalités Impossibles se compose de trois niveaux d'expérimentation, conçus pour amener le spect-acteur à vivre un véritable crescendo immersif. Le premier niveau de la fiction se passe dans un espace tangible scénarisé dans lequel le participant évolue en s'aidant d'une application de réalité augmentée créée spécialement pour ce premier espace. Ses actions et leurs conséquences dans l'espace tangible vont amener naturellement le spect-acteur à s'équiper d'un casque de réalité virtuelle et à plonger dans le deuxième espace.

Ce second niveau va offrir de nouveaux modes d'interaction avec l'univers fictionnel créé. De plus, la position du spect-acteur étant "trackée" (suivi de ses déplacements dans l'espace tangible, répercutés en temps-réel dans l'espace numérique), la déambulation du corps physique sera reproduite dans l'espace d'exploration virtuel (point de vue, position absolue de la tête et des mains, etc.)

Enfin, les actions du spect-acteur vont lui permettre d'activer un troisième niveau où il aura la possibilité de se téléporter d'un endroit à l'autre de l'espace numérique 3D dans lequel il est immergé et avec lequel il pourra interagir.

Nous nous intéresserons tout particulièrement, dans cette présentation, aux mécanismes de passage de l'un à l'autre de ces différents niveaux du dispositif artistique Réalités Impossible, et à la façon dont le corps du spect-acteur devient un élément commun et indispensable à la fluidité avec laquelle il va glisser d'un espace à l'autre.

BIBLIOGRAPHIE

Biocca, F, Levy M. (2013) Communication in the age of virtual reality. Routledge, 2013.

Bouvier, P (2009) La présence en réalité virtuelle, une approche centrée utilisateur. Thèse, université paris-est, dir. Gilles Bertrand.

Cauquelin, A. (2002) Le site et le paysage, PUF Quadrige, Essais Débats, PUF, Paris (seconde édition en 2007)

Coupry, F. (1997) Notre société de fiction: essai. Nouvelle fiction. Monaco [paris]: éd. Du rocher.

Daste, S (2015). Expérimentations artistiques des espaces de fiction générés par les nouveaux médias issus des cultures générationnelles otaku et geek. Thèse, Paris 8, dir. Jean-Louis Boissier.

Debord, G. (1967) La société du spectacle, paris, folio, gallimard (pour la troisième édition en 1992)

Pink, S. (2001) Doing Visual ethnography, image, media and representation in research, Sage, (seconde édition en 2007)

Weissberg J-L., Amato E-A, (2003) Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité et gestualité, Interfaces, anomalie digital_arts, n°3, 41-51

Fuchs, P, Donikian. S, (2009). Le traité de la réalité virtuelle. Presses des mines.

Pillai,J (2013). Achieving presence through evoked reality, Frontiers in Psychology, 4 (86), pp.1-13.

Mots-Clés: Réalité virtuelle, réalité augmentée, passage, immersion, réalités impossibles, corps, présence, fiction

Imaginaires des corps interfacés

Anaïs Guilet ^{*† 1}, Anne-Laure Fortin Tournès ^{* ‡}

¹ Laboratoire language, Littérature, Société et Etudes transfrontalières internationales (LLSETI) –
Université Savoie Mont Blanc – France

Le corps en milieu numérique revêt de multiples formes, de nombreuses corporéités (Merleau Ponty, 1976). Celles-ci ne relèvent ni du virtuel ni du matériel, mais proposent plutôt des formes de matérialité qui induisent des rapports inédits du sujet au monde, ce que nous nommons avec Deleuze et Guattari un "nomadisme des matérialités corporelles" .

Le corps auquel nous nous intéressons est à la fois objet du monde et subjectivité, corps propre participant de la chair du monde et réseau de liens ouverts sur ce qui est hors de lui. Il n'est pas seulement corps réel mais aussi corps imaginaire et symbolique, pouvoir de signification et d'expression, figure. Ce corps complexe et protéiforme, tel qu'il se projette dans le numérique via l'écran, est celui que nous interrogerons en deux temps. D'abord par le biais des représentations qu'en donne la culture contemporaine dans ses formes variées (ici principalement la littérature et le cinéma). Il s'agira d'analyser, à travers ses représentations dans deux oeuvres contemporaines, comment se construit notre relation au numérique. Nos écrans reliés (Archibald, 2010), interfaces du "monde" numérique, happent les corps, nos interactions avec autrui, avec le monde, et finalement les arts eux-mêmes qui ne peuvent alors leur rester indifférents et cherchent à les apprivoiser. Nous proposerons ensuite une ouverture réflexive sur ces nomadismes tels qu'il sont perçus par des jeunes pris en charge thérapeutique grâce au support numérique. Cette approche psychopathologique nous permettra de mettre en lumière la diversité des modes de relation aux représentations du corps dans le numérique. Quelles sont les conséquences de ces rapports interfacés? Quels changements impliquent-ils pour la constitution du sujet?

Ces trois communications auront pour point commun d'interroger les discours, ceux des arts mais aussi des patients, sur les différentes relations que nous entretenons avec le numérique. Il s'agira à travers eux d'explorer les modes d'être-ensemble et les nouvelles relations intersubjectives induites par les milieux numériques.

Le virtuel comme convergence du corps et des signes : des nouvelles matérialités numériques da

A partir d'une réflexion sur la différence et les prolongements entre littérature expérimentale " traditionnelle " et textualité numérique, nous aborderons le roman de l'écrivain britannique Iain Pears, *Arcadia*, sous l'angle de la convergence corps-signes. Haptique, connection, branchements, connection entre forme et contenu. Nous verrons en quoi l'application en ligne qu'utilise Pears facilite l'accès de son roman au lecteur et place la textualité entre signe symbolique et matérialité réel si bien que le processus imaginaire d'immersion supporté par le linguistique accède à un degré supérieur d'interactivité et de participation du lecteur-co-créateur du roman

*Intervenant

†Auteur correspondant: anais.guilet@univ-savoie.fr

‡Auteur correspondant: al.fortin-tournes@wanadoo.fr

(" wreader "). Nous verrons comment les ramifications et enchevêtrements de l'intrigue et des parcours des différents personnages, principaux et secondaires, tracent des trajectoires nomades et des lignes de fuite qui déjouent les ressorts narratifs traditionnels et font de la texture même du texte une expérience de la matérialité. À la lumière de cette analyse nous revisiterons alors la notion de littérature virtuelle pour redéfinir ce qu'est ce virtuel (B. Massumi 2002) qu'on attribue à l'espace numérique.

L'écran des corps absents : Personal Shopper Olivier Assayas

Personal Shopper d'Olivier Assayas est ce que nous aurions envie d'appeler un thriller écranique. Non parce qu'il s'agit d'un film mais parce qu'il s'agit d'un film sur les écrans reliés (Archibald, 2009). Toute l'intrigue repose sur des conversations par écrans interposés : depuis les étranges messages textes reçus par l'héroïne, jusqu'aux conversations Skype qu'elle entretient avec son petit-ami. Maureen est médium et attend que son frère jumeau décédé entre une dernière fois en communication avec elle. Si quelques événements surnaturels interviennent, l'enjeu communicationnel au cœur du film est moins spectral que technologique. Le tour de force d'Assayas est de filmer une Maureen quasiment toujours seule et dont la majorité des communications avec autrui sont interfacées (téléphone portable et ordinateur). Par conséquent, à ce titre, qu'à l'autre bout du réseau soit un interlocuteur de chair fictionnelle ou un esprit vengeur, n'a que peu d'importance : le corps s'y voit toujours absenté. Les écrans reliés chez Assayas font littéralement écrans, ils obstruent la communication et symbolise ainsi un processus de deuil : celui du corps de l'autre. Autre, ici manifesté par l'absence d'un jumeau, désincarnation de tous nos avatars communicationnels. Personal Shopper sera pour nous l'occasion d'une réflexion sur nos usages des écrans connectés. Le film d'Assayas, délibérément critique, nous permettra d'interroger la représentation cinématographique de cet au-delà de l'écran de cinéma qu'est l'écran relié, ouverture sur un réseau ontologiquement hors champ et pourtant résolument au cœur de nos sociétés.

Usages et fonctions du numérique dans les (auto-)traitements psychotiques

Les pratiques numériques en psychothérapie se sont démocratisées et diffusées depuis l'expérience pionnière de Sherry Turkle au M.I.T en 1984. Si les interfaces numériques (objets connectés, jeux vidéo) peuvent apparaître comme des catalyseurs de rencontre en psychothérapie, c'est tout un " monde " (Vial, 2013) que leur intromission dans nos vies quotidiennes fait entrer dans le cadre de l'entretien clinique. Ces usages des nouvelles technologies peuvent même s'avérer suffisants à motiver la demande de psychothérapie, chez l'enfant et l'adulte (addiction, expertise judiciaire) mais plus souvent chez les adolescents et les jeunes adultes, dans un contexte où le phénomène Hikikomori japonais essaime sous divers avatars, aujourd'hui dans le monde entier.

Du lien social exacerbé ou liquide (Bauman,2006), à l'isolement mortifère à quoi peut conduire la machine (Turkle, 2015), discours technophiles et technophobes se relaient pour faire écran à ce qui, des nouvelles technologies, nous regarde. Les sujets que le clinicien reçoit témoignent au un par un d'un usage particulier, voire de fonctions propres à ces objets. Plus pragmatiquement, accueillir les patients signifie également faire une place à leurs objets. Aussi les objets numériques se sont aujourd'hui naturellement introduit dans l'espace de la consultation, voire en conditionne parfois la tenue (Tisseron, Tordo, 2017).

Comment distinguer les " bons usages " (Virole, 2003) des mauvais usages de ces nouvelles technologies ? Si ces objets doivent d'abord apparaître dans la thérapie comme une solution pour les sujets, il est indubitable que certains s'absorbent totalement de leur être et de leur corps (Lebreton, 2015) par des pratiques qu'ils qualifient eux-mêmes après-coup de nocives. Deux cas de sujets psychotiques viendront interroger ces conceptions des usages thérapeutiques du numérique.

Bibliographie

Archibald Samuel. *Le Texte et la technique*. Montréal: Quartanier, 2009.

Bauman, Zygmunt. *La Vie liquide*. Arles: Editions de Rouergue, 2006.

Cassou-Noguès, Pierre, Claire Larssonneur, Arnaud Regnauld, et Sara Touiza (dir.pub.). *Le Sujet digital*, Labex Arts-H2H-Presses du réel, 2015.

Deleuze, Gilles et Félix Guattari. *Mille Plateaux*. Paris : Minuit, 1980.

Flichy, Patrice. *L'Imaginaire d'Internet*. Paris : Ed. La Découverte, 2001.

Lebreton, David. *Disparaître de soi - Une tentation contemporaine*. Editions Anne-Marie Mé-tailié, 2015.

Massumi, Brian. *Parable for the Virtual*. Durham & Londres: Duke University Press, 2002

Martin-Juchat Françoise. *Le Corps et les médias. La chair éprouvée par les médias et les espaces sociaux*. De Boeck. Culture et Communication, 2006.

Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la Perception*. Paris : Gallimard, [1945] 1976.

Poissant, Louise et Pierre Tremblay (dir.). *Prolifération des écrans*, Sainte-Foy : PUQ, 2008.

Tisseron, Serge & Tordo, Frédéric et al. *L'enfant, les robots et les écrans*, Paris: Dunod, 2017.

Tisseron, Serge. *Le Corps et les écrans. Toute image est portée par le désir d'une hallucination qui devienne réelle*. Champ Psychosomatique, n°52, 2008.

Turkle, Sherry. *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*. Penguin Press, 2015.

Vial, Stéphane. *L'être et l'écran*. Paris : PUF, 2013.

Virole, Benoît. *Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles*. Paris: Hachette Littératures, 2003.

Mots-Clés: Corps, nomadisme, représentation, psychopathologie, littérature, cinéma, écran

Médias interactifs et sensorialité : les échanges entre écrans et corps en art numérique

Antonin Jousse *† ¹

¹ Université de Valenciennes et du Hainaut Cambrésis [Valenciennes] – Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis – Le mont Houy, 59313 Valenciennes, Cedex 9, France

L'utilisation du numérique a considérablement modifié les médias, leur diffusion et la perception que les utilisateurs ont d'eux. La multiplication des écrans, mais surtout l'interactivité qu'ils proposent, offrent un outil audacieux pour la diffusion de contenus de toutes sortes. Les gestes interfacés ont envahi notre quotidien et redéfinissent la relation entre les corps et les écrans. Ce texte questionne la place de l'interaction en tant que facteur principal dans cette relation. Elle devient celle d'un corps en mouvement qui invente une relation plus directe à l'image et qui apporte des formes de perception nouvelles (mobilité, réalité augmentée, réalité virtuelle, écrans en espace urbain).

Mon propos va ici s'appuyer sur une étude d'un corpus extrait de l'art contemporain. Autrement dit sur une étude de l'utilisation faite par les artistes de cette relation corps-écrans à travers le prisme de l'interactivité. Je souhaite dans un premier lieu démontrer l'intérêt de l'utilisation de ces créations artistiques dans l'analyse des technologies interactives afin de définir la relation qui se tisse entre corps, écran et interface. C'est à partir de cette définition que l'étude de la relation corps-écrans va être construite.

Les artistes ont toujours employé les techniques de diffusion des médias comme matière plastique et réflexive (les téléviseurs de Nam June Paik, les pigeons-drone de Beatriz Da Costa pour " PigeonBlog " (2006) ou encore le détournement financier des journaux de " Daily Paywall " (2014) par Paolo Cirio). Ils apportent, de par leur liberté de création, un regard critique intéressant sur les médias et la place qu'ils occupent dans les sociétés qui leurs sont contemporaines. Les artistes utilisant des technologies numériques, plus particulièrement interactives dans notre cas, s'emploient à redéfinir la relation entre les corps des spectateurs et les images et objets qu'ils mettent en scène. À cette liberté critique s'ajoute deux intérêts dans l'étude des œuvres : la relation étroite à l'histoire de l'art et donc à la représentation du corps sous différentes formes ainsi que la méthodologie spécifique de l'analyse d'œuvre qui permet l'usage de critères différents dans la critique d'interfaces.

Le numérique a mis en œuvre plusieurs bouleversements dans la consommation des médias. Le premier est la délinéarisation de la consommation des contenus et le second, l'omniprésence des écrans sous de multiples formes. Les images quittent ainsi l'écran classique, celui inspiré par la télévision et les médias du 20e siècle. Cette rupture est primordiale car le numérique n'apporte plus, à l'inverse des médias traditionnels, un second " monde " en marge du premier, mais bien un filtre pour observer la vie quotidienne par le biais des interfaces. Ces éléments interactifs

*Intervenant

†Auteur correspondant: antonin.jousse@hotmail.fr

détournent la focalisation unique sur l'écran pour le lier à d'autres éléments faisant appel à une plus grande sensorialité (surface tactile, interface-objet, sons spatialisés, ...).

Nous pouvons donc déduire deux aspects de la représentation du corps : la représentation à l'image sous différentes formes (photographie, vidéo, data) et la mise en scène du corps agissant dans un espace donné. Le numérique a modifié drastiquement ces deux types de visualisation du corps des spectateurs. Cette partie s'intéresse principalement à la deuxième proposition et souhaite éclaircir les trois caractéristiques sur lesquels les artistes peuvent agir : la scénographie des corps des spectateurs, leurs évolutions au sein du dispositif et la forme " narrative " mise en place et, pour finir, les relations qui se tissent entre les spectateurs eux-mêmes. L'objectif étant de démontrer ce qui se joue dans la relation aux corps (le sien et celui de l'autre) lorsque des médias numériques sont utilisés, lorsque des écrans jouent un rôle d'interface esthétique et sociale.

En partant du travail des artistes qui utilisent ces technologies dans leurs réalisations, cette présentation souhaite démontrer que l'usage des médias numériques redéfinit la mise en scène des corps et leur interrelation aux contenus. L'interactivité entre spectateurs et médias est la forme de perception qui implique le corps dans son entièreté.

Mots-Clés: art, numérique, médias, interactif, interactivité, corps, écran, relation, perception

Corporités croisées : le corps du mannequin au prisme de l'écran

Rym Kireche-Gerwig * ¹, Thierry Devars *

1

¹ Groupe de Recherches Interdisciplinaires sur les Processus d'Information et de Communication (GRIPIC) – Université Paris-Sorbonne - Paris IV : EA1498 – 77 rue de Villiers 92200 Neuilly-sur-Seine, France

Problématique : Dans quelle mesure la réification médiatique du corps du mannequin permet-elle de penser une corporité de l'écran ?

Le présent article se donne pour ambition d'interroger les métamorphoses médiatiques et sémiopragmatiques qui à la fois produisent un corps " hétérotopique[1] " et permettent de soulever l'hypothèse d'une corporité de l'écran. La conversion du corps mobile du mannequin en corps-image invite à penser la matérialité structurante et signifiante de l'écran, la rencontre " médiagénique[2] " entre un corps réifié en gravure de mode et le corps autre de l'écran. Objet omniprésent et multiforme du quotidien, l'écran donne matière à réflexion. Suivant l'arrière-plan théorique d'une " pensée de l'écran[3] ", il est à la fois artefact technique et simulacre de corps. Tiers-objet archétypal, surface primitive de représentation, la peau constitue la matrice exemplaire à partir de laquelle les inscriptions sociales et politiques peuvent être pensées. Comme le souligne littéralement Michel de Certeau : " Tout pouvoir, y compris celui du droit, se trace d'abord sur le dos des sujets[4]. " A la jonction de la matière et du sens, l'écran se révèle ainsi à lui-même comme un corps à investir, préalable originel à la conversion figurale du corps du mannequin en corps " hétérotopique ".

C'est à la superposition de l'espace réel et performatif du défilé de mode et de l'espace figural de l'écran, où se redonne en spectacle le corps-image du mannequin, que nous nous proposons de réfléchir. Si, comme l'affirme Jean Baudrillard, " [l'] imaginaire de la représentation [...] disparaît dans la simulation [...] ", il n'y a " plus de miroir de l'être et des apparences[5]", le corps-image apparaît au contraire comme une forme hyperprésente dont les contours tracent et révèlent paradoxalement un espace " hétérotopique ". Cette forme hyperprésente du corps pourtant réifié en image se laisse volontiers capturer par le corps de l'écran, lequel emprunte à son modèle consubstantiel – le corps réel – plusieurs de ses caractéristiques : sa finition, son organicité, sa théâtralité.

Une question se pose alors : si, comme l'affirme Stéphane Vial, " la révolution numérique " est une " révolution phénoménologique, c'est-à-dire une révolution de la perception[6] ", quel(s) mode(s) de lecture(s) nous donne à voir le corps du mannequin à l'écran ? Le corps-image du mannequin, saisi par le corps de l'écran, est ainsi transformé en " forme pure ", selon les mots de Baudrillard[7]. Il est appelé à circuler dans l'espace médiatique et social et à s'inscrire comme

*Intervenant

idéal-type dans les imaginaires. Suivant ce processus de *trans-formation*, l'écran se fait " scène " : le corps capturé du mannequin y est investi d'une " épaisseur de signes et de sensations[8]" qui participe de son hyperprésence. Au regard de cette mise en scène, convoquant une pluralité de médiations – culturelle, symbolique, marchande mais aussi désirante – comment s'inscrit sémiotiquement la charge pathético-thymique dans ce corps capturé devenu image lointaine du corps réel du mannequin ?

Afin de répondre à la problématique posée, nous nous livrerons à l'analyse sémio-pragmatique d'un corpus de captures d'écran mettant en scène le corps dans différents régimes de production numérique : en premier lieu, nous examinerons des captures issues des pages mode de sites de magazines féminins[9] afin de voir quelles transformations médiatiques subies par le corps sont induites par le passage d'un régime de signes à l'autre. En deuxième lieu, nous analyserons des captures empruntées à des défilés de mode[10] à partir de chaînes *YouTube* hébergeant les marques retenues pour leur pertinence sémiotique dans la figuration du corps, révélant ainsi sa mise en signe iconique de manière emphatique. Enfin, nous étudierons des captures d'écran issues de sites marchands[11] afin d'analyser les reconfigurations sémiotiques du corps dans l'espace numérique marchand. L'hétérogénéité de ce corpus se justifie par la volonté d'adopter différents angles de vue qui permettront de nourrir l'idée selon laquelle le corps du mannequin se trouve totalement réifié à travers le corps de l'écran tout en retrouvant paradoxalement une matérialité mais tout autre, celle de l'écran qui lui donne sémiotiquement la teneur d'un corps hétérotopique.

C'est donc *in fine* à la rencontre de l'ailleurs du corps à travers l'absolue hétérotopie que constitue l'espace de l'écran et l'hyper-industrialisation du corps qui lui est contiguë que cette communication se propose de réfléchir.

Notes

Foucault, M. (2009). *Le Corps utopique* suivi de *Les Hétérotopies*. Paris : Nouvelles Éditions Lignes.

Marion, P. (1997). " Narratologie médiatique et médiativité des récits ". *Recherches en communication*. 7.

Christin, A-M. (1995). *L'image écrite ou la déraison graphique*. Paris : Flammarion.

de Certeau, M. (1990 [1980] : 207). *L'Invention du quotidien, Tome 1. Arts de faire*. Paris : Gallimard.

Baudrillard, J. (1981 : 10). *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée.

Vial, S. (2013 : 97). *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*. Paris : PUF.

Baudrillard, J. (1970 : 210). *La société de consommation*. Paris : Gallimard.

Barthes, R. (1981 [1954] : 41). " Le Théâtre de Baudelaire ". *Essais critiques*. Paris : Seuil.

Elle et *Vogue*. Le premier car il est le titre de mode qui bénéficie de la plus grande audience

numérique, le second car il est le site du magazine de mode de référence.

Il s'agit du défilé *Comme des Garçons* Automne/Hiver 2017/18 sur la chaîne de la marque elle-même afin de ne recueillir que le point de vue celle-ci sur sa propre production ainsi que du défilé *Chanel* printemps/été 2017. Le premier car il constitue un exemple éloquent de corps augmenté et prothétique à travers des productions vestimentaires et des postures rendant le corps semblable à une production artistique au sein du défilé-performance. Le second car il représente un cas dans l'exploration de la possible robotisation du corps sur la scène du défilé, redoublé par la scène numérique.

Il s'agit des sites *Asos* et *Monshowroom* qui bénéficient d'une audience importante.

Bibliographie

Foucault, M. (2009). *Le Corps utopique* suivi de *Les Hétérotopies*. Paris : Nouvelles Éditions Lignes.

Marion, P. (1997). " Narratologie médiatique et médiativité des récits ". *Recherches en communication*. 7.

Christin, A-M. (1995). *L'image écrite ou la déraison graphique*. Paris : Flammarion.

de Certeau, M. (1990 [1980] : 207). *L'Invention du quotidien, Tome 1. Arts de faire*. Paris : Gallimard.

Baudrillard, J. (1981 : 10). *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée.

Vial, S. (2013 : 97). *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*. Paris : PUF.

Baudrillard, J. (1970 : 210). *La société de consommation*. Paris : Gallimard.

Barthes, R. (1981 [1954] : 41). " Le Théâtre de Baudelaire ". *Essais critiques*. Paris : Seuil.

-

Mots-Clés: corps, écran, corporéité, médiagenie, mannequin, sémiotisation, hétérotopie

Le corps du mannequin et sa figuration sur la scène de l'écran : une hyper-représentation ?

Rym Kireche-Gerwig *¹, Philippe Marion *

2

¹ Groupe de Recherches Interdisciplinaires sur les Processus d'Information et de Communication (GRIPIC) – Université Paris-Sorbonne - Paris IV : EA1498 – 77 rue de Villiers 92200 Neuilly-sur-Seine, France

² Pôle de recherche en communication – COMU Ruelle de la Lanterne magique 14/L2.03.02 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique

Problématique : Dans quelle mesure les reconfigurations sémiotiques du corps du mannequin par le design numérique fabriquent-elles un corps hétérotopique et hyper-industrialisé ? Le présent article se donne pour ambition d'interroger les transformations médiatiques ainsi que les métamorphoses sémio-pragmatiques qui produisent un corps " hétérotopique "[1] à l'écran, artefact technique et simulacre de corps, à partir du corps réel du mannequin. C'est en d'autres termes à la superposition d'un espace réel à celui de l'écran où le corps réalise sa performance numérique que nous nous proposons de réfléchir. Ces deux espaces font en effet se rejoindre la représentation du corps dans l'espace simultanément que constitue la scène de l'écran. Et si, comme l'affirme Jean Baudrillard, " cet imaginaire de la représentation [...] disparaît dans la simulation [...] ", il n'y a " plus de miroir de l'être et des apparences "[2], le corps apparaît au contraire comme une forme hyperréelle dont les contours tracent et révèlent paradoxalement un espace hétérotopique.

Cette forme hyperréelle du corps pourtant réifié en image se laisse volontiers capturer par le corps de l'écran comme dispositif médiatique techno-sémiotique. Une question se pose alors : si, comme l'affirme Stéphane Vial, " la révolution numérique " est une " révolution phénoménologique, c'est-à-dire une révolution de la perception : elle ébranle nos habitudes perceptives de la matière et, corrélativement, l'idée que nous nous faisons de la réalité "[3], quel(s) mode(s) de lecture(s) nous donne à voir le corps du mannequin à l'écran ? Au carrefour d'enjeux sémio-discursifs, le corps-image du mannequin saisi par le corps de l'écran, transformé en " forme pure ", selon les mots de Baudrillard[4], rendent dès lors possible sa médiatisation et sa circulation dans l'espace social, comme " être culturel ", au sens où l'entend Yves Jeanneret[5], et son inscription comme idéal-type dans les imaginaires.

Dans ces conditions, le mannequin ou corps de mode apparaît comme parfaitement " médiagénique " selon le concept de Philippe Marion[6] : l'écran parvient en effet aisément à capturer le corps réifié pour en médiatiser massivement l'image, ce qui concourt à produire un corps hyper-industrialisé, tant au niveau de sa représentation que dans sa circulation dans l'espace social.

*Intervenant

Afin de répondre à la problématique posée, nous nous livrerons à l'analyse sémio-pragmatique d'un corpus de captures d'écran mettant en scène le corps dans différents régimes de production numérique : en premier lieu, nous analyserons des captures empruntées à des défilés de mode[7] à partir de chaînes *YouTube* hébergeant les marques retenues pour leur pertinence sémiotique dans la figuration du corps, révélant sa mise en signe iconique de manière emphatique. Nous étudierons en second lieu, des captures d'écran issues de sites marchands[8] afin d'analyser les reconfigurations sémiotiques du corps dans l'espace numérique marchand. L'hétérogénéité de ce corpus se justifie par la volonté d'adopter différents angles de vue qui nous permettront de nourrir l'idée selon laquelle le corps du mannequin se trouve totalement réifié et hyper-industrialisé dès lors qu'il est saisi par le régime sémiotique du numérique, tout en retrouvant paradoxalement une matérialité mais tout autre, celle de l'écran qui lui donne sémiotiquement la teneur d'un corps hétérotopique.

C'est donc *in fine* à la rencontre de l'ailleurs du corps à travers l'absolue hétérotopie que constitue l'espace numérique de l'écran et l'hyper-industrialisation du corps qui lui est contigüe que cette communication se propose de réfléchir.

Cf. Foucault, M. (2009). *Le Corps utopique* suivi de *Les Hétérotopies*. Paris : Nouvelles Éditions Lignes.

Baudrillard, J. (1981 : 10). *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée.

Vial, S. (2013 : 97). *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*. Paris : PUF.

Baudrillard, J. (1970 : 210). *La société de consommation*. Paris : Gallimard.

Jeanneret, Y. (2008). *Penser la trivialité*. Vol. 1 : *La vie triviale des êtres culturels*. Paris : Lavoisier.

Marion, P. (1997). " Narratologie médiatique et médiativité des récits ". In : *Recherches en communication* (7).

Il s'agit du défilé *Hussein Chalayan* Printemps/Été 2018 sur la chaîne de la marque elle-même afin de ne recueillir que le point de vue celle-ci sur sa propre production ainsi que du défilé *Chanel* printemps/été 2017. Le premier car il constitue un exemple éloquent de corps augmenté et prothétique à travers des productions vestimentaires et des postures rendant le corps semblable à une production artistique au sein du défilé-performance. Le second car il représente un cas dans l'exploration de la possible robotisation du corps sur la scène du défilé, redoublé sémiotiquement par la scène numérique de l'écran.

Il s'agit des sites *Asos* et *Monshowroom* qui bénéficient d'une audience importante.

Bibliographie

Foucault, M. (2009). *Le Corps utopique* suivi de *Les Hétérotopies*. Paris : Nouvelles Éditions Lignes.

Baudrillard, J. (1981 : 10). *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée.

Vial, S. (2013 : 97). *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*. Paris : PUF.

Baudrillard, J. (1970 : 210). *La société de consommation*. Paris : Gallimard.

Jeanneret, Y. (2008). *Penser la trivialité*. Vol. 1 : *La vie triviale des êtres culturels*. Paris : Lavoisier.

Marion, P. (1997). " Narratologie médiatique et médiativité des récits ". In : *Recherches en communication* (7).

-

Mots-Clés: corporéité, médiagénie, mannequin, sémiotisation, médiatisation, hétérotopie, hyper, industrialisation

Beyond the lingual: a methodological approach for analysing turns and turn-taking in synchronous CMC for spoken interaction through audioconferencing

Janine Knight * ¹, Elena Barberà * [†]

¹ jknight@uoc.edu (UOC) – Espagne

Visual elements through a screen, particularly with multimodal texts, are gaining prominence with a greater role in modern society (Liou, 2011) and which can now be considered the norm. Online language learners carrying out spoken interaction tasks can use audioconferencing or videoconferencing tools or systems to facilitate their oral interaction and thereby face the possibility of a ‘multimodal ensemble’ (Bezemer and Kress, 2016) on the screen. In computer mediated communication (CMC) through a screen, learners can attend to the semiotic resources emanating from their peer (e.g. aural inputs, gesture and gaze) and/or semiotic resources or signifiers from the screen (e.g. text, visuals, audio). However, ways of capturing and analysing data which considers both oral language mediated through the screen alongside non-embodied data visible on the screen such as graphics and navigational icons is underdeveloped. Whilst multimodal approaches to analysing videoconferencing have emerged regarding mediated action (Norris, 2016) and non-verbal aspects of turn-taking (Mondada, 2007; 2013) a theoretical and methodological approach for audio CMC whereby the screen plays a prominent role is still needed. Specific to task-based language learning and teaching (TBLT) the role of mode has been under researched and therefore a more integrative and mode-sensitive research agenda is needed in which more than mode within one communicative event/task is taken into account (Gilabert, Manchón and Vasylets, 2016) and there is a lack of research on the impact of multimodal communication in online language classrooms (Hampel and Stickler, 2012). This case study outlines a methodological approach for analyzing ‘multimodal CMC’ based on the work of Herring (2015) and Lamy (2006). It expands the notion of turns as non-verbal discourse behaviour (Benson, 2016) and verbal behaviour-drawing on notions from Conversational Analysis. This is combined with the notion of screen-based ‘others’ (Raudaskoski, 1999) as potential turn-takers. The combining of an emic perspective (learner perspective) and etic perspective (observer perspective) means that the approach facilitates the analysis of both embodied turns (from humans) and non-embodied turns and turn-taking (from computers). It considers verbal turns of learners and non-verbal turns from screen-based icons such as pop-ups that learners mediate with ‘through and with the screen’ (authors, forthcoming). The data stems from a synchronous CMC (SCMC) language learning task using audioconferencing in a 100% online university. Data sources and methods include screenshots, audio transcripts, task simulation and are presented to illustrate how the approach can be used to understand turns and turn-taking in a more holistic, multimodal way.

*Intervenant

[†]Auteur correspondant: ebarbera@uoc.edu

The approach shows how turns and turn-taking involving the spoken language between peers and screen-based icons can be captured and analysed in conjunction with each other and contribute to overcoming ‘the lingual bias’ (Block, 2013) in the field of second language acquisition. This in turn raises questions as to how analysis of discourse may be expanded generally to take into account non-embodied screen-based turns and turn takers as well as the non-verbal somatic (physical) turns of humans. The findings also offer theoretical insights into broader questions as to whether the screen can be considered as a potential agent with its own intentionality. Furthermore, whilst eye tracking technology offers the possibility of investigating language learners’ interaction with computers by recording gaze focus (Stickler and Shi, 2017) and therefore mediation, the approach offered in this paper extends the possibilities that multimodal researchers have for multimodal analysis and representation when faced with SCMC audioconferencing data. Limitations of the approach and how it might be made more rigorous and systematic are also discussed.

Mots-Clés: Keywords: multimodal turn, taking, embodied, non, embodied, synchronous computer mediated communication (SCMC), task, based language learning and teaching (TBLT)

Exposition stratégique du corps : le cas de la figuration de soi dans la prostitution masculine homosexuelle en ligne.

Thomas Lavergne * ¹

¹ Centre Max Weber (CMW) – Université Lumière Lyon 2, Université Lumière - Lyon 2 – France

La prostitution met en jeu le corps comme outil de travail. Paré ou non d'artifice, suggestif ou lascif, immobile ou aguicheur, il est au centre des approches précédant le rapport sexuel marchand. Aujourd'hui, la prostitution masculine prend majoritairement place sur internet utilisé comme interface de rencontre entre clients et escorts. La communication médiée par ordinateur présente la spécificité d'une interaction désincarnée. Pour autant, le corps est loin d'être une donnée absente des interactions sur internet si bien que le spectre de la chair sous-jacent aux codes numériques paraît central dans la présentation de soi des escorts. Partant d'une recherche en cours sur la prostitution masculine en ligne, nous proposons d'explorer dans cette communication la manière dont le corps est mis en jeu dans les profils en ligne d'escort-boys. La fiche de profil est la manifestation numérique de l'individu dans une représentation technique visuelle et discursive – formant un complexe verbo-iconique (Paveau). Il ne s'agit alors plus d'un corps physique mais figuré dont la représentation est au cœur de stratégies commerciales et identitaires des escorts. L'objectif étant une rencontre sexuelle monnayée, la monstration s'articule avec la prestation – les positions sexuelles semblent dépendre des attributs corporels.

Aussi, nous pouvons nous demander quelles fonctionnalités sont permises par le système pour représenter le corps, sous quelles formes, par quels critères? Comment les attributs corporels renseignés par l'utilisateur s'articulent-ils avec les autres dimensions du profil, notamment les positions sexuelles, au cœur de la pratique, définies comme techniques du corps (Mauss, 1934) ? Quelle mise en scène de soi est faite à travers les photos de profils et quelles fonctions assurent ces images ?

A travers l'analyse de 5887 fiches de profils, nous explorerons la manière dont les dimensions corporelles s'articulent avec le rôle sexuel joué dans l'échange économique-sexuel. Ces représentations numériques de soi mettent en scène des modèles de masculinité en rapport au modèle hégémonique (Connell, 1995) passant par les attributs corporels aboutissant à des pratiques pour des corps. Liant corps, genre, race et sexualités, nous verrons de quelle manière l'analyse dévoile in fine davantage "le dispositif de sexualité" (Foucault, 1976) que les caractéristiques individuelles des escorts. Nous nous consacrerons ensuite à l'analyse des images, permettant de montrer quels codes sémiotiques sont convoqués en fonction d'idéaux types homo-érotiques. Les poses, la plupart du temps suggestives, tendent à transformer un fragment de diégèse d'ordre sexuel en image. La mise en scène de soi à travers une fiche de profil escort semble reposer sur une démarche commerciale se basant sur des porno-tropes gay (Cervulle et Rees-Roberts, 2010) en fonction de ce que les acteurs pensent être en mesure d'incarner dans la rencontre en face à face. Aussi, ces images servent à communiquer des signes créant un univers symbolique reconnaissable

*Intervenant

pour son récepteur, ayant pour fonction la médiatisation des relations sociales (Rose, 2001 ; Faccioli, 2007).

Mots-Clés: figuration numérique, corps, sexualités, masculinités, profil en ligne, prostitution

Quelle protection pour le corps virtuel ?

Quentin Le Pluard * 1

¹ Lab-LEX – Université de Brest : ED-SHOS – 12, rue de Kergoat CS 93837, 29238 BREST CEDEX 3
/Campus Tohannic BP 573, 56017 VANNES CEDEX, France

Quelle protection juridique pour le corps virtuel ?

Résumé

" *Noli me tangere* ", " *ne me touche pas* ". Avec cette parole christique le doyen Carbonnier a posé le principe d'inviolabilité du corps humain qui, couplé notamment à l'indisponibilité y afférente, compose le régime particulier qui entoure ce bien hors commerce (au sens des dispositions du Code civil antérieures à la réforme du droit des obligations du 18 février 2016). Ainsi, le corps humain ne peut en théorie faire l'objet d'une cession[1] par exemple.

Cette protection juridique du corps humain se conçoit au su de son statut particulier, sacré disent certains ; mais le domaine de cette protection – le corps – reste, pour le moment, limité au corps physique, palpable.

En effet, le droit civil, à l'inverse de certains mouvements philosophiques[2], considère la personne comme un ensemble unique : le corps humain constitue la personne puisqu'il en est le support matériel. Cette conception moniste est la source de la protection du corps de la personne puisque composante quasi exclusif de celle-ci, en tout cas support de l'expression de ses droits. Si des limites existent quant au moment où cette protection débute et prend fin[3], elle est pourtant également mise à mal par les récentes avancées technologiques. Ainsi, la " prothétisation " ou la " cyborgisation " apportent des questionnements nouveaux quant à l'étendue physique de cette protection : doit-elle s'étendre aux apports faits à ce corps ? Plus particulièrement, la virtualisation du corps, le rapport de plus en plus étroit que l'individu entretient avec l'écran sont de nature à poser la question de l'extension de cette protection du corps humain physique au corps virtuel.

La protection de l'avatar corporel (dans sa dimension de l'être plus que dans celle de l'avoir) est à (re)penser : qu'il s'agisse de l'exemple parlant des avatars des joueurs dans les MMORPG par exemple, de l'émergence du " cybersexe " ... pour résumer celle des individus se " connectant " à l'internet *via* les interfaces réseaux.

Fleurissent d'ores et déjà des systèmes de protection juridique spécifiques confectionnés expressément pour le numérique, tels celui des mineurs-consommateurs, des consommateurs tout simplement d'ailleurs (notamment par le biais de la sécurisation des transactions). Autant d'indices qui laissent supposer que le régime juridique positif qui régit le corps humain n'est peut-être pas suffisant pour protéger l'individu et réprimer les atteintes portées à un corps " étendu " à travers l'écran ?

*Intervenant

D'un autre point de vue, révélateur lui aussi, le corps fixé sur l'écran peut également soulever des problèmes juridiques... Les nombreux contentieux se rapportant à l'image personnelle en attestent[4].

Quelles règles – si tant est qu'il y en ait – régissent actuellement la protection des avatars ? Ces règles sont-elles suffisantes ? Ne sont-elles pas amenées à se développer ou à évoluer au vu des bouleversements technologiques annoncés par quelques futurologues ? La protection du corps humain telle qu'elle est actuellement pensée dans le droit positif n'est-elle pas un frein à la protection du corps virtuel ?

Autant de questions auxquelles cette contribution tentera d'apporter des éléments de réponses et des pistes de réflexion.

Que l'on prête foi ou non à ceux qui nous prédisent que l'hybridation de l'homme et de la machine serait pour demain[5], la question des données qui seront stockées et recueillies dans et par ces " augments ", voire celles présentes sur Internet, se pose déjà. Cette haine naissante du corps physique perceptible dans le mouvement transhumaniste[6] et l'attrait concomitant pour son hybridation, sa virtualisation, vont-ils inévitablement se transmettre au droit ?

Les différents problèmes éthiques que pose l'*upload* de conscience[7] se retrouvent également dans la sphère juridique : faudra-il – et le cas échéant quels moyens juridiques pourraient être employés pour ce faire – protéger la conscience ainsi *uploadée* ? Répondre d'ores et déjà aux questionnements juridiques que posent la relation toujours plus fusionnelle du corps et de l'écran permettra d'aborder peut-être plus sereinement ces futurs dilemmes qui ne manqueront pas d'être soumis au droit.

Vente d'un morceau de peau tatouée, affaire célèbre qui n'est pas sans évoqué un certain film avec De Funès. Cf https://www.courdecassation.fr/IMG/File/pdf_2006/25-09-2006/25-09-2006_choses_hors_commerce.pdf (consulté le 29/08/17).

Tels les gnostiques par exemple, auxquels H. Jonas a consacré une étude complète.

X. LABBEE, *La condition juridique du corps humain avant la naissance et après la mort*, Lille, Presses universitaires de Lille, 1990, p.45ss.

B. EDELMAN, *Le droit saisi par la photographie*, Paris, Flammarion, 2000, 200 pages.

L. ALEXANDRE, *La mort de la mort : comment la technomédecine va bouleverser l'humanité*, Paris, J.-C. Lattès, 2011, 425 pages ; J.-M. BESNIER, *Demain les post-humains : le futur a-t-il encore besoin de nous*, Paris, Pluriel, 2012, 208 pages ; X. LABBEE (dir.), *L'homme augmenté face au droit*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, 2015, 246 pages.

Dénoncée par J.-M. BESNIER dans son livre *L'homme simplifié, le syndrome de la touche étoile*.

Le téléchargement de la conscience – conçue dès lors pouvant être fixée sur un support matériel tel un ordinateur – que prône notamment R. Kurzweil (*Humanité 2.0*), scientifique surnommé le " pape des transhumaniste ".

Ébauche de bibliographie

L. Alexandre, *La mort de la mort : comment la technomédecine va bouleverser l'humanité*, Paris, J.-C. Lattès, 2011, 425 pages.

S. Bauzon, *La personne biojuridique*, Paris, Presses universitaires de France, 2006, 184 pages.

J.-M. Besnier, *Demain les post-humains : le futur a-t-il encore besoin de nous*, Paris, Pluriel, 2012, 208 pages.

B. EDELMAN, *Le droit saisi par la photographie*, Paris, Flammarion, 2000, 200 pages.

L. Ferry, *Mythologie et philosophie, le sens des grands mythes grecs*, Paris, Plon, 2016, 580 pages.

X. Labbee, *La condition juridique du corps humain avant la naissance et après la mort*, Lille, Presses universitaires de Lille, 1990, p.45ss.

X. Labbee (dir.), *L'homme augmenté face au droit*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, 2015, 246 pages.

A. Marais, *Introduction au droit*, Paris, Vuibert, 2016, 6ème éd., 302 pages.

S. Tzitzis, *Qu'est-ce que la personne ?*, Paris, Armand Colin, 199, 222 pages.

R. Demogue, " La notion de sujet de droit, caractères et conséquences ", *RTD Civ.*, 1909, p.611-655.

Archives de philosophie du droit, prochain tome à paraître, " vers de nouvelles humanités ".

Mots-Clés: Droit civil, corps humain, corps physique, écran, avatar, photographie, image

The role of the screen in complementing self-awareness training in second language learning

Christopher Mitchell * 1

¹ Innovalangues – Université Grenoble Alpes – France

In the field of oral production in language learning there is a role for the screen in improving the confidence level of learners. The role we wish to focus on here is that of increasing the self-awareness of the learner, a self-awareness of their own body prior to being recorded in front of the screen. This is a vital component in improving confidence. This is done through video-active-comparative work, where the learner does not see themselves at the time of their own video recording of an activity which they have been shown in an online video. However, they can immediately watch themselves at the end of the recording and compare their own work set alongside the example shown. This process is aimed at reducing self-consciousness in the process of speaking a foreign language.

Mots-Clés: body, voice, self, awareness, self, conscious, language learning

*Intervenant

From Screen to Voice: Evidence of changed perceptions of voice-based virtual assistants

Thomas Messerli ^{*† 1}, Steve Duman ^{*}

¹, Les Sikos ^{*}

2

¹ Universität Basel, Department of English (Unibas) – Nadelberg 6 CH-4051 Basel, Suisse

² Dept of Computational Linguistics Phonetics, Saarland University – Saarland University 66123 Saarbruecken, Allemagne

Voice-based personal assistants like Siri and Alexa mark a transition from screen-based interfaces to voice-centred interaction that may either complement, or, in some cases, even replace other modes of Human-Computer Interaction (HCI). With the capacity to process natural language and to respond with a naturalistic voice of their own, these agents offer users mixed cues when it comes to their conceptualization as humanoid interactants or software- and, to some extent, hardware-based services. While several studies have addressed how anthropomorphic cues like speech influence people’s treatment of such interfaces (Chandler & Schwarz, 2010; Grigore et al., 2016; Nass et al. 1994), we know relatively little about users’ conceptualizations of such products. These conceptualizations, as previous work in similar domains has shown (Lakoff & Johnson, 2003; Matlock et al., 2014), can be examined through users’ use of language to describe a product and/or their experience with the product.

For example, previous work examining interaction with the Amazon Echo speaker and its voice Alexa have been carried out based on customer reviews. Focusing on anthropomorphism of the product (see also Epley et al., 2007), Purington et al. (2017) used the occurrences of names (‘Alexa’ or ‘Echo’) and pronouns (‘she’ or ‘it’) to distinguish between different degrees of personification and found personification to correlate positively with product satisfaction. While this finding is interesting, it raises important questions for linguistic research in this domain. Specifically, while pronouns such as ‘she’ and ‘it’ may indicate personification of the product, there are numerous other possible linguistic realizations of personification as well as different factors that may determine the linguistic references to and the conceptualization of virtual assistants.

With regard to the latter, there are fundamental differences between the hardware of the devices that house these assistant apps, the iPhone for Siri and the Echo for Alexa, which likely lead to stark contrasts in people’s conceptualizations of the apps themselves. There are also differences with regard to the range of functions that each assistant is designed to perform and in the situation or arena (Clark, 1992) in which interaction takes place. Perhaps most importantly, the users themselves differ in their interaction with Siri and Alexa, on the one hand because

*Intervenant

†Auteur correspondant: thomas.messerli@unibas.ch

the partially predetermined organization of talk with either device requires different positioning and maybe even the construction of different identities for the same user, on the other hand because the different product release times (Siri in 2011, Alexa in 2014) result in users typically having shared experiences with Siri already when they first talk to Alexa (see also Fischer, 2011).

In order to examine existing perceptions of voice-based virtual assistants and the variables that may shape them, the present study analyzes reactions to both Siri and Alexa in the press with a focus on the conceptualization of either as anthropomorphic agents or technological products. The data for our research consists of a corpus of US newspaper reviews published during two different time periods—in October 2011, just after the inclusion of Siri into Apple’s iPhone 4S, and between November 2014, when Amazon Echo was introduced and June 2015, when it was first sold. We consider the linguistic realizations of reference to either Siri or Alexa themselves as well as the reported interactions and attitudes.

Our first results based on a corpus of articles from the Wall Street Journal indicate that journalists in 2011 readily adopted the name Siri but almost exclusively used object-pronouns rather than person-pronouns to refer to it (‘she’ 0.9%, ‘it’ 34.5%, ‘Siri’ 39.7%, other 25%). In comparable data published three years later, authors of WSJ seem to have shifted to greater personification, with the person-pronoun now being more frequent (‘she’ 20.1%, ‘it’ 16.4%, ‘Alexa’ 11.1%, ‘Echo’ 23.1%, other 29.1%).

However, in order to examine the conceptualizations of virtual assistants by journalists at the two points in time, this study looks beyond reductionist categorizations of isolated linguistic references and includes other aspects that are encoded in the newspaper articles in our corpus. These include a more nuanced look at the linguistic forms that are used to refer to Siri and Alexa, which includes the use of definite and indefinite articles and possessive pronouns (e.g., ‘the Siri’, ‘my Alexa’); grammatical constructions that position Siri and Alexa as agents or objects; attributes realized as adjectives or as possessive structures; and reports of the transitive and intransitive actions that the assistants perform or that the human users use them for. This study therefore combines a quantitative and qualitative analysis of linguistic data to provide a more thorough picture of journalists’ conceptualizations of voice-based personal assistants and how these change over time.

References

- Chandler, J., & Schwarz, N. (2010). Use does not wear ragged the fabric of friendship: Thinking of objects as alive makes people less willing to replace them. *Journal of Consumer Psychology*, 20(2), 138-145.
- Clark, H. H. (1992). *Arenas of Language Use*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Epley, N., Waytz, A., & Cacioppo, J. T. (2007). On seeing human: a three-factor theory of anthropomorphism. *Psychological Review*, 114(4), 864.
- Fischer, K. (2011, March). Interpersonal variation in understanding robots as social actors. In *Proceedings of the 6th international conference on Human-robot interaction* (pp. 53-60). ACM.
- Grigore, E. C., Pereira, A., Zhou, I., Wang, D., & Scassellati, B. (2016, September). Talk to Me: Verbal Communication Improves Perceptions of Friendship and Social Presence in Human-Robot Interaction. In *International Conference on Intelligent Virtual Agents* (pp. 51-63). Springer In-

ternational Publishing.

Nass, C., Steuer, J., & Tauber, E. R. (1994). Computers are social actors. In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems (pp. 72-78). ACM.

Lakoff, G., & Johnson, M. (2003). *Metaphors We Live By*. 1980. Chicago: U of Chicago Press.

Matlock, T., Castro, S. C., Fleming, M., Gann, T. M., & Maglio, P. P. (2014). Spatial metaphors of web use. *Spatial Cognition & Computation*, 14(4), 306-320.

Purington, A., Taft, J. G., Sannon, S., Bazarova, N. N., & Taylor, S. H. (2017, May). Alexa is my new BFF: Social Roles, User Satisfaction, and Personification of the Amazon Echo. In Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (pp. 2853-2859). ACM.

Mots-Clés: voicebased personal assistants, HCI, cognitive linguistics, anthropomorphization, Siri, Alexa

Le corps des coachs par écran : séance de développement personnel sur Facebook

Karima Nabti * 2,1

² Université d'Alger 2 – Algérie

¹ Ecole Nationale Supérieure Vétérinaire – Algérie

L'écran a connu une surprenante évolution sur le plan technologique de 1881 à ce jour. Omniprésent et indispensable, il occupe une place importante dans le quotidien de l'Homme. Cet écran qui avait pour fonction, le maintien de l'homme en position de spectateur, transforme de nos jours cette position en celle d'acteur actif. En effet, il devient une partie prenante du spectacle. Par partie prenante, nous entendons que le corps devient une entité dynamique via l'écran. Cet écran, qui permettait d'interagir à travers l'écrit au début lui permet actuellement d'interagir via un face à face interposé par écran, ce qui a donné naissance à un nouveau mode d'interactions multimodales interposées par écran.

Dans le cadre de notre étude et afin de répondre à la problématique du colloque, nous travaillons sur un corpus d'interactions multimodales en ligne et plus particulièrement sur des vidéos postées en direct ou en différé sur facebook par des coachs du développement personnel dans lesquels ils conseillent et interagissent avec leurs auditeurs (viewers). En effet, notre étude consiste à analyser les différentes postures qu'adoptent, lors d'un direct ou d'un enregistrement différé, ces coachs face à leurs auditeurs (viewers) à travers l'écran. Plus précisément, il s'agit de mettre en exergue deux aspects, le premier est de voir comment l'image de soi est valorisée, le second, décrire comment l'engagement du corps est effectué par ces coachs pour s'adresser à un public en ligne.

Afin d'aborder cette problématique, nous centrerons notre analyse autour du questionnement suivant :

- Quels types d'interactions multimodales sont choisis ?
- Comment interagit le coach avec ses auditeurs (viewers) lors d'un direct et lors d'un enregistrement différé ?
- Quel type de matériel utilisent-ils ? (caméra mobile ou caméra fixe)
- Comment s'accordent les mouvements du corps avec la caméra ?

Afin de répondre à ces questions, nous avons choisi de travailler sur un corpus global constitué de vidéos diffusées (en direct ou en différé) des pages publiques sur Facebook. Elles concernent des profils algériens qui interviennent dans le but de coacher dans le domaine du développement personnel.

*Intervenant

Les coachs en question travaillent dans des organismes privés en Algérie, ils dispensent des formations dans le développement personnel à plusieurs types de publics dont des étudiants et des responsables d'entreprises. En parallèle, ils gèrent des pages sur facebook dans lesquelles ils continuent à coacher et donner des conseils aux inscrits (amis, auditeurs, lecteurs, abonnés...).

Nous limitons notre corpus à deux vidéos par coachs pour les besoins de notre analyse. Ce choix vidéos est dicté par des impératifs des thèmes abordés par les coachs sur " l'estime de soi " et qui contiennent des interactions avec le public. Ce corpus sera complété par un entretien avec les coachs, afin de recueillir les informations concernant la préparation des directs.

La méthodologie et les outils d'approche de cette étude sont ceux adoptés dans les études menées jusqu'à présent sur les différents discours numériques. Plus, précisément dans cette contribution qui s'inscrit dans le premier axe de la problématique du colloque, voire, Le corps dans les interactions par écran, nous tenterons d'abord de commencer par une analyse sémio-linguistique pour décrire le contexte d'émission des vidéos et les thématiques abordées. Ensuite, nous déterminerons le type d'interaction qui prédomine dans ce cadre d'échange parmi les deux qui se dégagent d'une première étude du corpus global. La première s'établit entre le coach à travers son discours émis face à un public qui se manifeste par le biais des notifications. La seconde se manifeste entre le coach et les viewers par le biais de l'écrit (Questions posées par écrit vs Réponses émises en direct).

Enfin nous nous intéresserons plus particulièrement aux outils qui permettent de dégager la construction de l'image de soi à travers l'écran par un coach du développement personnel.

Bibliographie :

AMOSSY, R. (2010). *La présentation de soi. Ethos et identité verbale*, Presses Universitaires de France.

GOFFMAN, E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne, 1. La présentation de soi*. Paris: Les éditions de minuit.

FLICHY, P. (2009) " Le corps dans l'espace numérique ". In *Esprit*, n°353, pp. 163-174.

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

DEVELOTTE C., KERN R. & LAMY M.-N. (2011). *Décrire la conversation en ligne, le face à face distanciel*. Lyon : ENS Éditions.

Mots-Clés: Corps, écran, vidéos direct et différé, facebook, interaction multimodale.

Au-delà du corps et de l'écran : les voiles de Patrice Hugues. Franchir l'écran, les présences vives

Bahéra Oujlakh *† 1

¹ Cultures Arts Histoire Imaginaires Sociétés et Territoires Etrangers (CALHISTE) – Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis : EA4343 – France

Introduction (définitions) :

Corps (cf. dictionnaire Larousse en ligne¹) : La partie matérielle d'un être animé considérée en particulier du point de vue de son anatomie, de son aspect extérieur.

Écran (cf. dictionnaire Larousse en ligne²) : Tout ce qui arrête le regard, qui dissimule, empêche de voir.

Résumé :

La présente proposition a pour but la réalisation et la présentation d'un poster scientifique. Ce dernier prétend résumer de manière explicite la pratique de Patrice Hugues autour du corps et de l'image, artiste contemporain dont je m'emploie à réaliser une monographie inédite. Patrice Hugues - né en 1930 - est un artiste français qui vit et travaille à Saint-Aubin-Celloville, en Haute-Normandie. Un artiste également penseur et chercheur qui travaille le tissu aussi bien de manière théorique que plastique. Sa pratique s'oriente autour des tissus, des mots et des images. Il utilise en outre la thermo-impression pour transférer mots et images sur des tissus et des voiles. Ces derniers font ensuite l'objet de grandes installations et de dispositifs qui interagissent avec les spectateurs, dans les espaces d'exposition. Dans sa pratique plus récente - des années 1980 à 2017 - il nourrit son travail plastique de nombreuses images de corps et de visages. Des corps/supports, des corps thermo-imprimés sur voiles ou encore des corps conditionnés sous des vitrines en verre. Ces corps, ce sont ceux de ses proches qu'il photographie : des photographies de famille. Par exemple, le corps de sa mère, photographiée de dos. Le corps de sa femme et muse - Marie-Claude - se penchant pour ramasser un linge au sol. Ces deux corps font écran sur voiles et tissus. Il ne s'agit pas d'un écran numérique, mais d'un écran thermo-imprimé sur de fins voiles qui s'animent au gré de l'air ambiant engendrant, de fait, une animation dans l'espace d'exposition.

Objectifs :

Le poster aura donc pour objectif de présenter et de décrire en quoi ces corps photographiés, numérisés, projetés, découpés, fragmentés font oeuvre au travers de la pratique si singulière de cet artiste. Les voiles se font écran pour permettre aux tissus l'apparition de silhouettes énigmatiques, furtives, voire fantomatiques. Il s'agit même d'appréhender un dépassement de l'écran puisque les voiles de l'artiste sont généralement transparents. On peut ainsi outrepasser la frontière du corps et de l'écran pour voir apparaître de nouveaux espaces de regards, de nouvelles

*Intervenant

†Auteur correspondant: b.oujlakh@gmail.com

dimensions du réel ; et ce, dans les espaces muséaux tout comme dans les espaces de vie commune (la rue, les gares ferroviaires, etc.).

Le poster présentera également en quoi le Musée des Tissus de Lyon, haut lieu de la conservation des étoffes, a su très largement inspirer et orienter la pratique plastique de Patrice Hugues. En effet, ce dernier décrit et analyse une bonne partie des collections dans son ouvrage *Le langage du tissu*. Sa recherche sur les tissus se cristallise sur deux pôles : celui du volet de la recherche sur les tissus et celui de l'utilisation des tissus et des voiles. Des grands voiles notamment qui reçoivent en transparence la représentation de corps passés et présents.

Méthodologie :

Le présent poster présentera de fait deux pratiques en lien avec le thème du colloque. Une première partie traitera des corps transférés sur les voiles de Patrice Hugues. Des corps/écrans formant des installations monumentales, cernant le spectateur qui déambule parmi une forêt de présences. Ces espaces d'installations, ce sont, selon les termes de l'artiste, des (présences vives). La communication comportera également une autre partie représentant des reproductions de corps filmés et projetés sur des tissus réels : des corps de proches, mais aussi des corps de parfaits étrangers - voyageurs et passants - photographiés dans les transports en commun. Autant de présences de passagers dans des lieux de vie commune. C'est le travail de photomontage, de retouches numériques désigné par l'artiste selon les intitulés (RAT) : rythmes analyses textiles et (EMM) : embellissement magico mathématique où le nombre, le compte joue un rôle clé dans la juste réception de l'oeuvre.

Conclusion :

En somme, cette présentation suivra avec une rigueur chronologique la progression du travail du plasticien : des premiers voiles thermo-imprimés aux dernières créations numériques. Et ce, dans le but d'affirmer l'idée suivante : Patrice Hugues est un artiste résolument visuel, habité par la présence de corps qui transgresse les écrans textiles et numériques. Une transgression qui dépasse l'action de dissimulation de l'écran pour accroître, renouveler les perceptions du vivant.

Bibliographie :

Hugues, Patrice, *Le langage du tissu*, Le Havre, éditions textiles-art-langage, livret d'exposition, 1982.

– *Tissu et travail de civilisation*, Rouen, éditions Médiannes, préfacé par Yves Bonnefoy, 1996.

– *Sous Rythmes Analyses Textiles (RAT)*, correspondance privée datant du 21 mai 2015.

1 Source en ligne : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/corps/19404?q=corps#19293>

2 Source en ligne : http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/%c3%a9cran_nm/27712?q=ecran+#27563

Mots-Clés: Patrice Hugues, corps, image, artiste

Ephemeral visual referents and their consequences to intersubjectivity in fetal ultrasound scans

Ana Cristina Ostermann * ¹, Minéia Frezza * † ²

¹ Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos) – Av. Unisinos 950 Sao Leopoldo, RS 93022-970, Brésil

² Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) – Brésil

Video-recording medical interactions is one of the hardest challenges for conversation analysts in Brazil. Such challenge arises from Conversation Analysis studies being still in their early years in the Brazilian academia (and thus being largely unknown). Among the drawbacks that result from this scenario, there is skepticism over allowing recordings in institutional settings, ethical issues deriving from the use of the video-recorded data, and fear of lawsuits against health practitioners. However, in a conversation analytic study of doctor-patient interactions during fetal ultrasound scans held in a Brazilian public hospital, being able to video-record the screen on which the scan images are projected became a central concern, as those images turn out to be the focal topic of the interactions among professionals and clients. This study, thus, focuses on the analytical issues made available by the multimodal and interactional investigation of the "picture-in-picture" ongoing in these interactions (Mondada 2003; 2014). When using the concept of "picture-in-picture", Mondada refers to the study of the image of another image that contemplates the contingencies the ecology of this kind of data might offer. In our case, the first "picture" refers to the images projected on screen of the ultrasound exam itself – and which is available to both participants – while the second one concerns the video recordings that capture both the images of the ultrasound screen (the "first" picture) as well as some of the hand movements performed in front of that screen. In this scenario, however, even though the fetal images produced by ultrasound scans tend to be readily understood and interpreted by the professionals who perform the exam, they are not always as obvious to the (lay) parents. Mitchell (2001: 120) argues that parents are highly dependent on who perform the scans to "see their baby amidst the swirling grey mass of echoes". The present study, thus, uses Conversation Analysis and multimodal analysis to investigate 138 video-recorded interactions that took place during fetal ultrasound scans held in a moderate and high-risk pregnancy ward at a Brazilian public hospital, so as to describe how intersubjectivity is achieved and affected by ultrasound imaging technology in those interactions. The analysis reveals that one of the factors that affects mutual understanding in these interactions is caused by the ephemeral nature of the referents projected on the screen, in particular when the participants refer to the images with the transducer and fetus in movement. Such interactional ecology may result in lack of simultaneity among: (1) the description or information request, (2) the body of the fetus projected on the ultrasound screen, and (3) the visual access of the participants to the image projected. Therefore, when the next speaker visually orients to the image, the referent no longer shows on the

*Intervenant

†Auteur correspondant: mineiafrezza@hotmail.com

screen. Thus, the context of ultrasound imaging ends up demanding further interactional work in order to establish a common referent and to achieve intersubjectivity. It is the investigation of "the picture-in-picture" in our data that makes the resources the participants themselves use to build joint attention recognizable. Pointing, which is a common resource of building joint attention, becomes a constrained resource in such exams because the professionals need both hands to perform the exam: one hand controls the transducer while the other measures the fetal parts, zooms in and out, does print screen etc. Thus, in this context, attention is built with other resources as well: zooming in the image, freezing the image, using the mouse as a pointer, and the unforeseen use of similes.

REFERENCES

Mitchell, L. (2001). *Baby's first picture: ultrasound and the politics of fetal subjects*. Toronto: University of Toronto Press.

Mondada, L. (2003). Working with video: How surgeons produce video records of their actions. *Visual Studies*, 18 (1): 58–72.

Mondada, L. (2014). The surgeon as a camera director: maneuvering video in the operating theatre. In Broth, M., Laurier, E., Mondada, L. (eds). *Studies of video practices: video at work*. London: Routledge, 97-132.

Mots-Clés: body on the screen, intersubjectivity, joint attention, fetal ultrasound, picture, in, picture

L'énonciation iconique du corps : le " pictorial turn " de la communication numérique

Marie-Anne Paveau ^{*† 1}, Yosra Ghliss ^{* ‡}, Laura-Gabrielle Goudet ^{* §}, Léo Muelle ^{* ¶}

¹ Université Paris 13, Paris Nord (UP13) – Ministère de l'éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, université Paris 13, Ministère de l'éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche – France

Avant le développement de la communication numérique et l'intégration d'internet dans l'ordinaire de nos écritures et interactions, la recherche en *visual studies* avait déjà fait l'hypothèse d'un " tournant iconique " (*pictorial turn*) de la construction du sens. Mitchell (1994) a montré en effet que l'image organise notre perception sémiotique, en réarticulant la production du sens dans une perspective iconique. L'hypothèse d'un " devenir-image " (Nachtergaele 2017) du texte, du discours et de l'interaction n'est donc pas nouvelle mais semble confirmée par la communication numérique, où l'image joue un rôle important, réorganisant les contenus de sens et prenant parfois le pas sur l'expression verbale au sein du technographisme notamment (production multimédiatique numérique native articulant image, texte et éventuellement son, voir Paveau 2017). Dans ce symposium nous voudrions explorer cette hypothèse d'un *pictorial turn* de la communication numérique en montrant que ce sont les images du corps qui pilotent leur écriture (au sens de Barbosa 1996, c'est-à-dire un geste de lecture hypertextuel par lequel l'internaute coproduit le contenu qu'il lit). Les images du corps en effet, quelle que soit leur nature, graphique comme le dessin, la vignette ou l'émoticône, photographique ou technophotographique comme le mème (Goudet 2017) ou la pancarte (Paveau 2014), leur statut (transitivité des images des corps dans les interactions par écrans ou intransitivité de leurs représentations) ou leur contexte d'apparition (images de soi dans les processus d'extimité ou dans l'interaction, images des autres dans l'information ou le militantisme, etc.), font énonciation et sens, parfois en l'absence d'éléments verbaux. Dans l'écosystème multimédiatique d'internet et de la communication numérique (Bouchardon *et al.* 2011), les corps mis en images deviennent conversationnels (Gunthert 2014), sémantiques et (techno)discursifs (Paveau 2014), contestant au langage son statut de principal code sémiotique signifiant. Le corps à l'écran et le corps à travers l'écran deviennent images au sein de productions numériques natives dont la signification est organisée à partir de l'ordre iconique.

Références

Bouchardon Serge *et al.*, 2011, " Explorer les possibles de l'écriture multimedia ", *Les Enjeux de*

*Intervenant

†Auteur correspondant: ma.paveau@orange.fr

‡Auteur correspondant: yosra.ghliss17@gmail.com

§Auteur correspondant: lauragoudet@gmail.com

¶Auteur correspondant: muelle.leo@gmail.com

l'information et de la communication 12/2, p. 11-24.

Goudet Laura-Gabrielle, 2017, " Le dispositif iconotextuel des mèmes : clichés variables et subversion des genres ", *Fragmentum* 48, <https://periodicos.ufsm.br/fragmentum/article/view/23294>

Gunthert André, " L'image conversationnelle ", *Etudes photographiques*, 31, <http://etudesphotographiques.revues.org>

Mitchell, William J. Thomas, 1994, *Picture Theory : Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago, The University of Chicago Press.

Nachtergael Magali, 2017, " Le devenir-image de la littérature : peut-on parler de "néo-littérature" ? " in P. Mougin (dir.), *La tentation littéraire de l'art contemporain*, Presses du réel, p. 291-304.

Paveau Marie-Anne, 2014, " Quand les corps s'écrivent. Discours de femmes à l'ère du numérique ", in Bidaud É. (dir.), *Recherches de visages. Une approche psychanalytique*, Paris, Hermann, p. 207-241.

Paveau Marie-Anne, 2017 (sous presse), *L'analyse du discours numérique*, Paris, Hermann.

Communication 1

La puissance de l'iconographie corporelle dans les CMO synchrones : étude évolutive et contrastive français-anglais

Le but de cette communication est de démontrer l'importance et la force de l'iconographie corporelle dans les CMO synchrones, et ce sur divers aspects. L'étude prendra en compte les premiers signes iconographiques qui furent créés à partir de signes de ponctuation assemblés en émoticônes sur le Web 1.0, jusqu'aux utilisations plus actuelles sur le Web 2.0, tels que les émoticônes dessinées (par exemple les émojis), les autocollants, les images ou bien les gifs, qui accompagnent le texte des discussions synchrones, donnant alors une autre dimension à la communication et au discours numérique.

En outre, la dimension de l'identité numérique est également impactée par l'iconographie. En effet, l'identité déclarée des utilisateurs du Web 1.0 résidait dans du texte, leur pseudonyme. Or, avec l'arrivée du Web 2.0 et même dans certains aspects du web 1.0, l'iconographie a été ajoutée à cette identité déclarée pour former des " profils ". Cette dernière crée alors des attentes chez les autres utilisateurs et de ce fait joue un rôle important dans les relations sociales des CMO en général.

À partir d'une étude de différents types de corpus français et anglais tirés du Web 1.0 et du Web 2.0 (Tchat, SMS, Skype, Facebook...), on répondra aux questions suivantes : l'iconographie corporelle est-elle devenue indispensable au discours numérique ? Qu'apporte-t-elle de plus que les mots ? Comment a-t-elle évolué et pourquoi ? Y a-t-il des différences entre l'iconographie utilisée dans la langue française et dans la langue anglaise ? Si oui, quelles en sont les origines (linguistiques, culturelles, sociales...) ?

Références

Foucault, M. (1982). *Les techniques de soi*, cours à l'université du Vermont, publié dans *Technologies of the self*, 1988, repris dans *Dits et Ecrits II*, Gallimard, 2001.

Georges, F. (2009). Représentation de soi et identité numérique. *Réseaux*, (2), 165-193.

Paveau, M.-A. (2012). Linguistique et numérique 4. Les écritures de Protée: identités pseudonymes, *La pensée du discours* [carnet de recherche], <https://penseedudiscours.hypotheses.org/10057>

Perea, F. (2010). L'identité numérique: de la cité à l'écran. Quelques aspects de la représentation de soi dans l'espace numérique. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2010(1), 144-159.

Communication 2

L'énonciation photographique : processus de l'autoprésentation du corps sur WhatsApp ?

Dans cette communication, je propose d'examiner à travers un corpus d'interactions authentiques par WhatsApp le phénomène des " images conversationnelles " (Gunther, 2014). En effet, l'application de messagerie mobile WhatsApp, essentiellement conçue pour le *texting*, permet aussi de communiquer en temps réel une photo à un correspondant ou un groupe d'amis. Dans cet écosystème de l'écriture numérique, l'intégration des images semble transformer en profondeur l'organisation de l'interaction et met au jour le paradigme de l'énonciation matérielle visuelle (Paveau, 2017) : dans un même écran, les deux régimes énonciatifs iconique et verbal fusionnent pour travailler la trame conversationnelle et co-construisent l'échange.

Ainsi, le corps, souvent invisible à l'écrit, commence depuis peu à se faire une place grâce la plurisémiotité du code linguistique (avec particulièrement, les émoticônes et les emojis). Désormais, il apparaît " photographié " à l'écran avec l'usage exponentiel des photos postées et partagées en privé ou en public confirmant ainsi l'hypothèse du " *pictorial turn* ".

Ma communication tentera de montrer que, dans le cas de WhatsApp, la conversation n'est pas " à propos " des photos mais elle est plutôt construite " avec " des photos. Et parce que ces échanges relèvent essentiellement du privé, cette énonciation photographique est peut-être également la réponse à un profond désir d'extimité. Le *pictorial turn* de la communication numérique constituerait donc également l'indice d'une modification plus large du rapport à soi et à l'image de soi dans les sociétés connectées.

Références

Gunthert A., 2014, " L'image conversationnelle. Les nouveaux usages de la photographie numérique ", *Études photographiques* 31.

Paveau M.-A., 2017 (sous presse), *L'analyse du discours numérique*, Paris, Hermann.

Communication 3

NB : cette proposition comporte des images impossibles à télécharger ici - les organisateurs peuvent demander le cas échéant un fichier pdf

L'image du corps comme énonciation. Le cas des gifs corporels sur les réseaux sociaux

Le mot *gif* résulte de la siglaison de *Graphic Interchange Format*, et désigne un format d'image numérique correspondant à une image fixe ou animée diffusée sur internet, proposée en 1987 par

Compuserve. Le format léger du gif dû à sa compression a favorisé le développement de son utilisation, particulièrement sur le web 2.0 : le gif, souvent animé, est devenu une composante à part entière de la communication en ligne, et, plus généralement, un élément central de la culture du web, au même titre que le mème. Sur Twitter, le tweet s'est par exemple développé et stabilisé en composite image-texte-technologie, le gif étant fréquemment utilisé comme représentation de soi et des autres par les twittos, mettant en jeu des images du corps humain ou animal censées figurer des états d'esprit, des émotions, des sentiments ou des positions auto-attribuées. Un exemple :

image impossible à télécharger

Exemple 1 : tweet du 25 août 2017

Le gif, en tant que technographisme (Paveau 2017), participe donc du tournant iconique (*pictorial turn*) de la communication en ligne et, plus largement, de la mobilisation de l'image comme élément pilote de la signification (Mitchell 1994).

Dans cette communication, je voudrais rendre compte de la place du gif corporel dans la communication sur le web 2.0 en insistant sur deux éléments :

– l'aspect technographique : la corrélation importante entre les affordances techniques et les modalités de communication élaborées par les internautes, et plus particulièrement les twittos, en ce qui concerne l'image corporelle de soi et des autres : Twitter introduit en 2014 un lecteur de gif dans les tweets, ce qui a une influence sur la forme des tweets ; des banques de gifs comme Giphy permettent un partage rapide et facile de gifs classés par thèmes ; les outils de création de gifs abondent en ligne.

– l'aspect discursif : la circulation intense des gifs corporels sur le web expose les internautes à ce mode de communication, créant une forme de savoir faire discursif informel ; l'énoncé en ligne avec gif corporel se déploie alors selon plusieurs grands types qui ressemblent à des genres de discours en cours de stabilisation. On examinera tout particulièrement la présentation de l'image de soi portée par une énonciation en première personne (exemple 1) et l'usage du gif dans des dispositifs en deuxième personne, via l'anaphore [*quand tu*] fréquente sur certains sites et sur Tumblr, illustré par l'exemple 2 :

image impossible à télécharger

Exemple 2. Extrait du billet " Le bac en gifs : les révisions ", 2017, sur <http://quandjepasselebac.education.fr/le-bac-en-gifs-les-revisions/>

Références

Mitchell, W.J.T., 1994, *Picture Theory : Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago, The University of Chicago Press.

Paveau M.-A., 2017 (sous presse), *L'analyse du discours numérique*, Paris, Hermann.

Communication 4

NB : cette proposition comporte des images impossibles à télécharger ici - les organisateurs peuvent demander le cas échéant un fichier pdf

Corporéité des mèmes internet

Je propose de m'intéresser au rôle du langage corporel des mèmes internet, où la même image est reproduite de multiples fois avec des légendes dont le thème est analogue. Les visages et corps sont les éléments principaux de reconnaissance, et ces reproductions iconographiques confirment l'hypothèse de la primauté de l'image sur le sens (Mitchell 1994). J'examinerai le système de symboles réels et dénotatifs dans ces mèmes, en répondant aux questions suivantes : Est-ce le corps et l'image qui dictent le sens ? Le *pictorial turn* est-il confirmé dans ces mèmes ?

Le mème 'Doge' figure un Shiba Inu, et les légendes initiales réfèrent à la situation : " keep ur [sic] hands away from me " ('*Ne me touche pas*'). Il a rapidement évolué vers des patrons discursifs d'anglais fautif, sans plus de rapport avec la posture de l'animal, sinon son air de relative surprise.

image impossible à télécharger

Illustration 1 : mèmes de Doge (2012) ; PTSD Clarinet Boy (2013)

À l'inverse, la mise en scène du mème '*PTSD Clarinet Boy*' fonde son patron narratif sur l'image : les deux photographies du garçon le présentent souriant et grave, et ces deux expressions le décrivent comme traumatisé par divers événements.

Je présenterai les mèmes comme un " art allographique " (Goodman, 1968) dont les dénotata sont textocorporels, et forment un système de référence interne grâce à la corporéité du personnage représenté.

Références :

Goodman, Nelson, 1968, *Languages of art*, Indianapolis, Bobbs-Merrill.
Mitchell, William J. Thomas, 1994, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago, The University of Chicago Press.

Mots-Clés: pictorial turn, énonciation iconique, image conversationnelle, technographisme, mème, gif

Mobilité assistée et augmentée du corps par l'écran : le cas de jeux utilisant la localisation des joueurs

Céline Quellet * ¹

¹ Groupe de Recherche sur l'Action Publique, Institut de Sociologie, Université Libre de Bruxelles (GRAP ULB) – Université Libre de Bruxelles Institut de Sociologie (CP 124) GRAP 44, av. Jeanne, 1050 Bruxelles, Belgique

Avec la construction de machines de moins en moins encombrantes (ordinateurs portables, et plus récemment smartphones ou tablettes), les écrans sont devenus transportables. Une conséquence en est la capacité croissante à les utiliser pour communiquer, consulter des médias, consommer des productions culturelles, jouer, ou encore gérer, quantifier, notre santé, cela quel que soit le lieu dans lequel nous nous trouvons et y compris en situation de mobilité. Une autre conséquence est leur capacité à devenir une médiation quotidienne de ces activités de mobilité grâce à des dispositifs rendant accessibles des services de géolocalisation tels que *Google Maps* ou *OpenStreetMap*.

Au sein de pratiques de mobilité connectées et médiées par des écrans, nos recherches en cours portent sur la pratique de jeux utilisant la localisation des joueurs et requérant ainsi qu'ils se déplacent – physiquement – dans l'espace qui les environne pour y trouver des éléments (physiques ou virtuels) du jeu. Dans la littérature, la pratique de ces jeux est fréquemment présentée comme une activité physique, sensorielle et corporelle. Corps et écran y sont en effet étroitement liés : ce sont des affichages sur l'écran qui incitent le corps à se déplacer et tous deux se meuvent de concert dans l'espace. À la façon des récents dispositifs *Wii* ou *Kinect*, dans le domaine du jeu vidéo ou des jeux Grandeur Nature décrits par Sébastien Kapp, où le personnage joué et le corps du joueur se superposent (Kapp, 2015), réalisant les mêmes mouvements, les joueurs de jeux localisés, existent à la fois comme des avatars (ou des points, selon le design du jeu) sur l'écran et comme des corps dans l'espace physique, réalisant des mouvements de déplacement communs.

Le recouvrement médié par l'écran entre des espaces numérique et physique, également ludique et quotidien, qualifiés par Adriana de Souza e Silva d'"espaces hybrides", produit pour les joueurs des expériences de proximité et de corporalité. Ces derniers se trouvent confrontés à la matérialité de l'espace qui les environne (conditions météorologiques, propriétés physiques des lieux visités) mais le jeu les mène également à rencontrer d'autres corps, ceux d'autres joueurs ou de coprésents non joueurs.

Au début des années 2000, alors que la technologie GPS n'avait pas encore la précision qu'elle a aujourd'hui, Licoppe et Inada, étudiant le cas du jeu *MOGI*, ont décrit des expériences singulières faites par les joueurs. Ce jeu, qui faisait alors fureur au Japon, consiste à collectionner des objets virtuels pouvant être récupérés dans un rayon de 400 mètres mais permet aussi, dans un rayon

*Intervenant

de 1000 mètres, d'apercevoir les avatars des joueurs situés à proximité et de communiquer avec eux. Or, bien que les joueurs puissent être distants de dizaines ou centaines de mètres, les "rencontres d'écran" prennent une dimension corporelle, les joueurs se montrant sensibles à la distance qui les sépare d'autres avatars sur l'écran (Licoppe et Inada, 2005). Avec l'augmentation de la précision des dispositifs de localisation, l'engagement du corps vis-à-vis des autres joueurs est renforcé. Si tous les jeux ne disposent pas d'une fonction permettant de localiser les joueurs alentour, le gameplay des jeux conditionne fréquemment une pratique collective du jeu, ce qui amène des joueurs (qui se connaissent ou non) à se rassembler dans des espaces restreints.

L'étude des jeux localisés interroge également la matérialité des écrans. Si ceux-ci ont le pouvoir d'"augmenter la réalité", ils ont aussi leurs limites. Dans leur capacité à être transportables, leur autonomie constitue une première limite. Une autre consiste dans leur capacité à se connecter à internet et / ou aux services de localisation pour localiser les joueurs, ce qui n'est pas toujours aisé suivant les lieux où ils évoluent.

Étant actuellement au début d'une recherche ethnographique sur le sujet, il m'est difficile d'avancer un résumé précis de ma communication. Il m'est toutefois possible d'en dégager les lignes directrices. Je commencerai par définir les jeux localisés sur lesquels portent ma recherche et présenter quelques repères théoriques, en insistant sur la dimension corporelle de l'expérience. Je présenterai ensuite l'enquête de terrain en cours et les données récoltées. Je conclurai en présentant les perspectives qu'esquisse ce matériel de terrain pour documenter l'expérience corporelle que les joueurs font au travers de l'écran dans le cadre de leur jeu et, plus généralement, celle que produisent les dispositifs désormais quotidiens de localisation qui accompagnent nos déplacements.

de SOUZA E SILVA, A. 2006, " From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces ", *Space and Culture*, 9: 3, pp. 261-78.

De SOUZA E SILVA, A ; SUTKO, D. 2009, *Digital Cityscapes, merging digital and urban playspaces*, New York. Peter Lang Publishing, p. 168-86

KAPP, S. 2015. " Jouer au fil de l'histoire : l'immersion dans le jeu de rôles grandeur nature ", dans L. Mermet ; N. Zaccai-Reyners, *Au prisme du jeu, Concepts, pratiques, perspectives*. Paris, Hermann Editeurs, p. 121-136.

KLAUSEN, M. 2014. " Re-enchanting the city: Hybrid space, affect and playful performance in geocaching, a location-based mobile game ". *Journal of Urban Cultural Studies*, Vol. 1, n°2, p. 193-213.

LICOPPE, Ch. ; INADA, Y. 2005. " Les usages émergents d'un jeu multijoueur sur terminaux mobiles géolocalisés - Mobilités équipées dans un Japon "augmenté" et "rencontres d'écran" ". *Réseaux*, Vol. 5, n°133, p. 135-64.

NOVA, N. ; GIRARDIN, F. 2009. " Framing the Issues for the Design of Location-Based Games ", dans A. de Souza e Silva ; D. Sutko D., *Digital Cityscapes, merging digital and urban playspaces*, New York. Peter Lang Publishing, p. 168-86.

Mots-Clés: Jeux, Localisation, GPS, Corps, Espaces hybrides

Le corps détourné d'un enseignant de FLE à travers l'écran de smartphone de ses étudiants chinois

Jean-Maurice Rocher * 1

¹ Université Normale de Shanghai – Chine

Les réseaux sociaux représentent aujourd'hui un véritable espace virtuel parallèle à l'espace traditionnel de la classe, dans lequel les apprenants peuvent s'exprimer et partager, dans la liberté la plus totale, des contenus et des ressentir émotionnels relatifs aux cours auxquels ils participent et à leurs enseignants. Ces nouvelles productions numériques, qui peuvent aussi bien prendre l'allure de pages web que de "mèmes", prennent parfois directement leur source dans l'expérience d'enseignement vécue par l'apprenant, c'est précisément le cas des documents constituant le corpus de notre étude. Nous nous proposons d'étudier ce genre de productions picturales et/ou discursives d'un point de vue pédagogique et sociologique. Nous nous centrerons en particulier sur ce qu'elles nous disent de l'enseignement et de la société, du rapport des apprenants au corps de l'enseignant qu'ils détournent et exposent sur leur réseau social ainsi que du rapport de l'enseignant à son propre corps se reflétant ainsi malgré lui sur une multitude d'écrans.

L'étude que nous présenterons a été élaborée à partir d'un corpus recueilli dans le contexte de l'enseignement universitaire du français langue étrangère (FLE) en Chine. Il est composé de productions qui mettent en jeu le corps de l'enseignant, réalisées et diffusées par des apprenants chinois au cours des deux dernières années universitaires (de septembre 2016 à juin 2018) via Wechat, le réseau social local le plus populaire en Chine depuis 2011. Ce réseau social possède une option "moments", utilisable uniquement sur smartphones, qui permet de diffuser, à l'ensemble ou à un nombre restreint de ses contacts, des messages contenant textes courts, images et vidéos. Il offre également la possibilité, pour peu d'avoir un compte officiel, de réaliser des pages web diffusables dans les "moments", ou directement dans un espace "comptes d'abonnement" de l'utilisateur abonné. Nous proposerons le regard d'un enseignant-chercheur sur les cyber-crétations estudiantines utilisant cet outil de communication, ce qui permettra à notre présentation d'être alimentée et enrichie par notre expérience d'enseignement.

Sur le plan méthodologique, nous nous appuyerons sur les outils propres à l'analyse pluri-sémiotique pour étudier aussi bien les discours que le paratexte iconique des productions pluricodes à visées communicatives de notre corpus. Cette étude de type qualitatif et synchronique se limitera à l'analyse rigoureuse d'un panel restreint de productions présentées sous la forme de captures d'écran anonymisées prises "sur le vif".

Il s'agira donc, dans notre communication, de présenter et de développer trois aspects différents pour chaque production sélectionnée.

*Intervenant

Nous nous bornerons à décrire, dans un premier temps, quelles parties du corps et postures corporelles de l'enseignant sont utilisées comme signes iconiques dans les productions des étudiants. Nous présenterons également les différentes possibilités d'enregistrement et de diffusion de ces dernières sur Wechat.

Dans un second temps, nous analyserons les différentes stratégies et affordances plus ou moins évoluées qui se présentent aux usagers de smartphones lorsqu'ils souhaitent manipuler les images pour leur donner un sens nouveau - comme, par exemple, les transformations ou le montage de photographies représentant l'enseignant dans l'exercice de sa fonction, avec adjonction éventuelle de légendes textuelles. Nous proposerons des pistes aussi bien socio-culturelles que psychologiques pouvant expliquer le sens de ces " mises en scènes numériques " de l'enseignant du point de vue des émetteurs, ainsi que les raisons et les motivations qui poussent certains apprenants à les réaliser. Nous nous demanderons, entre autres, si le retrait du corps de l'apprenant qui ne se trouve plus face à l'enseignant lors de ce type de pratique écranique, ne favoriserait pas parfois une remise en cause des rapports de force et des hiérarchies établis entre enseignants et apprenants. Ce questionnement fera en particulier sens dans un pays comme la Chine où l'enseignant en situation de classe est censé bénéficier d'une position d'autorité forte vis-à-vis de ses apprenants.

Enfin, nous analyserons également le ressenti de l'enseignant face à ces nouvelles formes de productions " libres " des apprenants en marge de la classe, sur lesquelles ils n'ont aucun contrôle et qui leur offrent un miroir (déformé ou non) de leur propre corps, de leur propre personne. Ces productions ont nécessairement un impact sur ces autres destinataires indirectement visés que sont les enseignants, impact que nous essaierons d'évaluer.

Mots-Clés: wechat, enseignement du FLE en Chine, réseau social chinois, corps de l'enseignant, relation enseignant, étudiant, corps et écran

Language and Power: A Multimodal Discourse Analysis of the Ideological Aspects of English Language Teaching and Learning Advertisement in Morocco

Mahmoud Seddik *† ¹

¹ Faculty of Sciences of Education (FSE) – FACULTÉ DES SCIENCES DE L'ÉDUCATION Boulevard
Mohammed Ben Abdellah Reagraui-Madinat Al Irfane B.P. 6211 Rabat, Maroc

Being a French protectorate for more than four decades, Morocco got through it with grave losses and very few "gains". The French language, Morocco's first foreign language, has been perceived by pro-French groups as a "spoil of war" (Kateb, 1971) and therefore it should be maintained while objected by anti-French groups being "the colonizer's language" and therefore it should be replaced. The English language has been hailed for as the appropriate replacer given the fact that the prestige and the status that the French language has been enjoying within the Moroccan collective attitude is believed to be fading away under the dramatic growth of English. In such a unique multilingual society, Moroccans have become maniacally obsessed with English language learning to secure a better future. To critically understand this phenomenon, this research examines the validity and reliability of two of the most taken for granted assumptions by Moroccans: "English as a global language" and "native like proficiency". The study subjects twenty Moroccan and foreign language school's websites, thirty flyers and thirty pictorial prompts to a multimodal critical discourse analysis, which is a multifaceted approach to discourse which focuses on how meaning is made through the use of multiple modes of communication as opposed to just language. Advertisements for English teaching and learning are becoming increasingly multimodal. In English language centers' websites, advertisers are using devices from more than one semiotic mode of communication simultaneously to express their voices. The aim is to confirm or reject the hypothesis that English language teaching is not a mere technical transparent process with purely educational and pedagogical objectives rather some of the ELT "common sense assumptions" have been well-phrased and manipulated to sustain the prominence and the hegemony of English which has become a complex socio-political tool to exert power over the powerless. English language schools have been proven to construct a socio-economic environment characterized by inequality in language learning and therefore in job opportunities.

Mots-Clés: Critical Discourse Analysis, publicity, English Centers

*Intervenant

†Auteur correspondant: mahmoud_sadik25@yahoo.com

Out-of-view: Accounts (and lack of accounts) for leaving the camera in video-mediated communication

Darcey Searles * ¹, Yumei Gan * † ²

¹ Rutgers, The State University of New Jersey [New Brunswick] (RUTGERS) – 100 George Street, New Brunswick, NJ 08901, États-Unis

² The Chinese University of Hong Kong – R.A.S. chinoise de Hong Kong

Video-mediated communication has become an important and ubiquitous activity for many families who are geographically separated from each other, either temporarily or for the long-term. Previous research has found that video mediated interactions can either have focused conversation (where the interactants are focused on their conversations with each other) or open connections (where focused attention is not necessary for the duration of the video-call) (Neustaedter et al., 2015). Interactional studies have also brought attention to the actions that people ‘show’ and ‘share’ domestic events via video calls, demonstrating that people make use of ‘camera motions’ and/or ‘embodied acts’ to achieve mutual understanding in mediated environments (Kirk, et al. 2010; Licoppe, 2017).

Video-mediated communication is a collective activity between two (or more) parties who are geographically separated, and there is a reliance on the affordances of video-mediated communication devices in order to be able to hear and see each other. Our data consists of 45 hours of video-recorded data of American and Chinese families with young children talking via video-mediated platforms, in both focused conversation and open connections, which range from call to call and person to person. In our data we have calls that are more inherently stationary (i.e. participants are chatting via a desktop computer) as well as calls that are inherently more mobile (i.e. participants are holding mobile devices or tablets). Often times the video calls last for a long time (most of the video calls in our data set range from 30 minutes to an hour in length), and interactants often are busy doing other activities while they are communicating with each other, which at times necessitates leaving the camera frame. Thus, there is an ongoing challenge of establishing mutually recognizable activities when one party leaves the camera view for both short and extended period of time. In this paper we examine the prominence of accounts for leaving the video camera in these video-mediated interactions using the methods of Conversation Analysis (see Sidnell & Stivers, 2013). Thus far we have collected 25 instances of accounts for leaving the camera view as well as instances where someone leaves the view of the camera and does not provide an account. Data collection is currently ongoing.

Previous conversation analytic work on accounts has focused on in-person everyday interactions (Sterponi, 2003) and physiotherapy consultations (Parry, 2013). For example, we know that when explicit solicitations of accounts are disaffiliative, they are typically withheld in interaction (Robinson & Bolden, 2010). As Raymond and Stivers (2016) write, "...there is a social

*Intervenant

†Auteur correspondant: YUMEISAMA@HOTMAIL.COM

preference for accounts to be provided for conduct that is presented without explanation" (p. 322). However, thus far accounts in video-mediated interactions have yet to be examined. The participants in our data treat accounting for leaving the camera view as a relevant and important action, in that they not only produce accounts, but at times treat a lack of accounts as complainable.

In this paper we examine the different interactional environments in which accounts for leaving the camera are provided as well as those in which they are not. We seek to answer questions about what types of accounts are provided (i.e. for certain types of activities, for absences of a certain duration) as well as which activities appear to be exempt from accounts (e.g. children leaving to play, attending to an imminent problem). We also examine the placement of these accounts in terms of when in the course of action of an absence from the camera they are implemented. Finally, we show how the absence of an account for leaving the camera can be problematic, thus exposing how even when interactants may be talking in an "open connection" type of call, long nonappearances can be "complainable" if no account is provided (Drew, 1998), and thus accounts for nonappearances can be solicited (Bolden & Robinson, 2011).

References

- Bolden, G. B. & Robinson, J. D. (2011). Soliciting accounts with *Why*-interrogatives in conversation. *Journal of Communication*, 61, 94-119.
- Drew, P. & Holt, E. (1988). Complainable matters: The use of idiomatic expressions in making complaints. *Social Problems*, 35(4), 398-417.
- Kirk, D. S., Sellen, A., & Cao, X. (2010). Home video communication: mediating 'closeness'. In *Proceedings of CSCW 2010* (pp. 135-144). New York: ACM.
- Licoppe, C. (2017). Showing objects in Skype video-mediated conversations: From showing gestures to showing sequences. *Journal of Pragmatics*, 110, 63-82.
- Neustaedter, C., Pang, C., Forghani, A., Oduor, E., Hillman, S., Judge, T., Massimi, M., & Greenberg, S. (2015). Sharing domestic life through long-term video connections. *ACM Transactions on Computer-Human Interactions*, 22(1), Article 3.
- Parry, R. (2013). Giving reasons for doing something now or at some other time. *Research on Language and Social Interaction* 46(2), 105-124.
- Robinson, J. D. & Bolden, G. B. (2010). Preference organization of sequence-initiating actions: The case of explicit account solicitations. *Discourse Studies*, 12(4), 501-533.
- Raymond, C. & Stivers, T. (2016). The omnirelevance of accountability: Off-record account solicitations. In J. D. Robinson (Ed.), *Accountability in social interaction* (pp. 321-354). New York: Oxford University Press.
- Sidnell, J. & Stivers, T. (2013). *The handbook of conversation analysis*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Sterponi, L. (2003). Account episodes in family discourse: The making of morality in everyday interaction. *Discourse Studies*, 5(1), 79-100.

Mots-Clés: Video, Mediated Communication, Family Communication, Accounts, Conversation Analysis

Les sensibilités virtuelles : éléments de pensée paysagère dans la relation corps–écran.

Olivier Zattoni * 1

¹ Laboratoire de Recherche en Sciences de l'Information et de la Communication (SIC.Lab Méditerranée) – Université Nice Sophia Antipolis : EA3820, Université Côte d'Azur – 98, bd Edouard Herriot BP 3209 06204 Nice Cedex 3, France

Nous aborderons la relation corps–écran à la faveur d'un certain rapport au sensible et à la manière dont le corps, pour emprunter les mots d'André Breton, est amené à apparaître comme " *...un lieu indéfiniment perfectible de résolution et d'écho.* ". D'autant qu'il se partage entre intérieur et extérieur, dedans et dehors, esquissant une frontière où s'éprouvent les fluctuations et les interférences du sensible. Entre adhésion et retenue, une profonde ambivalence travaillerait la notion de corporéité que l'on sait chère à Michel Bernard, laquelle oscille entre les exigences du réel et la recherche d'un certain rapport à soi. Aussi, le voisinage toujours plus étroit avec les écrans est à penser suivant ces "aléas du corps" où le sensible se négocie en permanence entre soi-même, les autres et le monde. Pour envisager cette question de l'émergence du corporel dans l'espace de l'écran, nous aurons ici recours à l'*affectivité paysagère*, notion que nous devons au philosophe et sociologue Pierre Sansot. Car c'est en introduisant une spatialité nouvelle pour les corps que les territoires du virtuel esquissent une forme de médiation proche d'une pensée du paysage. Interfaces, réseaux sociaux, jeux vidéo et autres types de présence à distance pourraient en cela répondre, ou se revendiquer, d'une affectivité dont il s'agira ici d'entreprendre l'analyse. Si nous entendons par "affection" la manière de se rendre disponible ou attentif à ce qui nous est *donné à voir*, nous suggérerons également que le corps puisse trouver un écho, même atténué, dans le paysage numérique. Ce dernier produit d'ailleurs, à son tour, une série de sensations et d'humeurs, tels que la griserie des jeux vidéo en ligne ou l'ennui délectable des navigations hypertextuelles. L'affectivité renverrait dès lors à une manière d'"exister le paysage", une démarche procédant nécessairement d'un corps, même si celui-ci semble parfois se réduire à un simple toucher, à l'image de ces interactions dites "haptiques" qui, peu à peu, se répandent dans l'usage des nouvelles technologies. Car, même envisagées comme minimales, les dérivations produites par l'affection paysagère s'avèrent présentes dans la pratique quotidienne des écrans, ce à quoi nous ajouterons qu'elles font toujours appel, quelque part, au "corps percevant". Au regard des évolutions à venir, en particulier la réalité virtuelle ou augmentée, il convient ainsi de s'interroger sur l'émergence d'une sensibilité qui n'exigerait pas nécessairement l'engagement total du corporel, mais l'impliquerait, de façon discrète et nuancée, dans le jeu des dérivations et des aléas qui caractérisent l'expérience du paysage.

De manière générale, la promiscuité toujours plus grande avec les écrans peut apporter un éclairage nouveau sur la renégociation des espaces du corps et des itinéraires qu'il esquisse en marge de ces territoires numériques, et dont nous savons la tendance à se constituer en espaces voisins. La question de l'interfaçage corps–écran envisagé sous la forme de touchers et de sen-

*Intervenant

sations minimales – mais qui ne demeurent pas diminuées pour autant –, révèle l'ambivalence d'une corporéité aux prises avec le dedans et le dehors, l'intérieur et l'extérieur, et qui tend à trouver ses propres extensions dans la technologie. De là, la prétendue intuitivité du numérique et de ses interfaces cacherait plutôt une manière sophistiquée de faire appel à un corps qui n'a finalement cessé d'éprouver, par le biais de la technique, ses remarquables prolongements. N'oublions pas, enfin, que le corps est œuvre d'innombrables nuances et exige, dans le contexte des transformations numériques, de préférer à la pleine et entière adhésion du sujet (hypothèse, toujours discutable, d'une immersion intégrale dans la technologie), l'exercice d'une "sensibilité virtuelle". Rapportée à ce paysage discret et binaire qu'est le numérique, l'affectivité devient une modalité d'extériorisation bien singulière, car elle procède toujours par signaux interposés (toucher, transports, curseurs et autres déplacements infimes). Loin d'abandonner au virtuel de supposés territoires, nous dirons que les corps, déjà exposés quotidiennement au réel, trouvent dans l'écran une manière légère et fugace de s'adonner au paysage numérique et, par là même, d'exercer leur propre affectivité.

Bibliographie indicative

- Béguin, Albert. (1991), *L'âme romantique et le rêve*. Paris, José Corti.
- Bernard, Michel. (2002), "De la corporéité fictionnaire", in : *Revue internationale de philosophie*, vol. 222, n°4, pp. 523-534. [En ligne]. Consulté en ligne le 29 septembre 2017, disponible à l'adresse : <http://www.cairn.info/revue-internationale-de-philosophie-2002-4-page-523.htm>
- Couchot, Edmond. (1998), *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*. Nîmes, Jacqueline Chambon.
- Dagognet, François. (1992), *Le corps*. Paris, Presses Universitaires de France.
- Lakoff, George et Johnson, Mark. (1999), *Philosophy in the Flesh: the Embodied Mind & its Challenge to Western Thought*. New York, Basic Books.
- Loupe, Laurence. (2007), *Poétique de la danse contemporaine*. 3e édition complétée. Bruxelles, Contredanse.
- Mons, Alain. (2000), "Le Corps dérobé", in : *Revue Terrain*, n°35. [En ligne]. Consulté en ligne le 20 septembre 2017, disponible à l'adresse : <http://terrain.revues.org/1103>
- Picon, Antoine. (1998), *La ville territoire des cyborgs*. Besançon, Éd. de l'imprimeur.
- Sansot, Pierre. (1982), "L'affection paysagère", dans Dagognet, François (dir.), *Mort du paysage* (actes de colloque de Lyon), Seyssel, Champ Vallon.
- Sansot, Pierre. (1983), *Variations paysagères : invitation au paysage*. Paris, Klincksieck.
- Weissberg, Jean-Louis. (2000), *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques*. Paris, L'Harmattan.

Mots-Clés: corps, écran, paysage, sensibilité, affection, virtuel

Les représentations iconiques du corps sur les blogs pro-anorexiques : entre destruction et sublimation du corps

Audrey Arnoult ^{*† 1}

¹ lerass – Université Paul Sabatier - Toulouse 3 – France

Le mouvement pro-anorexique est un mouvement, né au début des années 2000, aux Etats-Unis. Il est composé " *de personnes se revendiquant anorexiques ou aspirant à l'être, qui considèrent que l'anorexie n'est pas une maladie mais une discipline de vie apportant le bonheur grâce à la maigreur du corps* "[1]. Ce mouvement est essentiellement virtuel : les adolescentes (le plus souvent) créent des blogs et des forums sur lesquels elles s'échangent des conseils pour maigrir. Leurs discours s'accompagnent de " *thinspirations* "[2] : des images de stars connues pour leur anorexie, des photos retouchées de mannequins ou encore des photos de leur propre corps. La naissance du mouvement pro-anorexique va de pair avec certaines évolutions sociétales notamment concernant les normes corporelles. En effet, comme le rappelle Gilles Lipovetsky, le critère principal de la beauté contemporaine est celui de la minceur - voire de la maigreur - qui symbolise réussite sociale, bonheur, contrôle de soi et perfection[3]. Ce sont ces valeurs qui sont revendiquées, par les adolescentes pro-anorexiques, pour légitimer leur recherche de maigreur, voire leur " droit à être " anorexique.

Inscrite dans le domaine des Sciences de l'Information et de la Communication, notre proposition de communication entend interroger les modalités et les fonctions des représentations iconiques du corps sur les blogs pro-anorexiques. Quelles représentations corporelles sont données à voir ? Quels types de corps sont privilégiés ? Dans quelle mesure le choix des photos et le cadrage des corps participe-t-il de l'idéologie du mouvement pro-anorexique ? Nous voulons également étudier la place de ces images dans le dispositif du blog et leur rôle dans les échanges avec les internautes : quel discours porte la blogueuse sur les photos des corps qu'elle publie ? Quels types de réactions suscitent ces représentations corporelles ?

Pour répondre à ces questions, nous mobilisons deux corpus. Le premier se compose des 3 premiers blogs répondant à la requête " blog pro-ana " sur Google[4]. Un comptage exhaustif des photos publiées dans chaque billet - sur ces 3 blogs - nous permettra d'élaborer une catégorisation des représentations iconiques corporelles dominantes pour avoir un premier aperçu des fonctions de l'image du corps sur ces blogs. Le second corpus porte sur un seul blog[5] afin d'étudier plus finement les liens entre photos, billets et commentaires[6], autrement dit " *l'interactivité de contenu* "[7]. Il s'agira d'analyser les commentaires de la blogueuse sur les photos qu'elle publie ainsi que les réactions des internautes pour comprendre quelles normes corporelles sont considérées comme légitimes par les adolescentes pro-anorexiques.

*Intervenant

†Auteur correspondant: audrey.arnoult812@gmail.com

Méthodologiquement, nous mobilisons à la fois les outils de l'analyse des discours et de la sémiotique de l'image. Nous envisageons les discours dans une perspective constructiviste[8]. Les mots ne sont pas neutres mais contribuent à définir - entre autres - ce qui fait déviance ou non, à un moment donné, dans une société. Ici, l'étude du lexique, dans les billets et les commentaires, permet de pointer les normes propres au mouvement pro-anorexique. La sémiotique de l'image nous sera utile pour déterminer les fonctions des représentations iconiques du corps.

WINDELS, Marie, " Les blogueuses pro-ana. Des idéologues de la maigreur sur Internet ", *Adolescence*, n°72, 2010/2, p. 433.

Du terme anglais " thin " = mince, littéralement des " inspirations à être mince ".

LIPOVETSKY, Gilles, *La troisième femme : permanence et révolution du féminin*, Paris, Editions Gallimard, 1997, p. 138.

<http://camille-pro-ana.over-blog.com> ; <http://pro-ana-dict.over-blog.com> ; <http://proana-titi.over-blog.com>

<http://camille-pro-ana.over-blog.com>

Soit 24 billets et 304 commentaires (on compte entre 0 et 92 commentaires selon les billets).

ROUQUETTE, Sébastien, *L'analyse des sites Internet. Une radiographie du cyberspace*, Bruxelles, Editions de Boeck, 2009, p. 210.

DELFORCE, Bernard, " La responsabilité sociale du journaliste : donner du sens ", *Les Cahiers du journalisme*, n°2, décembre 1996, p. 28.

Bibliographie indicative

Casilli Antonio et Tubaro Paola, *Le phénomène pro-ana - Troubles alimentaires et réseaux sociaux*, Paris, Editions Presses des Mines, 2016

Delforce, Bernard et Noyer, Jacques, " Pour une approche interdisciplinaire des phénomènes de médiatisation : constructivisme et discursivité sociale ", *Etudes de communication*, n°22, 1999, p. 14-37.

Joly, Martine, *L'image et les signes*, Paris, Editions Armand Colin, 2005.

Krieg-Planque, Alice, *Analyser les discours institutionnels*, Paris, Editions Armand Colin, 2012.

Lipovetsky, Gilles, *La troisième femme : permanence et révolution du féminin*, Paris, Editions Gallimard, 1997.

Mouillaud, Maurice et Tétu, Jean-François, *Le journal quotidien*, Lyon, Editions des Presses Universitaires de Lyon, 1989.

Rouquette, Sébastien, *L'analyse des sites Internet. Une radiographie du cyberspace*, Bruxelles,

Editions de Boeck, 2009.

Windels Marie, " Les blogueuses pro-ana. Des idéologues de la maigreur sur Internet ", *Adolescence*, n°72, 2010/2, p. 433-442.

Mots-Clés: corps, pro, anorexie, image, blogs, discours

Liste des auteurs

- ALLAIN, Sébastien, 3
arnoult, audrey, 102
- BACCINO, Thierry, 6
Baldauf-Quilliatre, Heike, 25
Ballenghein, Ugo, 6
Baltenneck, Nicolas, 8
Barberà, Elena, 70
Bodini, Jacopo, 20
Bonu, Bruno, 12
Bouchefra, Salima, 14
Boutet-Diéye, Annabelle, 16
- Carbone, Mauro, 20
Chabert, Ghislaine, 56
Chatelet, Claire, 39
Colón De Carvajal, Isabel, 25
Cosquer, Mathilde, 32
- Dalmasso, Anna Caterina, 20
DEISE, Mikhail, 34
Demont, Guillaume, 36
Devars, Thierry, 64
Develotte, Christine, 8
Di Crosta, Marida, 39
DI STEFANO, Marti, 34
DINET, Jérôme, 34
Domanchin, Morgane, 42
Duman, Steve, 78
Dyche, Heather, 45
- El Hachani, Mabrouka, 8
- Fortin Tournès, Anne-Laure, 59
Frezza, Minéia, 85
Furnon, Dorothée, 48
- Gan, Yumei, 51, 97
Gauducheau, Nadia, 53
Ghliss, Yosra, 87
Gizzi, Elodie, 8
Goudet, Laura-Gabrielle, 87
Greiffenhagen, Christian, 25, 51
Groupierre, Karleen, 56
Guilet, Anaïs, 59
- Jousse, Antonin, 62
- Kireche-Gerwig, Rym, 64, 67
Knight, Janine, 70
- Laurier, Eric, 25
Lavergne, Thomas, 72
Le Pluard, Quentin, 74
- Lenay, Alice, 20
- MARCOCCIA, Michel, 53
Marion, Philippe, 67
Marx, Konstanze, 25
Messerli, Thomas, 78
Meyer, Nathalie, 25
MITCHELL, Christopher, 77
Monfort, Emmanuel, 8
Muelle, Léo, 87
- Nabti, karima, 81
- Olbertz-Siitonen, Margarethe, 25
Ostermann, Ana Cristina, 85
OUJLAKH, Bahéra, 83
- Pavailler, Victor, 8
Paveau, Marie-Anne, 87
Piraien-Marsh, Arja, 25
- Quellet, Céline, 92
Quillion-Dupré, Lisa, 8
- Rémon, Joséphine, 48
Recktenwald, Daniel, 25
Reeves, Stuart, 25
ROCHER, Jean-Maurice, 94
- Salou, Catherine, 32
Sarré-Charrier, Mathilde, 16
Schmidt, Axel, 25
Searles, Darcey, 97
SEDDIK, Mahmoud, 96
Siitonen, Marko, 25
Sikos, Les, 78
- Vezina, Jean, 8
Vincent, Caroline, 48
Vintu, Andreea, 8
- Zattoni, Olivier, 100

