

IMPEC : Interactions Multimodales par Écran

3-5 juil. 2024
Aix-en-Provence
France

Table des matières

Analyser et représenter le temps perçu dans les œuvres interdiscursives vidéomusicales., Jean-Pierre Moreau	5
Enregistrement des cours en visioconférence et sa fonction de formation des enseignants, Qin Li	6
Citoyenneté (et) numérique. Un état de l'art et quelques pistes pédagogique, Marco Cappellini	8
Novabot. Acteur et drone. Dialectique du corps en scène et de son image fragmentée., Mansar Youssra	9
Quand le QR-code se substitue au visage lévinassien : Dé-subjectivation et violence., Christine Fourcaud	11
L'imagination artificielle. Agents conversationnels et fictions artificielles en culture de l'écran, Bertrand Gervais	14
Analyse des pratiques d'usages des agents conversationnels d'intelligence artificielle par les enseignants et étudiants universitaires, Morgann Hervo [et al.]	16
Identifier les conditions rendant possible l'acte d'apprendre sur Moodle pour mieux accompagner les étudiants, Stéphanie Dumas Reyssier	18
Enseigner la littérature numérique dans le secondaire, Fanny Mézard [et al.]	21
Potentiel des simulations vidéos 360 interactives en contexte de formation professionnelle: le cas du sentiment d'efficacité en langue seconde., Kevin Papin [et al.]	24
Méthodologie créative d'analyse de l'expérience étudiant de la visioconférence, Valérie Campillo-Paquet [et al.]	27
Signes graphiques numériques de présence & nouvelles expériences de perception, Simon Renaud	30

NOVABOT. Acteur et drone. Dialectique du corps en scène et de son image fragmentée, Mansar Youssra [et al.]	33
Engaging Difficulty in Adult Education: Lessons from Challenging Video Games, Nicolas Roecklin	35
Favoriser le développement des compétences techno-sémio-pédagogiques des futur·e·s enseignant·e·s de langues étrangères à travers la pratique réflexive : quelles tâches pour quels objets de réflexion ?, Jules Faure [et al.]	38
L'utilisation du numérique et des écrans dans la prise en charge du soin psychique : approches innovantes et créatives, Clarisse Vollon [et al.]	42
Spectacle immersif et créativité : le projet Expérience en Cabine Immersive de Textes par des apprenANTS (EXCITANT), Elsa Caron [et al.]	46
Authorship and Responsibility: The Ethics of Reading Computer-Generated Texts, Mark Wolff	49
Les organisations culturelles face au paradoxe de la transition numérique et de la transition écologique., Hugo Lauret	51
Métavers et créations scéniques, Viviane Triby	56
" Ok-point " : pratiques de ponctuation dans l'écrit en interaction par écran en contexte sensible, Gudrun Ledegen [et al.]	57
Innovating with creative practices to enhance group collaboration within a hybrid doctoral seminar, Morgane Domanchin	60
Une approche dispositif et écranique de la médiation culturelle et artistique : l'exemple du dispositif nomade micro-folie, ou l'écran dans tous ses états, Mabrouka El Hachani [et al.]	63
"Binn el binin, ou la tentative d'une recapture identitaire par la création d'un lieu littéraire., Selima Atallah	65
La fonction cognitive du langage à l'épreuve du distanciel au sein d'une équipe de travail, Marguerite Coron	67
Conséquences sociales de la crise sanitaire sur le long terme dans le milieu du travail : discontinuités professionnelles, créativité organisationnelle et usages du numérique, Caroline Vincent [et al.]	71
Migration and (artistic) emancipation in the digital era, Samira Ibnelkaïd [et al.]	77
Parler de soi à l'ère du numérique : comment peut-on être créatif ?, Dimitra Tzatzou	79

BBEL RÈVOLUTION 2024 : une recherche-cr�ation pour faire " germer " les langues en �uvre num�rique h�terolingue, Isabelle Cros [et al.]	81
Atelier BBEL R�volu <i>thetaion</i> – �dition 2024 : �crivez une �uvre num�rique collaborative en plus d’une langue, Isabelle Cros [et al.]	83
ELIZA Effects– The Ethics of AI in the first Chatbot, David Berry [et al.]	85
La transformation des pratiques artistiques et de la performance sous l’influence des �crans et des technologies num�riques, Sigame Boubacar Maiga	87
”Corrupt Machine” : esth�tique et politique du hacking, Jean-Paul Fourmentraux	89
”how about you make breakfast?” : liminalit� et sentiment destinal sur TikTok autour du partage d’un processus cr�atif, Jos�phine R�mon	92
Au-del� des �crans : L’Affirmation de Soi par Avatars, Un Levier pour la Cr�ativit� en Visioconf�rence, Karima Toumi [et al.]	94
Entre les Lignes et les �crans : La Communication par �cran Peut-Elle Impacter la Cr�ativit� �crite ?, Atheena Johnson	97
El C�mic, narrativas visuales durante Pandemia., Luis Daniel Herrera Romero [et al.]	99
Ph�nom�nologie de l’�cran noir : corpor�it� de coupures, d�lais, �chos et d’autres incidents graphovisiophoniques., Peppe Cavallari	100
Proceso creativo de "Sustancia Expresiva: Polifon�as de los cuerpos", Tanit Guadalupe Serrano Arias [et al.]	102
Litt�rature num�rique : lecture-�criture, AR, Erika F�l�p [et al.]	103
Espacios h�bridos en la exhibici�n institucionalizada del arte, Marleni Reyes [et al.]	106
Intelligence artificielle : usage p�dagogique et esprit critique, Pierre Bellet [et al.]	107
Narrative disruptions: changing future imaginaries through code-based cinema, sound, writing and A.I., Roderick Coover	110
Disruption, Invention and Collaboration: methods, issues and outcomes of making narratives through computer-based systems for cinematic art and writing, Roderick Coover	112

Les " facecam reactions " : de nouvelles formes de réception créatives et sociables
des œuvres, passant par une juxtaposition d'écrans, Stéphanie Marty 114

Liste des auteurs **116**

Analyser et représenter le temps perçu dans les œuvres interdiscursives vidéomusicales.

Jean-Pierre Moreau * 1,2

¹ Perception, Représentations, Image, Son, Musique (PRISM) – Aix Marseille Université, Centre National de la Recherche Scientifique – CNRS-PRISM 31, Chemin Joseph Aiguier CS 70071, 13402 Marseille Cedex 20, FRANCE, France

² Le geste créatif et l'activité formative (GCAF) – Apprentissage, Didactique, Evaluation, Formation, Aix-Marseille Université - Institut national supérieur du professorat et de l'éducation – Programme GCAF – EA ADEF – Aix-Marseille Université - INSPÉ – Campus Étoile | 52 Avenue Escadrille Normandie-Niemen - 13013 Marseille, France

Pratique artistique émergente, la vidéomusique se présente comme une œuvre fixée sur support électronique, " alliant musique et image en mouvement dans une expression sensorielle unifiée " (Piché). Les termes " musique et image " désignent ici la musique électroacoustique ou expérimentale, d'une part, et les arts visuels (animation, photographie), d'autre part.

Entre 2011 et 2018 j'ai animé, pour et avec le laboratoire Musique et Informatique de Marseille (MIM), un atelier d'expérimentation au sein duquel nous avons édifié et expérimenté, en co-construction, un corpus lexical ayant pour finalité l'analyse de la relation entre les média sonore et visuel, telle que perçue par l'audio-spectateur en relation d'empathie avec l'œuvre vidéomusicale. Questionnant l'hybridité de cet alliage, après avoir posé l'hypothèse d'une relation dialogique à l'œuvre (Bakhtine) établie sur la conscience du temps de l'audio-spectateur (Husserl), nous avons revisité notre méthode d'analyse par segmentation d'Unités Sémiotiques Temporelles (UST ; MIM), afin de proposer un ensemble lexical permettant, en première personne, d'échanger de façon argumentée, sourcée et contradictoire, à propos de cette interdiscursivité.

Après avoir présenté et explicité les Profils Temporels Perçus au moyen d'exemples, je montrerai que l'audio-spectateur fait système avec l'œuvre vidéomusicale, qu'il l'in-forme et qu'elle devient ainsi discours, dans un mouvement de transduction (Simondon). Je proposerai ensuite un système d'écriture de cette relation d'individuation en vue d'en permettre l'analyse rhétorique.

Mots-Clés: vidéomusique, sémiologie temporelle, rhétorique audiovisuelle, création vidéomusicale

*Intervenant

Enregistrement des cours en visioconférence et sa fonction de formation des enseignants

Qin Li * ¹

¹ li – Chine

Axe A : Le monde du travail : collectifs, risques, inégalités et gestion éthique

Les cours en visioconférence sont largement adoptés dans l'enseignement du FLE en Chine, dans le contexte de la pandémie du COVID-19, voire la période post-Covid. La grande quantité d'enregistrement audio-visuels produits par ces visioconférences servent non seulement l'enseignement de discipline, mais profitent également aux enseignants chinois dans leur développement professionnel.

Faute d'avoir suivi de " véritable formation de l'enseignement de FLE ", beaucoup d'enseignant chinois de français rencontrent des goulots d'étranglement dans leur développement professionnel. Ils ont un besoin urgent et réel d'optimiser leur action et leur pensée enseignantes. Cependant, ils ont du mal à prendre le recul pour analyser leurs actions et réfléchir sur leurs pensées. Pour remédier à ce défaut, nous pourrions recourir à l'enregistrement des cours en visioconférence.

Pourquoi recourir à ces enregistrements? Dans quelle mesure ces enregistrements sont-ils un outil à la fois précieux et efficace pour le développement professionnel de l'enseignant du FLE ? Quels sont les éléments susceptibles d'être exploités par ce dernier dans l'analyse de ses propres actions et pensées pédagogiques ? Et comment ? Ce sont les questions auxquelles nous essayerons de répondre dans le présent article, en nous inspirant de la notion d' " agir professoral " (Cicurel, 2011 : 48).

Notre analyse montre que l'enregistrement des cours en visioconférence a des avantages indéniables que ce soit pour l'auto-confrontation ou pour l'auto-analyse de l'agir professoral de l'enseignant, notamment pour étudier ses comportements non verbaux et ses façons de profiter des canaux multimodaux de communication. Ces avantages se manifestent surtout à travers quatre modes d'auto-analyse possibles, à savoir auto-analyse avec l'encadrement d'un formateur, avec l'assistance d'un collègue, avec la participation des apprenants, et par l'enseignant concerné lui-même et tout seul.

Bibliographie :

Cicurel, F. 2011. " De l'analyse des interactions en classe de langue à l'agir professoral : une recherche entre linguistique interactionnelle, didactique et théories de l'action ". Pratique, n149/150, p.41-55.

Cicurel, F. 2011. Les interactions dans l'enseignement des langues - Agir professoral et pra-

*Intervenant

tiques de classe. Paris : Didier.

Cuq, J.-P., Gruca, I. 2005. Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Grenoble : PUG.

Dabène, M. 1994. La formation au métier d'enseignant : l'enfant pauvre de la didactique des langues. In : Vingt ans dans l'évolution de la didactique des langues (1968-1988). Paris : Crédiff-Hatier, p.193-206.

Lahir, B. 2011. L'acteur entre disposition et contextes d'action. In : Discours d'enseignants sur leur action en classe : Enjeux théoriques et enjeux de formation. Rennes : P.U.R., p.33-50.

Guichon, N., Tellier, M. 2017. Enseigner l'oral en ligne - une approche multimodale. Paris : Didier

Vandenberghe, R. 1986. " Le rôle de l'enseignant dans l'innovation en éducation ". Revue française de pédagogie, n75, p.17-26.

Véronique, C., De Carlo, M. 1995. La formation des enseignants de langue. Paris : Clé international.

Mots-Clés: formation des enseignants, enregistrement des cours en visioconférence, agir professoral, observation, auto, analyse

Citoyenneté (et) numérique. Un état de l'art et quelques pistes pédagogique

Marco Cappellini * ¹

¹ Laboratoire Parole et Langage (LPL) – Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7309, Aix Marseille Université : UMR7309, Aix Marseille Université, Centre National de la Recherche Scientifique – Laboratoire Parole et Langage CNRS - Aix Marseille Université 5 avenue Pasteur 13100 Aix-en-Provence, France

Notre communication se propose de dresser un état de l'art sur l'éducation à la citoyenneté numérique avec une attention sur la dimension éthique dans le cadre plus large de l'autonomie d'apprentissage (Barbot & Camatarri, 1999).

Dans la première partie de notre communication, nous présenterons le paradigme de l'autonomie d'apprentissage en explicitant les fondements éthiques dans la philosophie de Kant (1793 (1785)) et de Castoriadis (1975) pour en montrer les liens avec l'éducation à la citoyenneté.

Dans la deuxième partie, nous montrerons comment certaines dynamiques liées aux technologies numériques posent des questions éthiques dans la mesure où elles font de l'attention et *in fine* des usagers des moyens à exploiter à des fins commerciales (Bronner, 2021). Nous montrerons également en quoi ces dynamiques sont un obstacle à la création d'un espace public numérique (Bernholz et al., 2021).

Dans la troisième partie nous aborderons un état de l'art de 30 études publiées dans des revues scientifiques en lien à la citoyenneté numérique. Trois ensembles d'observations seront développés. Premièrement, plusieurs études problématisent la production et l'analyse des données produites dans la sphère éducative, notamment par les gouvernances des institutions éducatives. Deuxièmement, nous proposons une typologie des approches pédagogiques recensées pour le développement de la citoyenneté numérique dans ses différents aspects. Troisièmement, nous dressons un bilan des effets reportés dans la littérature concernant l'éducation à la citoyenneté numérique.

Dans notre conclusion, nous présentons des réalisations pédagogiques développées à partir de cet état de l'art dans le cadre d'un projet Erasmus+ de partenariat scientifique entre neuf partenaires dans six pays européens.

Mots-Clés: éthique, citoyenneté numérique, éducation à la citoyenneté numérique

*Intervenant

Novabot. Acteur et drone. Dialectique du corps en scène et de son image fragmentée.

Mansar Youssra * 1,2,3

¹ Laboratoire d'Études en Sciences des Arts – Aix Marseille Université : EA3274 – France

² Institut des Sciences du Mouvement Etienne Jules Marey – Aix Marseille Université, Centre National de la Recherche Scientifique, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7287 / UMR6233 – France

³ Ecole Nationale Supérieure des Mines de St Etienne (ENSM ST-ETIENNE) – Ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation et du Ministère de l'Économie, de l'Industrie et du Numérique. – 880 Rte de Mimet, 13120 Gardanne, France

Projet doctoral

Le projet Novabot consiste en une approche interdisciplinaire, ancrée dans l'articulation des arts de la scène et de la recherche en robotique, du rapport encore inédit entre acteurs et drones. Il se fonde dans un processus d'expérimentation qui sera finalisé par une création diffusée dans des théâtres à partir de janvier 2024.

Composé d'un volet expérimental et d'un volet analytique, exceptionnellement interdisciplinaire dans le processus de sa construction, ce projet noue très singulièrement les arts poétiques, robotiques, théâtraux et visuels.

La performance scénique qui en découle, baptisée Novabot, est avant tout l'expérience d'une interaction entre un acteur énonçant un texte et plusieurs modes de filmage (caméra ne s'attachant qu'à des fragments du corps, dirigeable robotisé, drone quadrimoteurs).

Toutefois, une forme réduite et itinérante du spectacle a été prévue pour des événements hors les murs et qui est proposé ici pour les IMPEC. Cela offre un terrain fertile d'expérimentation. La proximité et le dialogue avec le public accentuent et autorisent les interactions sur le temps présent. Ce qui est précieux pour avancer sur le dispositif complet.

Performance IMPEC

" Faudra un jour qu'un acteur livre son corps vivant à la médecine,

qu'on ouvre, qu'on sache ce qui se passe dedans, quand ça joue.

Qu'on sache comment c'est fait, l'autre corps. "

Novarina

Depuis le terrain d'exploration offerte par cette recherche doctorale, l'équipe artistique tente

*Intervenant

de prendre au mot ces paroles de Novarina – et à revers : ou comment opérer une ouverture du dedans de l'acteur par le dehors de l'image que le théâtre offre de lui – et si le théâtre était cette opération à cœur ouvert exposé du corps ?

Un dispositif élaboré à partir d'une captation en direct faite depuis la caméra d'un dirigeable veut approcher au plus près de ce moment – et de ce lieu – d'élaboration du mot.

D'un point de vue technique, un dirigeable avec une caméra embarquée interagit sur scène avec un acteur. Actuellement, cet objet volant est piloté par un opérateur.

D'un point de vue scénique, l'acteur, au travail de l'énonciation d'un texte, est observé par la caméra du dirigeable. Ces images sont montées en direct et projetées sur des écrans.

Ce qui permet de rendre visibles certains aspects de la fabrique du jeu de l'acteur notamment au travers de ses réactions corporelles que le spectateur n'est naturellement pas appareillé à percevoir. Cette opération de filmage est renforcée par un prélèvement et une diffusion en direct des données physiologiques de l'acteur : mouvements oculaires et mesure respiratoire.

Il s'agit d'examiner en partie le corps pour surprendre les mécanismes qui s'y produisent au contact d'un texte, d'appréhender le processus altérant de la dynamique d'une langue poétique au sein d'un corps mouvant qui l'énonce.

Le texte investi est un montage de fragments de l'œuvre de Valère Novarina, auteur de théâtre contemporain dont l'œuvre dynamite et régénère la langue tout en soumettant l'acteur à l'exploit de son énonciation. Cette œuvre radicalise la transformation de la langue courante en un véritable drame linguistique et performatif, et, révèle le fait que chaque langue poétique déforme et reforme le corps en introduisant un déséquilibre. Le corps est en quelque sorte déconstruit afin d'être ensuite recréé selon l'action poétique de la langue qui impulse l'action de jouer. Ainsi, le dirigeable et les instruments physiologiques ont pour mission de guetter au plus près de l'acteur cet exercice poétique de déséquilibre de soi, en s'attachant aux discrets indices par lesquels se dévoile le cheminement intérieur de son travail.

L'objectif est de permettre au spectateur d'assister à la fabrique en direct de l'acteur par les prélèvements et diffusions d'images qui sont mis à vue et qui permettent une perception du corps de l'acteur en jeu par son en-dehors visuel et visualisé grâce à la spécificité des différentes sources de projection qui nous en donnent l'accès.

Mots-Clés: Acteur, interaction, robots, dirigeable, Novarina, projection

Quand le QR-code se substitue au visage lévinassien : Dé-subjectivation et violence.

Christine Fourcaud * 1,2

¹ Langues, Linguistique, Parole (LiLPa) – LILPA Strasbourg – Université de Strasbourg, France

² LiLPa (UR 1339) – Université de Reims Champagne Ardenne (URCA) – France

La relation digitale transforme le rapport à la subjectivité. Que se passe-t-il lorsque le discours n'est pas (plus) pris en charge par un sujet ? Dans les interactions numériques, il est dérisoire de chercher le marquage des origines énonciatives, tant il est composite. Mais le malaise ne surgit-il pas justement avec la désincarnation de l'activité langagière et l'ambiguïté des origines énonciatives ? Si, dans l'impossible reconstruction de la subjectivité, il y a bien un malaise, un germe de violence symbolique, c'est un phénomène paradoxal. La violence est constitutive de toute interaction humaine. Mais, si dans le numérique il y a désincarnation, comment la violence, qui touche la matérialité des corps, peut-elle s'y développer ? Peut-être parce que la relation digitale qui dématérialise, élude les corps, n'induit pas de dialogue, pas de parole vraie. La dimension énonciative mérite ici une prise de conscience particulière : en contexte technodiscursif, la prérogative énonciative n'est plus réservée à une figure unique, l'énonciateur. Faut-il pour autant dévaloriser le schéma de l'énonciation, comme le font certains analystes du discours numérique en appelant à se détourner des approches énonciatives qu'ils accusent d'être " égocéphalocentrées " ? (Paveau 2012 ; Brassac 2004, 2006, 2008). Dire " je " est un apprentissage et exercice permanent de la réciprocité, qui dévoile la présence de l'intersubjectivité (Benveniste).

Notre problématique étant la violence symbolique, nous avons besoin d'interroger la question de la subjectivité langagière dans une perspective ontologique. Partir de la technogénéricité ne permet pas d'explorer, au-delà du phénomène de surface, si l'activité langagière même est affectée dans son essence (*Sprachlichkeit*), et si cela engendre une violence spécifique. Si l'on accepte avec Hegel que le langage est la plus haute manifestation de l'esprit, alors la conscience est d'emblée parlante. C'est par le langage que la conscience se manifeste à elle-même. L'absolu, l'Être se manifeste par la parole, le langage. Par le discours que les hommes tiennent sur l'Être et le monde. Dans la *Phénoménologie de l'esprit*, Hegel relate l'odyssée de la conscience, son expérience de la connaissance dans le savoir absolu. Dans ce contexte, l'analyste du discours numérique ne peut faire abstraction d'une donnée : l'écran fait écran. Tout en donnant une vision plus large que par le passé, il crée aussi une distance, une interface entre nous et le monde. (Gorce : 2023). Pour Xavier Gorce, dessinateur de presse, ce qui fait écran dans la relation digitale, ce sont, d'une part, le principe des bulles de filtres qui dominent le contexte technodiscursif ; d'autre part, le déplacement du rapport de pouvoir. Quel que soit le domaine disciplinaire, le pouvoir discursif revient à celui qui détient les compétences numériques. Désinformation et manipulation des contenus sont un formidable incubateur de violence symbolique, subtile et difficilement perceptible. Cette dernière se déploie avec la complicité des interactants, indifféremment instigateurs ou victimes, et invalide l'éthique journalistique.

*Intervenant

Si, chez Hegel, le discours ne fait pas écran à l'être, pourquoi serait-ce différent en mode numérique? Qu'est-ce qui caractérise ces face-à-face avec les technologies numériques, de la simple visioconférence aux robots conversationnels, en passant par les hologrammes plurilingues ? L'absence d'affect et la dé-subjectivation. Parmi les marqueurs d'intersubjectivité qui font défaut en mode numérique, il y a d'abord ceux d'ordre physiologique : le manque de stimulation neuroendocrinienne (pas de sécrétion d'ocytocine capable de juguler l'empathie et le lien social), ainsi que la non activation des neurones miroir. L'absence de contact physique, visuel ou interactionnel entre les locuteurs conforte le fameux effet cockpit. La violence symbolique consiste à nous livrer les apparences d'une relation humaine, en nous privant de ses caractéristiques essentielles: affect, subjectivité et éthique. Dans l'établissement hôtelier Henna, géré par des robots humanoïdes, les enfants percevant l'imposture, se mettent à pleurer. Pendant le Covid, l'Education Nationale n'a-t-elle pas rapidement réouvert les écoles ? Et que ressentons-nous, face aux divers assistants virtuels de service après-vente ou administratifs qui, programmés avec des schémas algorithmiques de probabilité, interagissent sans comprendre?

De ce questionnement ontologique surgit une interrogation éthique. Que se passe t-il lorsque, dans la dimension langagière, le QR code se substitue au visage lévinassien ? Pour E. Lévinas, l'expérience d'autrui prend la forme d'un visage. Ce visage est expression, discours. C'est ce dans quoi se construit la relation, mais aussi la responsabilité éthique pour autrui. C'est une allégorie. Il y aurait, dans la totalité du visage de l'autre, le face-à-face avec un absolu : le visage est immédiatement éthique, il est porteur d'une injonction au respect. Dans la nudité du visage se concentrent l'humanité et la vulnérabilité de l'autre. C'est cette vulnérabilité qui nous oblige d'un point de vue éthique et nous décentre de nous-mêmes. Lévinas parle de l'épiphanie du visage. Une transcendance dans laquelle se manifeste l'altérité fondamentale d'autrui, comme objet de respect. Il y a dans le visage une nudité indécente, une pauvreté essentielle que l'on essaie de masquer en se donnant des poses, une contenance. Le visage est exposé, menacé, comme nous invitant à un acte de violence. En même temps, le visage est ce qui nous interdit de tuer. Sur une image numérique de visioconférence ou sur un hologramme, j'ai tout pouvoir: je peux la faire disparaître par un simple clic. J'en suis maître, peux la défigurer à plaisir, l'embellir ou la supprimer à mon gré dans un groupe. La personne humaine, en revanche, ne disparaît que par sa décision propre. E. Levinas me rappelle que je ne suis pas maître d'autrui, j'en suis l'otage au sens où il m'oblige éthiquement parlant.

La violence du numérique consisterait donc dans la dé-subjectivation et déséthisation du monde. Le numérique ne peut rendre compte de la dimension éthique par lui-même. Pourquoi? Parce que son discours est constatatif. Il n'offre que des descriptions symboliques, des constats, des images, des informations (informatique : traitement automatique de l'information), mais jamais de commandement, de prescription éthique qui dirait : Ne tue pas. Seul un sujet moral peut entendre ou prononcer un tel interdit. Le numérique ne le peut, il est neutre moralement. Ce serait donc dans cette neutralité désobjectivante que consistent ses atouts, mais aussi sa violence intrinsèque. Enfin, nous explorerons les notions de déterritorialisation des flux (Deleuze et Guattari) et sémiocapitalisme (Berardi), pour essayer de comprendre ce qu'il advient des subjectivités discursives lorsqu'elles sont assujetties à l'intelligence algorithmique, formatées et réduites à l'état de marchandises, dans le seul but de leur attribuer une valeur fonctionnelle ou économique.

Bibliographie

Arendt, Hanna. 1961. Condition de l'homme moderne. Paris : Calmann-Lévy.

Arendt, Hanna. 2005. Les origines du totalitarisme, Paris : Gallimard, Points Essais.

- Benveniste, Emile.** 1966. De la subjectivité dans le langage. Dans : Problèmes de linguistique générale, p. 258-259. Paris : Gallimard.
- Berardi, Franco** "Bifo". 2015. " The Sensitive Infosphere ". Phenomenology of the End, Cambridge : Semiotext(e), p. 33-57.
- Boucher, Manuel et al. (éd.).** 2017. Subjectivation et désobjectivation. Penser le sujet dans la globalisation de Michel Wieviorka. Dans : Sciences & Actions Sociales 2017/3 (N° 8), p.105-109.
- Brassac, Christian.** 2004, " Action située et distribuée et analyse du discours : quelques interrogations ", Cahiers de linguistique française 26, 251-268.
- Brassac Christian.** 2006 (dir.). " Internalisme / Externalisme ", Intellectica 43.
- Brassac, Christian. et al.** 2008. " Interweaving objects, gestures, and talk ", Context, mind, culture, and activity 15-3, 208-233.
- Deleuze, Gilles et Félix Guattari.** 1972. L'anti-Oedipe. Capitalisme et schizophrénie. Paris : Éditions de Minuit.
- Guattari, Félix.** 2011. Lignes de fuite. Pour un autre monde de possibles. La Tour d'Aigues : Éditions de l'Aube, 132-189 p.
- Hegel, G.W. Friedrich.** 2021: La phénoménologie de l'esprit. Paris : L'Harmattan.
- Lévinas, Emmanuel .** 1984. Ethique et infini. Paris : Fayard.
- Merleau-Ponty, Maurice.** 1945. Phénoménologie de la perception. Paris : Gallimard.
- Paveau, Anne-Marie.** 2015. L'intégrité des corpus natifs en ligne. Une écologie postdualiste pour la théorie du discours. Les cahiers de praxématique, Corpus sensibles, pp.65-90.
- Paveau, Anne-Marie.** 2017. L'Analyse du discours numérique. Dictionnaire des formes et des pratiques. Paris : Hermann.

Mots-Clés: Dé, subjectivation, dimension énonciative, violence symbolique, ontologie du langage, éthique, visage lévinassien, sémiocapitalisme, déterritorialisation

L'imagination artificielle. Agents conversationnels et fictions artificielles en culture de l'écran

Bertrand Gervais * ¹

¹ Université du Québec à Montréal – Canada

Cette communication s'inscrit dans l'axe B du colloque consacré aux pratiques artistiques. J'explorerai, dans le cadre d'une réflexion à caractère sémiotique, axée sur une conception de l'imaginaire comme interface, les possibilités et les enjeux de l'imagination artificielle, terme qui désigne la simulation de l'imagination par des dispositifs informatiques.

L'imagination artificielle est une notion relativement nouvelle, tout aussi nouvelle évidemment que la diffusion à grande échelle des réseaux récurrents de neurones qui en sont à la base. Elle se présente comme une manifestation de l'intelligence artificielle, dans sa capacité à générer, par le biais d'agents conversationnels (ChatGPT) et de générateurs d'images (Stable Diffusion, Midjourney), des créations à caractère littéraire ou artistique, des textes de fiction, des représentations iconiques, des simulations, rivalisant du coup avec nos propres productions et créations. En fait, en simulant adroitement des processus de création, l'imagination artificielle pousse " à questionner la nature même de la créativité humaine ", affectant, comme le dit Gregory Chatonsky " jusqu'aux conditions de possibilités de l'imagination " (2019).

Cette situation est inédite. Si nous avons longtemps rêvé d'une intelligence et d'une imagination artificielles, dans le cadre de récits de science-fiction, ces anticipations sont devenues depuis peu une réalité. De la fiction nous sommes passés aux faits, à une réalité technologique avérée, aisément disponible et déjà en partie intégrée à notre quotidien. Nous sommes dorénavant engagés dans une culture de l'écran, et les manifestations d'une intensification numérique se font de plus en plus nombreuses (Gervais, 2023; Gervais et Marcotte, 2023).

Ma communication procèdera en trois temps. Je reviendrai d'abord sur les premières définitions de l'imagination artificielle, celle d'Arnold Kaufmann (1969), de Pierre Lévy (1991), puis celle de Gregory Chatonsky qui a beaucoup exploré depuis 2017 les possibilités d'une telle production (sur son site web, plus de cent vingt projets sont associés à l'" imagination artificielle ", les derniers en date jouant sur des formes avancées d'IA, proposant des corps, des images, voire des récits).

Dans un deuxième temps, je retracerai certaines expériences présentées comme des formes d'imagination artificielle, depuis les premiers générateurs de texte (Lebrun, 2020), en passant par le très surprenant Artificial Imagination de Kalpanik S., fiction diffusée sur Amazon.com, " prétendument écrite par une IA " et parue en 2008. Je présenterai aussi Internes, le roman postapocalyptique co-écrit par Chatonsky et une IA, publié en 2022.

Dans un troisième temps, je m'arrêterai sur mon propre projet de fiction artificielle, démarré en 2023, intitulé Rémy Fortier. Exister. Une œuvre en soi (<https://remyfortier.net/>), et plus précisément sur la section du site consacrée à l'imagination artificielle et composée de textes où

*Intervenant

des intellectuels (écrivains, philosophes, historiens de l'art) réfléchissent aux conséquences et aux dangers de l'imagination artificielle. Walter Benjamin, Charles Sanders Peirce, William James, Alain Robbe-Grillet, Jean-Paul Sartre, René Descartes et d'autres encore se prennent au jeu de cette réflexion périlleuse sur l'avenir de notre faculté imaginative.

L'objectif de cette communication est de baliser les pratiques artistiques utilisant l'IA et de comprendre leur impact sur la création tout autant que sur l'imagination contemporaine.

Bibliographie

Balpe, Jean-Pierre, Jean-Pierre Balpe, " Méta-auteur ", ALIRE, septembre 1994. <http://articlesde-jpbalpe.blogspot.fr/2013/06/meta-auteur.html>.

Chatonsky, Gregory, Internes, RRoses Éditions, 2022.

Chatonsky, Gregory, " L'imagination (de l') artificielle ", (Plastik) : Créations, cerveaux, infinis #08 (en ligne), mis en ligne le 3 juin 2019. URL : <https://plastik.univ-paris1.fr/2019/06/03/limagination-de-l-artificielle/>

Gervais, Bertrand, Un imaginaire de la fin du livre. Littérature et écrans, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, collection Cavale, 2023a.

Gervais, Bertrand et Sophie Marcotte, éd., Archiver le présent. Imaginaire de l'exhaustivité, Québec, Presses de l'Université Laval, 2023.

Kaufmann, Arnold, " L'imagination artificielle ", Revue française d'informatique et de recherche opérationnelle. Série verte, tome 3, no 3, 1969, p. 5-24. http://www.numdam.org/item/RO_1969__3_3_5_0.

Lebrun, Tom, "Pour une typologie des œuvres littéraires générées par intelligence artificielle ", Balisages, no 1, 2020. <https://publications-prairial.fr/balisages/index.php?id=304>

Lévy, Pierre, L'idéographie dynamique vers une imagination artificielle, Paris, La découverte, 1991.

Mots-Clés: imagination artificielle, intelligence artificielle, fiction artificielle, culture de l'écran, imaginaire contemporain, agents conversationnels

Analyse des pratiques d'usages des agents conversationnels d'intelligence artificielle par les enseignants et étudiants universitaires

Morgann Hervo ^{*†} ¹, Stéphane Villeneuve ^{*}

, Raoul Kanga Kouamkam ^{*}

¹ Université du Québec à Montréal – Canada

Contexte et problématique " L'Intelligence artificielle amène la technologie éducative à un point d'inflexion. Nous pouvons soit accroître les disparités, soit les réduire " (Cardona *et al.*, 2023, p. 7) (traduction libre). Cette citation soulève d'une part la problématique que les technologies d'intelligence artificielle (IA) progressent de façon continue et sont de plus en plus visibles et accessibles dans différentes sphères de nos vies (Tlili *et al.*, 2023) et d'autre part les enjeux d'équité en éducation (Cardona *et al.*, 2023). En effet, l'intégration croissante de la technologie dans l'éducation supérieure a donné lieu à des changements substantiels dans les méthodes d'enseignement et d'apprentissage, l'un de ces développements récents est l'utilisation d'agents conversationnels de l'intelligence artificielle (ACIA) en tant qu'outils d'apprentissage et d'enseignements (Chen *et al.*, 2020 ; Hwang et Chang, 2021).

Les ACIA sont des outils conversationnels qui peuvent générer des contenus cohérents, bien organisés et difficiles à distinguer de ceux produits par des humains (Aydin et Karaarslan, 2022). Ils sont capables de transformer des textes en images, de créer des poèmes, des histoires, des romans, des programmes de cours pour ne nommer que celles-ci (Tlili *et al.*, 2023). L'accessibilité facile à ces outils par les enseignants et étudiants universitaires soulèvent plusieurs questionnements sans réponse, par rapport à tout ce qui concerne l'honnêteté académique, l'évaluation des apprentissages des étudiants et le rôle du personnel enseignant universitaire. L'école pourrait vivre une crise sans précédent dans la façon d'enseigner et d'apprendre à l'université si elles ne considèrent pas le potentiel des ACIA. En fait, la ministre de l'Enseignement supérieur, Pascale Déry, allait dans le même sens et indiquait en mai 2023, le " bouleversement que génère les ACIA dans le monde de l'éducation " (Ministère de l'Enseignement supérieur, 2023). De nos jours les enseignants et les étudiants de manière générale ont une connaissance limitée sur les usages pédagogiques des ACIA (Chounta *et al.*, 2022) et les usages qu'ils en font actuellement ne sont pas cartographiés. Ainsi, **la question générale de cette recherche est : comment les enseignants et les étudiants universitaires utilisent les agents conversationnels de l'Intelligence artificielle (ACIA) ?**

Cadre théorique Dans le cadre de notre étude, nous avons besoin d'une méthodologie féconde pour investiguer et comprendre de quelle façon les ACIA sont utilisés par les enseignants.

*Intervenant

†Auteur correspondant: hervo.morgann_maelenn@courrier.uqam.ca

et les étudiants.es. Compte tenu du fait que ces usages peuvent varier selon la culture, le contexte social ou la personne concernée, nous avons choisi la théorie de l'activité comme cadre qui sous-tend cette recherche. Cette théorie considère que l'activité humaine est médiatisée par des artefacts et tient compte des caractéristiques culturelles, sociales et historiques de son environnement (Lioutas et al., 2019) et peut être comprise par le triangle d'activité de la figure 1 (Engeström, 1999). Cette théorie nous permet de poser trois questions spécifiques de recherche : comment les enseignants universitaires (sujet) utilisent les ACIA (artefacts) pour enseigner (visée de leur activité) en tenant compte de la communauté, les règles de l'université, leur rôle (division du travail) (QS1)? Comment les étudiants.es universitaires utilisent les ACIA (artefacts) pour apprendre (visée de leur activité) en tenant compte de la communauté, les règles de l'université, leur rôle d'étudiant (division du travail) (QS 2) ? Quels sont les enjeux qui émergent des usages actuels des ACIA par les étudiants et les enseignants.es universitaires (QS3)?

Méthodologie Pour répondre à la question générale de recherche, le devis méthodologique sera mixte. Cela combinera les méthodes de collectes de données à la fois qualitative avec des entretiens semi-dirigés (Karsenti et Savoie-Zajc, 2018) et quantitative avec des questionnaires (Fortin et al., 2016). Le questionnaire et le canevas des entretiens semi-dirigé s'inscriront dans la théorie de l'activité. Sachant que le contexte social et historico-culturel influence les usages des ACIA, l'étude sera menée dans des milieux universitaires avec des contextes différents (une université privée et une université publique) et modes d'enseignement (cours en présentiel, cours hybride et distance exclusive) auprès d'étudiants.es du premier au troisième cycle et des enseignants.es ou chargés de cours dans les sciences de l'éducation. Ainsi, cela permettra de prendre en compte les différents contextes dans cette étude.

Originalité et potentiel de contribution à l'avancement des connaissances: L'originalité de cette recherche est de considérer les ACIA comme une ressource éducative pertinente pour l'enseignement et l'apprentissage dans le contexte universitaire au Québec. Elle constitue la suite logique des recherches actuelles (Chen et al., 2020 ; Hwang et Chang, 2021 ; Tlili et al., 2023) sur les ACIA en éducation, en proposant une méthodologie mixte pour cerner la compréhension des usages des ACIA par les enseignants.es et les étudiants.es universitaires. De plus, ce projet s'ancre sur des objectifs de l'UNESCO et du ministère de l'Éducation supérieure du Québec qui est de réaliser des travaux de recherche pour faire avancer les connaissances sur les usages des ACIA en éducation (Fengchun *et al.*, 2021 ; Yves, 2023). Ce faisant, **il a également le potentiel de contribuer à des enjeux sociaux importants** puisque les résultats pourront aider les institutions universitaires à adapter leurs politiques et leurs programmes pour répondre aux besoins changeants de l'enseignement et de l'apprentissage en matière d'intégration des ACIA.

Le colloque IMPEC L'étude s'intègre dans l'Axe C : Éthique, écologie. il viendra s'ancre dans les questions: Comment se saisir des innovations numériques en contexte éducatif afin de se les approprier pédagogiquement ? Comment accompagner les étudiants pour favoriser leur réussite, leur esprit critique et leur créativité ?

Mots-Clés: Intelligence artificielle, agents conversationnels des intelligences artificielles génératives, études universitaires, théorie de l'activité

Identifier les conditions rendant possible l'acte d'apprendre sur Moodle pour mieux accompagner les étudiants

Stéphanie Dumas Reyssier * ¹

¹ Education, Cultures, Politiques (ECP) – Université Lumière-Lyon 2 – France

” Accompagner les étudiants pour favoriser leur réussite, leur esprit critique et leur créativité ” (Axe C), en particulier dans le cadre d’activités médiées et médiatisées par un objet technique tel que le numérique (Develotte et al., 2011), pose la question préalable de savoir comment ils apprennent. Cette question essentielle nécessite de documenter les aptitudes cognitives et physiques qu’ils mobilisent pour ” naviguer ” et travailler dans un milieu numérique tel que Moodle. En se focalisant sur leur relation perceptivo-motrice et cognitive à cet artefact, il devient alors possible de documenter leurs façons d’apprendre. C’est le défi qui est relevé par le projet interdisciplinaire PAN ” Perception et Apprentissage avec le Numérique ”, projet porté par l’université Lyon 2 et qui regroupe des chercheurs en anthropologie, en sociologie et en sciences de l’éducation et de la formation.

Cette documentation passe par l’observation et l’identification de ce qu’il perçoit et de ce qu’il fait en condition réelle. Le rapport du sujet à l’environnement dépend des potentialités ou affordances (Gibson, 1979) qu’il perçoit et qu’il estime efficaces pour agir. C’est parce que l’individu et un artefact font partie d’une même niche écologique, que l’individu peut percevoir des affordances en situation réelle, notamment par la présence d’indices sémiotiques (Morgagni ; 2011) l’informant des réponses les plus envisageables à une action pragmatique et par sa connaissance socioculturelle sur l’environnement (Simonian, 2020). L’affordance est ici envisagée comme des perceptions distribuées (Hutchins, 1995) à la fois externes (organisationnelles et contextuelles) et internes (propres aux caractéristiques biologiques, perceptives et cognitives d’un sujet). Certains auteurs (Philipette, Fastrez, 2013 ; Reyssier, 2020) ont notamment montré que ces affordances pouvaient être à la fois épistémiques (liées aux concepts, savoirs) et pragmatiques (liées aux savoir-faire, procédures et outils mobilisables). Ce sont ces deux types d’affordance qui sont étudiées dans cette recherche.

Dans la lignée des travaux qui se revendiquent de la cognition située et de la cognition distribuée (Suchman, 1987 ; Cole, 1971 et Theureau, 1992), la cognition est liée à l’action des sujets dont les données ou flux d’action, sont ici saisies par un eye tracker. En captant l’activité oculométrique des étudiants en train de faire, la perception est ainsi réincarnée. Puis par l’explicitation (Vermerch, 1979) et l’autoconfrontation (Theureau, 1992) du sujet qui se voit en train de faire, il devient alors possible de saisir les possibles offerts par l’environnement et ceux réellement mobilisés pour l’action. Autrement dit, il devient alors possible d’identifier ce qui fait environnement pour lui et les conditions qui rendent possible l’action. Une telle orientation immersive appliquée à une activité d’apprentissage instrumentée permet d’interroger la manière dont l’étudiant agit

*Intervenant

dans son environnement physique et numérique pour apprendre : comprendre ce qu'il perçoit, ce qu'il mobilise et ce qui se produit au cours de la situation.

Les résultats obtenus montrent que l'acte d'apprendre ne peut se résumer à la façon dont les étudiants se saisissent des possibilités de répondre à la consigne selon le type de tâche prescrite. Si l'acte de " consulter des ressources " est jugé vide de sens en comparaison avec l'acte de " faire un plan ", ils invitent tous deux à des stratégies de consultation des ressources différentes. Ces stratégies se fondent sur des méthodologies acquises lors d'expériences antérieures mais aussi sur l'interprétation que les étudiants font de la consigne, de la façon dont est organisé le contenu sur Moodle et de ce qu'ils présupposent que l'enseignant attend d'eux. Par ailleurs, cette activité ne se résume pas à la compréhension que peuvent avoir les étudiante.s de la tâche prescrite. D'autres conditions rendant possible l'activité d'apprentissage peuvent entrer en jeu : la qualité des ressources, le rapport de l'étudiant à chacune d'entre elles, la façon dont elles sont mobilisées ; la qualité de la consigne qui oriente l'action et favorise des stratégies de méthodologies mises en œuvre (stratégies de lecture, prise de notes) ; mais aussi des stratégies plus personnelles de l'étudiant liées à son rapport aux pairs (coopération, conflit sociocognitif), à l'enseignant (soutien perçu, rôle d'évaluateur), à l'environnement physique (informatique : ergonomie, accès au wifi ; matériel : un espace de travail calme) et au temps (gestion des ressources, recherche d'efficacité).

Il apparaît ainsi que l'acte d'apprendre sur Moodle ne peut se limiter au seul rapport de l'étudiant avec les ressources proposées : ses expériences antérieures, les intentions pédagogiques qu'il perçoit, les conditions matérielles et temporelles dans lesquelles se déroulent l'apprentissage, sont autant de facteurs pouvant potentiellement influencer sur ses capacités perceptivo sensorielles et motrices. Dès lors, des préconisations pédagogiques et institutionnelles peuvent être faites, sur la façon d'instancier des ressources ou de permettre un apprentissage plus effectif et de qualité.

Références

Cole, M., Gay, J., Glick, J.A., & Sharp, D.W. (1971). *The cultural context of learning and thinking*. New York: Basic Books.

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

Hutchins, E. (1995). *Cognition in the wild*. Cambridge: The MIT press.

Morgagni, S. (2011). Repenser la notion d'affordance dans ses dynamiques sémiotiques. *Intellectica*, 55, 241–267.

Philipette et Fastrez

Reyssier, S. (2020). Co-concevoir avec des enseignants un environnement numérique en mathématiques pour le rendre affordant, *Distances et médiations des savoirs* (En ligne), 32. DOI : <https://doi.org/10.4000/dms.5831>

Simonian, S. (2020). Approche écologique des environnements instrumentés : Comprendre le phénomène d'affordance socioculturelle. *Savoirs*, 1, 93–108.

Suchman, L. (1987). *Plans and Situated Actions: the problem of human-machine communication*.

Cambridge: Cambridge University Press.

Theureau, J. (1992). *Le cours d'action : analyse sémio-logique*. Berne: Peter Lang.

Vermersch, P. (1994). L'entretien d'explication. *Collection pédagogies*. Paris : ESF.

Mots-Clés: Apprentissage, Perception, Affordance, Eye tracker, Moodle

Enseigner la littérature numérique dans le secondaire

Fanny Mézard * ¹, Alice Pantel * ^{† 1}, Lucien Perticoz * ^{‡ 1}

¹ Laboratoire MARGE – Université Jean Moulin - Lyon 3 – France

- Approche théorique

Une partie de la création littéraire contemporaine est aujourd'hui en ligne, pourtant, la littérature numérique est très peu abordée dans les enseignements du secondaire (Brunel 2020). Le projet LIFRANUM1 est un projet ANR en cours de finalisation dont l'un des objectifs était de proposer des outils pédagogiques aux enseignant-es du secondaire (professeurs de lettres et professeurs-documentalistes) autour de cette thématique particulière. Membres de ce projet, nous sommes en train de créer un kit qui se présentera sous la forme d'un site web et qui proposera une introduction à la littérature numérique, à destination des enseignants ainsi qu'une sélection d'œuvres en lien avec les programmes scolaires et des exemples de séances à mettre en place en classe. Afin de réaliser ce kit, nous tenons à prendre en compte les pratiques numériques existantes autour du numérique (Jouët 2019) dans le secondaire afin de créer un outil qui réponde à un besoin existant, qui permette une adoption facile et agréable par le public visé, ou comme cela est souvent présenté dans le cas du développement de bibliothèques numériques, qu'il soit "utile, utilisable et désirable" (Leblanc 2019).

- Méthodologie

Notre approche a été guidée par la prise en compte des pratiques existantes des enseignant-es du secondaire, nous sommes ainsi en train de réaliser des entretiens semi-directifs auprès de six professeurs de lettres et six professeurs-documentalistes. La littérature numérique ne fait pas partie des enseignements proposés par les enseignants, à quelques exceptions près. Par contre, les outils numériques sont largement utilisés, de façon variée. Nous avons donc interrogé les enseignant-es sur leurs pratiques numériques de manière générale avant d'aborder la question de la littérature numérique, des freins à son adoption de la façon dont elle pourrait être intégrée aux enseignements existants. À partir de cette étude, nous allons sélectionner des œuvres en adéquation avec les programmes scolaires, facilement accessibles et intéressants du point de vue de la forme littéraire. À partir de ce corpus, nous proposerons une introduction à la littérature numérique à destination des enseignant-es, ainsi qu'un ensemble de propositions d'activités pédagogiques. C'est ce site web, que nous souhaitons faire explorer par le public de l'atelier.

*Intervenant

[†]Auteur correspondant: alice.pantel@univ-lyon3.fr

[‡]Auteur correspondant: lucien.perticoz@univ-lyon3.fr

- Description de l'atelier

L'atelier sera divisé en deux temps distincts. Un premier temps sera destiné à la présentation de l'outil "Kit pédagogique" ainsi que de l'objet sur lequel il porte : la littérature numérique. Ce moment permettra à toutes les participant·es de comprendre le contexte et les enjeux autour de l'outil qu'ils et elles seront ensuite amené·es à tester. Le site web ne sera volontairement pas présenté visuellement afin de pouvoir recueillir des témoignages d'usag·ères qui n'auront pas été guidé·es dans son appréhension. Cette première partie pourrait prendre une vingtaine de minutes, afin de garder un temps suffisant pour l'atelier pratique.

La deuxième partie de l'atelier sera consacrée à la découverte du kit pédagogique. Nous partagerons l'adresse du site et laisserons un temps aux participant·es afin de découvrir l'outil et de réfléchir à la façon dont il leur serait possible de se l'approprier. Cette séquence de découverte sera suivie d'un échange permettant de répondre aux questions qui émergeront et de recueillir des retours de notre côté. Une partie finale pourra permettre de recueillir des retours et des demandes d'amélioration.

- Objectifs pour les participant·es

Aucun prérequis n'est nécessaire pour participer à cet atelier, au contraire, nous souhaitons, grâce à ce moment d'échange, faire découvrir la littérature numérique à un public plus large que les chercheur·euses spécialisé·es sur le sujet. L'objectif pour les participant·es sera donc de découvrir la littérature numérique ainsi qu'un outil permettant de faciliter son enseignement. L'outil est principalement développé à l'attention des enseignant·es du secondaire, mais il pourra tout à fait constituer une ressource pour le supérieur. Les séquences pédagogiques sont spécifiques au secondaire, mais la sélection d'un corpus et l'introduction générale à la littérature numérique pourront servir de bases à des enseignements de licence.

- Bibliographie

Jouët, Josiane. 2019. " Les pratiques numériques ne peuvent pas se réduire à l'utilisation des outils ". *La Revue des Médias* (blog). 2019. <http://larevuedesmedias.ina.fr/les-pratiques-numeriques-ne-peuvent-pas-se-reduire-lutilisation-des-outils>.

Brunel, Magali, et Serge Bouchardon. 2020. " Enseignement de la littérature numérique dans le secondaire français: une étude exploratoire ". *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale* 11 (septembre). <https://doi.org/10.7202/1071476ar>.

Leblanc Elina. 2019. " Bibliothèques numériques enrichies et participatives : Utilisateurs, Services, Interfaces, sous la direction de Elena Pierazzo et de Hervé Blanchon ". Thèse de doctorat Études italiennes Université Grenoble Alpes.

1. <https://projet-lifranum.univ-lyon3.fr/projet>

Mots-Clés: littérature numérique, enseignement, pédagogie

Potentiel des simulations vidéos 360 interactives en contexte de formation professionnelle: le cas du sentiment d'efficacité en langue seconde.

Kevin Papin * ¹, Philippe Gagné * † ²

¹ Université du Québec à Montréal = University of Québec in Montréal – Canada

² Cégep Vanier – Canada

Résumé (proposition pour l'Axe A) :

Depuis quelques années, les technologies dites " immersives " ont gagné en visibilité auprès du grand public, amenant le milieu académique à s'intéresser à leur potentiel dans le domaine de l'éducation, notamment en contexte de bilinguisme (Auteur 1, 2022). Parmi ces technologies, on distingue la vidéo 360, caractérisée par son aspect omnidirectionnel permettant au visionneur d'observer une scène dans son entièreté depuis un point fixe (Roche et al., 2023). Beaucoup reste cependant à explorer pour déterminer le potentiel de telles technologies en éducation, et ainsi contribuer à la réflexion autour de cette question de l'**axe A** de l'IMPEC 2024 : " Comment se saisir dans l'enseignement en particulier, des technologies numériques éducatives afin d'accompagner les étudiants **pour favoriser leur réussite**, leur esprit critique et leur créativité ? "

Dans une perspective interactionniste en didactique des langues, on sait qu'il est possible d'utiliser la vidéo 360 pour immerger virtuellement les apprenants de langue dans des situations d'interactions du quotidien, pour ainsi les préparer à la réalité hors classe (Guichon et al., 2022). Les simulations vidéos 360 constituent d'ailleurs de nouvelles occasions d'interaction en format numérique (p. ex. avec un agent virtuel préprogrammé) tout en offrant un milieu de pratique relativement peu anxiogène, soutenant ainsi la volonté de communiquer en langue seconde (L2) lors de la transposition vers des interactions de la vie quotidienne (Auteur 1, 2022). Cependant, il reste à déterminer en quoi de telles simulations 360 pourraient impacter le sentiment d'auto-efficacité en L2, soit la croyance d'un apprenant de L2 en sa capacité à utiliser la langue apprise afin de réaliser des tâches langagières et non langagières (Mills, 2014). Ceci s'avère pourtant primordial à prendre en compte étant donné que le sentiment d'auto-efficacité agit comme un soutien à l'apprentissage (Galand et Vanlede, 2004).

Cette étude fait suite à un projet pilote de jumelage interculturel (Guillot et Carignan, 2018) visant à préparer les futurs infirmiers à leur stage pratique et à leur exercice professionnel en contexte québécois de bilinguisme. Au vu des résultats encourageants (Auteur 1 et Auteur 2, 2023),

*Intervenant

†Auteur correspondant: gagnep@vaniercollege.qc.ca

cette étude se propose de déterminer l'impact de la réalisation des simulations d'interactions professionnelles via vidéos 360 sur le sentiment d'auto-efficacité en L2. Elle cible 48 étudiants adultes inscrits dans des programmes de formation en soins infirmiers dans un établissement postsecondaire anglophone et francophone. En préparation à une journée de formation en milieu hospitalier (lors de laquelle ils allaient devoir interagir en binôme anglophone-francophone avec des patients fictifs), il leur a été demandé de réaliser individuellement dans leur L2 (anglais ou français) deux simulations d'interaction en vidéos 360. Ces simulations étaient hébergées sur la plateforme d'apprentissage ImmerseMe (<https://immerseme.co/>). Les apprenants y étaient virtuellement placés dans une chambre d'hôpital afin d'interagir à l'oral avec l'agent virtuel, grâce à un système de reconnaissance de la parole intégré aux simulations. Les scénarios proposés se rapprochaient le plus possible des interactions authentiques en milieu hospitalier, notamment : 1) évaluer le niveau de douleur d'un patient admis à l'hôpital; et 2) assurer le suivi postopératoire d'un patient ayant subi une opération. Ainsi, si les propos produits par les participants correspondaient au script préétabli, la simulation se poursuivait telle une conversation traditionnelle.

Une approche mixte à la collecte de données a été adoptée afin de répondre à notre objectif de recherche. Pour le volet quantitatif, un prétest, un posttest et un posttest différé ont été réalisés par les participants pour observer l'évolution du sentiment d'auto-efficacité. Ces tests d'appuyaient sur la *Foreign Language Self Efficacy Scale* ($\alpha = 0.87$; Çubukçu, 2008), dans laquelle les participants devaient évaluer leur capacité perçue à réaliser différentes tâches langagières en L2 sur une échelle de 1 à 6. Les données recueillies feront l'objet d'une ANOVA à mesures répétées. Le volet qualitatif consistait en des entrevues de groupes semi-structurées menées auprès de l'ensemble des participants. Celles-ci visaient à recueillir leurs perceptions quant aux scénarios d'apprentissage proposés et leur effet perçu sur l'apprentissage. Ces échanges ont ensuite été transcrits à des fins de codage.

L'analyse des données quantitatives (en cours) permettra de déterminer si l'intervention proposée a eu un impact statistiquement significatif sur le sentiment d'auto-efficacité entre le début et la fin de l'étude. À ce stade, l'analyse préliminaire des données qualitatives indique que les simulations vidéos 360 ont reçu un accueil positif auprès des participants, qui se disent prêts à recommander leur intégration au cursus de formation. Les résultats définitifs permettront d'éclairer les éducateurs sur le potentiel des simulations vidéos 360 en enseignement-apprentissage des L2, dans une optique d'apprentissage individualisé et à son propre rythme, tout en contribuant au champ de recherche encore sous exploré du sentiment d'auto-efficacité en L2 en contexte professionnel.

Biographies :

L'Auteur 1 est professeur de didactique des langues. Ses intérêts de recherche portent sur le potentiel du numérique pour soutenir l'enseignement-apprentissage de l'oral en langue seconde ou additionnelle, en lien avec l'autonomie et la psychologie de l'apprenant (p. ex. volonté de communiquer). Il cible plus particulièrement les apprenant.es adultes de français langue seconde, en contexte québécois. Dans ses travaux de recherche, il explore notamment le potentiel pédagogique des réalités virtuelle et augmentée, ainsi que des technologies de la parole (reconnaissance et synthèse vocale).

L'Auteur 2 enseigne le français langue seconde depuis 2002 dans un établissement post-secondaire. Il fait de la recherche en éducation depuis une quinzaine d'années. Il s'intéresse de près aux rapprochements entre les groupes linguistiques au sein du réseau collégial québécois, tant entre les programmes (ex. : Soins infirmiers et *Nursing*) qu'entre les deux disciplines de langue seconde de la Formation générale de même qu'entre ses étudiants non francophones et les membres de la communauté francophone à l'extérieur du réseau collégial (ex. : organismes communautaires, établissements de soin de santé).

Mots-Clés: vidéos 360, apprentissage immersif des langues, sentiment d'auto, efficacité, soins infirmiers, formation professionnelle

Méthodologie créative d'analyse de l'expérience étudiant de la visioconférence

Valérie Campillo-Paquet ^{*†} ¹, Maria Antonietta Impedovo ^{*} [‡]

¹ Laboratoire d'économie et de sociologie du travail – Aix Marseille Université, Centre National de la Recherche Scientifique, Aix Marseille Université : UMR7317 / UMR6123 / UPR9059 / ERS99 / UPR7511, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7317 / UMR6123 / UPR9059 / ERS99 / UPR7511, Aix Marseille Université : UMR7317, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7317 – France

Cette communication présente les résultats d'une enquête empirique menée à l'Université d'Aix-Marseille (AMU) dans le cadre du projet Erasmus+ " Portable Video Conferencing Tools and Online Applications for Engaging Learning Experience Design in Higher Education Classroom " (EdViCon). L'objectif de ce projet est de proposer un guide de "bonnes pratiques" des systèmes de vidéoconférence dans un but d'amélioration de l'enseignement synchrone en ligne et mixte, dans le supérieur. Plusieurs étapes sont définies pour atteindre cet objectif ; l'une des premières étant de collecter l'ensemble des pratiques existantes, du point de vue des enseignants et des étudiants. Le travail présenté ici concerne l'enquête réalisée auprès de groupes d'étudiants de master MEEF.

Pour mener à bien cette étude, nous avons utilisé une méthode de collecte et d'analyse des données qui fait partie de l'application des activités du processus itératif de *compréhension* (c'est-à-dire d'*empathie et de définition*) du processus de réflexion conceptuelle (Gibbons, 2016, p. 101).

Le recueil des données a été réalisé lors de huit ateliers regroupant des étudiants de différents Master de l'INSPEE d'Aix-Marseille. Une analyse par arbre à problèmes (PTA *Problem Tree Analysis*) a été réalisée lors de ces ateliers. L'arbre de problèmes est une technique de diagramme de flux qui permet au chercheur d'évaluer les causes et les effets des problèmes énoncés ou identifiés ultérieurement du point de vue des participants. Lors des ateliers, les étudiants ont ainsi été invité à exprimer leurs expériences d'usage des systèmes de vidéoconférence dans le cadre de leurs études, pendant les cours à domicile ainsi que lors de formats de classe hybride (comodalité), où certains étudiants ont participé depuis leur maison et d'autres en personne à l'Université. Ce processus de réflexion individuelle a été guidé par un modèle de carte mentale représentant un " arbre " composé de trois espaces à remplir par l'étudiant, et représentant : (a) l'énoncé de problème majeur (au milieu de l'arbre), (b) les causes du problème (les racines de l'arbre), et enfin (c) les effets du problème (les branches de l'arbre).

Dans un deuxième temps, les participants ont été invités à partager collectivement, entre eux d'abord, puis avec le chercheur, leurs expériences subjectives et émotionnelles sur des activités

*Intervenant

†Auteur correspondant: valerie.campillo@univ-amu.fr

‡Auteur correspondant: maria-antonietta.impedovo@univ-amu.fr

médiatisées par vidéoconférence et d'autres activités soutenues par des outils numériques. Lors de cette phase de discussion, ils ont été également invités à réfléchir aux bonnes pratiques en matière d'activités médiatisées par la visioconférence et d'autres outils numériques.

Une analyse inductive des données issues des ateliers a permis de coder les réponses des étudiants suivant les trois aspects de l'arbre de problèmes : énoncé du problème, causes, et effets. Les résultats de cette analyse montrent que les problèmes soulevés étaient variés, allant du manque de supervision et de communication à des durées de classes raccourcies. Les étudiants ont identifié des problèmes liés à la concentration, à la motivation et à l'engagement. Les causes les plus fréquemment mentionnées concernaient leur environnement ou leur espace de travail (y compris les problèmes de bruit, d'intimité et de confidentialité), suivi de la politique d'assiduité flexible, de l'extinction de la caméra, d'un manque d'interaction entre l'enseignant et l'étudiant, puis des problèmes matériels (équipement informatique, utilisation de logiciels spécifiques...) et de connectivité Internet. Les participants ont également mentionné des problèmes d'interactions avec leur enseignant, notamment la réduction du temps d'interactions physique et de la faible qualité des échanges.

Les effets de ces problèmes étaient massivement biaisés par une difficulté accrue pendant les heures de classe, ce qui conduisait à un désintérêt et à un désengagement. Les problèmes de connectivité ou plus généralement des problèmes techniques, de la part de l'enseignant ou de l'élève, entraîneraient une diminution du temps physique en présence de l'enseignant et une diminution de la qualité des échanges et de la compréhension. Cela a finalement conduit à des malentendus et à un manque d'attention ou de concentration ; voire pour certains un désengagement. Dans certains cas, la santé physique et mentale a été affectée négativement. Un groupe d'étudiants a également mentionné les difficultés financières liées au mauvais fonctionnement de l'équipement, et un autre a précisé que cela a conduit à des environnements d'apprentissage très inégaux entre les étudiants. Certains ont eu l'impression que cela les désavantageait et qu'ils étaient moins en mesure de répondre aux attentes pédagogiques.

La phase de discussion et partage collectif a permis aux étudiants de proposer des pistes d'amélioration quant à l'usage de la visioconférence en enseignement : Tout d'abord la liberté d'activation de la webcam, afin de préserver la vie privée. Il ne s'agit pas pour eux de se désintéresser du cours, mais plutôt d'avoir la liberté d'être chez eux comme ils le souhaitent. Certains reconnaissent d'ailleurs avoir eu recours à des stratégies lorsqu'ils étaient obligés d'allumer leur caméra, par exemple : une étudiante a créé et mis des gifs animés dans les options vidéo de la caméra, grâce à ses compétences techniques.

Un deuxième point concerne la possibilité d'utiliser les groupes WhatsApp comme moyen d'envoyer des notifications et des alertes à d'autres étudiants qui peuvent être physiquement éloignés de leur ordinateur pendant les sessions de visioconférence, mais qui doivent néanmoins rester activement engagés. Enfin, le troisième élément important cité concerne l'usage pédagogique de la visioconférence par les enseignants. Les étudiants évoquent en effet la facilité des évaluations médiatisées par le numérique, certaines méconnaissances des outils de visioconférence par les enseignants ou des conceptions de cours peu adaptées à ce format distanciel.

Cette étude a permis de recueillir le point de vue des étudiants de Master MEEF - donc de futurs enseignants - quant à leur expérience d'usage de la visioconférence. plusieurs recommandations concernant l'utilisation efficace de la visioconférence et des outils numériques. Il nous semble important de permettre aux étudiants qui étudient la psychologie, l'éducation et les matières organisationnelles de mener des méta-analyses sur les conditions d'apprentissage en ligne et hybrides. Cette approche peut inspirer des solutions créatives et originales, à partager avec les membres du corps professoral. Compte tenu de l'impact du bien-être sur les expériences de visio-

conférence, il est essentiel de souligner l'importance des aspects physiques et matériels dans les lignes directrices pour la visioconférence. La technologie doit être conçue pour être transparente et les configurations intuitives doivent être privilégiées par rapport aux configurations complexes.

Cet article souligne la nécessité d'examiner les technologies et les pratiques existantes afin d'en améliorer l'utilisation. Il est important de noter les limites de ce travail en tant qu'étude de cas unique, néanmoins, comme le protocole de recherche a été partagé avec d'autres universités participant au projet " EdViCon ", les comparaisons internationales constitueront la prochaine étape du processus.

Références

- Gibbons, S. (2016). Réflexion conceptuelle 101. Groupe Nielsen Norman. <https://www.nngroup.com/articles/thinking/>
- Benyon, D. (2019). Chapitre 2. PACT : Un framework pour la conception de l'UX. Dans *Designing UseExperience : A guide to HCI, UX and interaction design* (Quatrième édition, pp. 27-48). Addison Wesley.
- Adams, W. (2015) Mener des entrevues semi-structurées, dans le livre : *Manuel d'évaluation pratique des programmes*, (4). Éditeur : Jossey-Bass Rédacteurs en chef : J. Wholey, H.Hatry, K. Newcomer. <https://doi.org/10.1002/9781119171386.ch19>
- Polaine, A., Løvlie, L., et Reason, B. (2013). Conception de services : de l'analyse à la mise en œuvre. Rosenfeld médias. Khalid, M. S., et Nyvang, T. (2014). Processus de facilitation d'un agent de changement pour surmonter les obstacles à l'adoption des TIC pour l'administration de l'éducation – Le cas d'un établissement d'enseignement professionnel rural du Bangladesh. *Journal australien de technologie éducative*, 30(5). <https://doi.org/10.14742/ajet.626>
- Narayanasamy, N. (2009). Évaluation participative en milieu rural : principes, méthodes et application. SAGE Publications Inde Université technique du Danemark. " Boîtes à outils de visioconférence portables et applications en ligne pour une conception d'expérience d'apprentissage attrayante dans les salles de classe de l'enseignement supérieur. " Erasmus+ : Partenariats de coopération et d'échanges de pratiques, 28 février 2022. <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2021-1-DK01-KA220-HED-000023313>.

Mots-Clés: Systèmes de visioconférence, Classe synchrone, Problem Tree Analysis, Enseignement supérieur

Signes graphiques numériques de présence & nouvelles expériences de perception

Simon Renaud * 1

¹ Connaissance Organisation et Systèmes TECHniques (COSTECH) – Université de Technologie de Compiègne – Université de Technologie de Compiègne - Centre de Recherche de Royallieu - rue du Docteur Schweitzer- CS 60319 - 60203 COMPIEGNE Cedex, France

Notre recherche s'articule dans une analyse des signes graphiques pour manifester nos présences en ligne et dans une perspective de design en recherche-crédation afin de proposer des dispositifs expérimentiels.

Plus spécifiquement, Nous nous intéresserons aux signes graphiques numériques dans leur plus petite unité signifiante : des éléments de design réduits à des signes graphiques uniques et minimaux nous incarnant (ex. les points de suspension pour "j'écris" ou le rond vert pour "je suis connecté"). Pour commencer, un corpus de signes graphiques les plus fréquents et qui permettent de s'affranchir de la barrière de la langue pour les comprendre est collecté. Ce recueil est composé de signes picto-logographiques prélevés dans les principales plateformes de réseaux sociaux qui imposent leur imprégnation cognitive (C. Aloing et J. Pierre).

Notre objectif premier est de comprendre ce phénomène de présence où la problématique générale de cette recherche est " en quoi ces signes graphiques sont des manifestations de présence ? ". Ce qui amène un paradoxe si nous nous référons à la définition courante du signe, où un signe est quelque chose qui tient place pour quelque chose d'autre (le représente) pour un interprétant (C. S. Peirce) : il existe pour signifier l'absence de cette chose. La présence du signe est là pour manifester une absence et pourtant, un sentiment de "présence" se dessine dans nos actes de perception à travers un milieu technique numérique. Ainsi, dans une double coupure sémantique & matérielle (B. Bachimont) et une forme graphique générique (à la différence d'un pronom personnel qui s'ancre avec son locuteur), rien ne détermine ces signes à être porteur de cette présence. Néanmoins, une représentation semble devenir une présentation.

À travers l'analyse de ces formes graphiques liée au design, nous cherchons à décomposer de manière linguistique, sémiotique, phénoménologique, cognitive pour comprendre ce que portent ces signes et proposer des acceptions dont ces signes sont porteurs. Ces différents points énoncés et d'après la distinction entre expression et indice de Husserl concernant le signe, nous proposons la notion de double référent. Un premier référent qui signifie ce à "quoi" il fait référence (modèle de quelque chose d'abstrait ou réel) et un deuxième référent ce à "qui" il fait référence (modèle d'un existant humain). Ce deuxième référent nous permet d'ouvrir le schéma sémiotique et d'incorporer le phénomène ontologique de la manifestation d'une incarnation dans un signe graphique.

En parallèle de ces recherches, et dans une méthode de recherche-crédation, nous proposons le

*Intervenant

design de nouvelles expériences de visibilisations interactives. La réalisation comprend plusieurs dispositifs interactifs afin d'expérimenter de nouvelles perceptions phénoménotechniques où deux personnes peuvent interagir à travers de nouveaux signes graphiques. En partant d'une unité graphique la plus minimale, le travail commence par la mise en place d'un ensemble de règles de construction à partir d'une forme ronde pour aboutir à une grande variété de forme pour composer un lexique sémiotique graphique.

Ces nouvelles expériences, en partant du postula des signes analysés précédemment et de leur limite, tenteront de produire des expériences de *rencontre*. De nouvelles interactions graphiques de nos présences seront testées pour produire de nouvelles boucles d'attentions et nous évaluerons ce qui rend possible la rencontre à travers une "résonance perceptuelle" (Schütz-Bosbach et Prinz). Au final nous produirons plusieurs protocoles expérimentaux pour tester sur des personnes et récolter leur retour d'expérience concernant ces rencontres incarnées graphiquement. À partir d'un ensemble d'interrogation sur la perception de l'autre et de nous nous-mêmes, nous observerons : comment l'autre est perçu, comment nous voyons nous et comment pensons-nous être perçus.

Bibliographie

- Alloing Camille, Pierre Julien, *Le Web affectif. Une économie numérique des émotions*, INA, 2017
- Arnheim Rudolf, *La pensée visuelle*, Flammarion, 1999
- Benveniste Emile, *Problèmes de linguistique générale, tomes 1 et 2*, Gallimard, 1976
- Cohn Neil, *The visual language of comics*, Bloomsbury, 2013
- Halté Pierre, *Les émoticônes et les interjections dans le tchat*, Lambert-Lucas, 2018
- Husserl Edmund, *Recherches logiques. Tome 2, volume 1: Recherches pour la phénoménologie et la théorie de la connaissance. Première partie : recherches I et II*, PUF, 2011 (1961)
- Leroi-Gourhan André, *Le Geste et la Parole, tome 1 et 2*, Albin Michel, 1964
- Metz Christian, *Essais sur la signification au cinéma, tomes 1 et 2*, 2013 (1968)
- Ong Walter J., *Oralité et écriture: La technologie de la parole*, Les Belles Lettres, 2014
- Peirce Charles S., *Écrits sur le signe*, Seuil, 1978
- Rosati Marcello Vitali, *Corps et virtuel: Itinéraires à partir de Merleau-Ponty*, L'Harmattan, 2010
- Tisseron Serge, *Rêver, fantasmer, virtualiser - Du virtuel psychique au virtuel numérique: Du virtuel psychique au virtuel numérique*, Dunod, 2012

Mots-Clés: Signes graphiques, présence, incarnation, expérience interactive, design, sémiotique,

phénoménologie

NOVABOT. Acteur et drone. Dialectique du corps en scène et de son image fragmentée

Mansar Youssra * ^{1,2}, Louis Dieuzayde * ^{† 3}, Julien Serres * ^{‡ 2}, François Bernier *

⁴, Sylvain Blayac *

4

¹ Laboratoire d'Études en Sciences des Arts – Aix Marseille Université : EA3274 – France

² Institut des Sciences du Mouvement Etienne Jules Marey – Aix Marseille Université, Centre National de la Recherche Scientifique, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7287 / UMR6233 – France

³ Laboratoire d'Études en Sciences des Arts (LESA) – Aix Marseille Université – Maison de la Recherche - Bât. T2 Site de Schuman - ALLSH (2*) Aix-Marseille Université 29, avenue Robert-Schuman 13621 Aix-en-Provence cedex 1 Téléphone : 04 13 55 30 30, France

⁴ Ecole Nationale Supérieure des Mines de St Etienne (ENSM ST-ETIENNE) – Ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation et du Ministère de l'Économie, de l'Industrie et du Numérique. – 158 Cour Fauriel, 42100 Saint-Étienne, France

Le projet Novabot, fruit d'une collaboration entre les arts de la scène et la robotique, explore une interaction inédite entre acteurs et drones. Il met en interaction un acteur énonçant un texte et plusieurs modes de filmage, à savoir, une caméra ne s'attachant qu'à des fragments du corps, un dirigeable robotisé, partiellement déjà conçu mais appelé à être développé dans ses capacités de mouvement et de captation filmique de manière complètement automatisée (1) et un drone quadrimoteur. Ce dispositif de captation permettrait de rendre visibles certains aspects de la fabrique du jeu de l'acteur notamment au travers de ses réactions corporelles que le spectateur n'est naturellement pas appareillé à percevoir. Notre recherche consistera donc à explorer la manière dont un drone peut venir augmenter la perception de la performance scénique de l'acteur en opérant une qualité de filmage inédite, retransmise en direct, qui la fragmente, la dissocie, focalisant l'attention sur des détails habituellement indétectés. Cette analyse quasi " spectrographique " du corps intègre la captation visuelle et le suivi en temps réel de données physiologiques de l'acteur, rythme respiratoire et mouvements oculaires, révélant les mécanismes internes liés à l'énonciation d'un texte poétique. Car il s'agit en fait de surprendre le jeu de l'acteur au sein de son acte de parole et c'est l'œuvre de Valère Novarina que nous avons choisie, auteur de théâtre contemporain dont l'œuvre dynamite et régénère la langue tout en soumettant l'acteur à l'exploit de sa profération (2). Le projet, ancré ainsi dans une démarche phénoménologique, aspire à fournir un matériel de données inédit pour étudier les mécanismes de l'énonciation, enrichissant ainsi l'approche théorique de l'acteur. Fragmenter, focaliser et

*Intervenant

[†]Auteur correspondant: louis.dieuzayde@univ-amu.fr

[‡]Auteur correspondant: Julien.serres@univ-amu.fr

augmenter la perception de la présence actorale auprès du public sera en outre susceptible de créer une immersion de chaque spectateur dans le cœur du procès de fabrication de l'acteur (3).

(1) Youssra Mansar, projet Novabot. Lien Youtube : <https://www.youtube.com/@novabot7067>

(2) M. Chénetier-Alev, S. Lepors, F. Thumerel (dir.), *Valère Novarina. Les Tourbillons de l'écriture*, Paris, Les Colloques Cerisy, Hermann, 2020.

(3) Joris Weijdom, " La réalité mélangée et le théâtre du futur. Nouvelles Perspectives sur l'art et les nouvelles technologies ", IETM, 2017. Lien : <https://www.ietm.org/en/publications>

Mots-Clés: Acteur, interaction, robots, dirigeable, Novarina

Engaging Difficulty in Adult Education: Lessons from Challenging Video Games

Nicolas Roecklin * ¹

¹ Claude-Alexandre Magot – LISEC UR 2310 – France

This research challenges the prevailing notion that difficulty demotivates, especially in the context of video games. It specifically delves into the structural intricacies of games developed by From Software studio. The study investigates how players of varying skill levels respond to difficulty in these games and explores whether these responses can serve as a model for designing effective adult education. The research focuses on cognitive aspects related to difficulty and motivational engagement, deliberately sidestepping organizational constraints to concentrate on individual experiences within training contexts.

Digital technology can address issues related to distance and time constraints, but can it effectively overcome the difficulties faced in training?

For Berzin & Brisset (2008) difficulty is seen as a situation to be overcome. This concept of difficulty as a dynamic evolutionary process measures the gap between an individual's performance and a standardized reference standard within a hierarchical knowledge framework.

Ericsson (2003) explains this transition through changes in physiological and cognitive mechanisms leading to improved performance.

Motivational factors are diverse, influenced by various internal and external factors guiding behavior or action (Fenouillet, 2011). Albert Bandura's socio-cognitive perspective emphasizes the role of behavior, environment, and person, positioning individuals as active agents in their lives. Self-efficacy, represents an individual's belief in their ability to perform specific tasks (Rondier, 2003).

Video games provide diverse experiences through storytelling, manipulation, and discovery, encapsulated in the concept of "instrumented experience" (Triclot, 2011). The Souls-like genre exemplifies games requiring technical mastery for a unique experience of difficulty.

Central to Souls-like games is their renowned high difficulty linked with character death, a vital component of the experience. The neurocognitive model of predictive processing elucidates the pleasure derived from tackling uncertain challenges (Deterding and al., 2022). The satisfaction gained from overcoming challenges unexpectedly provides a sense of accomplishment, fostering learning.

Unlike "passive" or "incremental" games offering predictable successes, Souls-like games deliberately present obscure mechanics and controls. Players must face these challenges, resulting in

*Intervenant

repeated deaths, to learn their nuances. Death in Souls-like games assumes a special role in the learning process, where unsuccessful attempts yield new information or skills.

When unsuccessful attempts yield no new information or skills, players feel their chances of overcoming obstacles diminish to zero.

Serious game-based instruction adopts the structural essence of video games to facilitate a conducive learning experience. The gaming instrument, thus, comprises a material or symbolic artifact designed by the user or others and one or more intrinsically associated schemas, representing the psychological dimension underlying gestures (Rabardel, 1995).

Instrumental genesis signifies the evolution of a technical object into a functional instrument, involving user adjustments to the artifact and developing new skills, altering activities, and creating organizational structures by recomposing existing schemas (Brossard, 2004).

For a serious game to be effective, it must possess core characteristics of a video game: expected performance, expected effort and social influence. Emotional relationships in games maintain learner focus and alertness, like strategies employed in games such as Elden Ring. Learners should feel they have control over their learning journey, making decisions autonomously to enhance their sense of independence.

This study used video analysis to examine real-time gaming activity within the context of the video game Elden Ring. The research focused on HMI elements: system complexity, learning curve, controls, goal communication. Clinical analysis is effective for discerning pertinent elements within specific contexts (Etienne & Jean, 2007).

The selected sample included Elden Ring players with varying skill levels, enriching insights into motivation, gameplay strategies, and user experiences. Data analysis aimed to develop a training model for adults based on motivational elements observed in Elden Ring.

The landscape of adult education continues to evolve with digital technology's integration. However, depth of learner engagement and the quality of educational content are often overlooked. Video games, like Souls-like games, offer insights into sustained learner engagement amidst difficulty.

Understanding the intricate balance between mechanics, learner agency, social dynamics, and the psychology of competence is crucial. Integrating these insights into adult education programs can elevate learner engagement, enrich learning experiences, and pave the way for a more robust and effective digital learning ecosystem.

Bibliography:

Berzin, c. & Brisset, c. (2008). Le statut de la difficulté dans les apprentissages : les représentations des enseignants spécialisés et non spécialisés. *Carrefours de l'éducation*, 25, 91-101. <https://doi.org/10.3917/cdle.025.0091>

Brossard, M. 2004. Chapitre 4. Apprentissage et développement I. In *Vygotski : Lectures et perspectives de recherches en éducation*. Villeneuve d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion. doi :10.4000/books.septentrion.14167

Deterding S, Andersen MM, Kiverstein J and Miller M (2022) Mastering uncertainty: A predictive processing account of enjoying uncertain success in video game play. *Front. Psychol.*

13:924953. doi: 10.3389/fpsyg.2022.924953

Ericsson A. Développement de la performance d'expert : acquisition de mécanismes d'intervention par une pratique délibérée. In: *Les Cahiers de l'INSEP*, n°34, 2003. Expertise et sport de haut niveau. pp. 201-209. <https://doi.org/10.3406/insep.2003.1778>

Etienne, R., & Jean, A. (2006). L'analyse de situations d'éducation et de formation entre la clinique et l'ingénierie. *Recherches qualitatives, Hors-série numéro 3*. <http://www.recherchequalitative.qc.ca/docum/FINAL2.pdf>

Fenouillet, F. (2011). La place du concept de motivation en formation pour adulte. *Savoirs*, 25, 9-46. <https://doi.org/10.3917/savo.025.0009>

Rabardel, P. (1995). *Les hommes et les technologies ; approche cognitive des instruments contemporains*. Armand Colin, pp.239. fhal-01017462.

Rondier M., 2003. A. Bandura. *Auto-efficacité. Le sentiment d'efficacité personnelle* Paris : Éditions De Boeck Université. <https://doi.org/10.4000/osp.741>

Tricot M., (2011). *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones

Mots-Clés: elearning, motivation, difficulty, social dynamics, cognitive psychology, soulslike, sens of competency

Favoriser le développement des compétences techno-sémio-pédagogiques des futur·e·s enseignant·e·s de langues étrangères à travers la pratique réflexive : quelles tâches pour quels objets de réflexion ?

Jules Faure * ¹, Anne-Laure Foucher[†] ¹, Christine Rodrigues Blanchard[‡] ¹

¹ Laboratoire de Recherche sur le Langage (LRL) – Université Clermont Auvergne – Maison des Sciences de l’Homme, 4 rue Ledru, 63057 Clermont-Ferrand Cedex 1, France

De plus en plus nombreuses sont les structures et institutions qui proposent désormais des cours de langues en ligne, via visioconférence. Employeur·e·s comme apprenant·e·s sont de ce fait susceptibles d’attendre de leurs enseignant·e·s la mise en œuvre maîtrisée de compétences propres à l’usage d’environnements multimodaux. Marquées par ces reconfigurations distancielles de l’enseignement-apprentissage, les formations universitaires en didactique des langues et cultures (DLC) se sont adaptées afin de permettre aux futur·e·s enseignant·e·s de se former à ces modalités d’enseignement, notamment par le biais du développement de leurs compétences techno-sémio-pédagogiques (CTSP) (Cappellini, 2020). Outre ces évolutions, les maquettes universitaires en formations à l’enseignement font de la réflexivité une compétence clé à développer chez les étudiant·e·s, ce depuis maintenant plusieurs décennies (Bouissou & Brau-Anthony, 2005 ; Tardif & al., 2012). Perçue et mise en avant comme un facteur de développement professionnel (Perrenoud, 2012), la pratique réflexive vise en effet le développement des compétences qui en font l’objet, et, par la même, la professionnalisation et l’autonomisation des (futur·e·s) professionnel·le·s. Malgré ces aspirations, nombre de chercheur·e·s ont pu mettre en relief les limites, écueils, difficultés pouvant apparaître lors de la sollicitation d’étudiant·e·s à la pratique réflexive, en illustrant de résistances, ou encore de réflexions peu pertinentes, peu approfondies, ou erronées (Altet & al., 2013 ; Soubrié, 2016).

Cette proposition est ainsi guidée par plusieurs questionnements relatifs à la mise en tension entre développement de CTSP et mise en place de démarches réflexives portant sur ces compétences. Nos recherches s’intéressent ici aux orientations qui transparaissent dans les tâches à visée réflexive issues de scénarios pédagogiques d’Unités d’Enseignement (UE) ancrées dans des Situations d’Apprentissage et d’Évaluation (SAÉ). À travers la mise en lumière de traces réflexives, nous souhaitons questionner le guidage proposé aux étudiant·e·s et son impact quant aux réflexions qu’iels sont amené·e·s à porter sur leurs compétences.

Dans le cadre de cette communication, notre étude concerne les objets de réflexions issus des

*Intervenant

†Auteur correspondant: A-Laure.FOUCHER@uca.fr

‡Auteur correspondant: christine.blanchard@uca.fr

tâches à visée réflexive réalisées par les étudiant·e·s : nous examinons si les CTSP qu'ils mobilisent au cours de séances de tutorat en visioconférence font justement l'objet de leurs prises de position réflexives. Nous interrogeons également les types de CTSP apparues dans les traces réflexives produites par les étudiant·e·s, et les éventuels liens entre ces apparitions et les tâches réflexives prescrites.

Notre étude s'appuie sur des terrains de recherche constitués de dispositifs de télécollaboration universitaire, au cours desquels des étudiant·e·s de Master, futur·e·s enseignant·e·s de Français Langue Étrangère (FLE), sont amené·e·s à préparer et animer des séances de tutorat auprès d'étudiant·e·s d'universités étrangères. Ces situations authentiques d'enseignement par visioconférence, associées à des tâches intrinsèques aux UE concernées, amènent ces enseignant·e·s en formation à entamer des réflexions quant à leurs pratiques d'enseignement et compétences, nous permettant de constituer un corpus de données composé ici de :

Tâches réflexives réalisées par les étudiant·e·s.

Entretiens collectifs effectués à mi-dispositif visant, en partie, la mise en avant d'objets de réflexion de la part des étudiant·e·s.

Questionnaires approfondis par des entretiens individuels visant, en partie, la mise en avant des réflexions et attentes des formateur·rice·s des UE vis-à-vis des tâches à visée réflexive intégrées aux scénarios pédagogiques.

Nous confrontons, d'une part, une analyse des tâches réflexives proposées au cours de scénarios pédagogiques télécollaboratifs à, d'autre part, une mise en relief des traces réflexives, écrites ou orales, repérées lors de la réalisation des tâches par les étudiant·e·s. Ces analyses nous permettent de mettre en lumière les objets de réflexion visés par les formateur·rice·s, et effectivement investis, ou non, par les étudiant·e·s. Dans la continuité des récentes études présentées par Cappellini (2023), nous nous penchons notamment sur les références aux CTSP apparaissant nécessiter un besoin de formation pour de futur·e·s enseignant·e·s de langues en ligne. À travers l'analyse de séquences de régulations pédagogiques, sont identifiées plusieurs de ces capacités, essentiellement liées à la gestion de la multimodalité (gestuelle, usage de différents canaux de communication) ou aux interactions en ligne (débit de parole, pauses et silences, gestion des faces, stratégies de construction du sens).

À ces fins d'analyses essentiellement qualitatives, nous codifions les données langagières recueillies grâce au logiciel NVivo®[®], dans une démarche mixte et itérative. D'un point de vue déductif, ces analyses s'appuient sur de précédentes recherches de référence centrées sur les CTSP des enseignant·e·s de langues étrangères en ligne (Cappellini & Combe, 2017 ; Guichon & Drissi, 2008 ; Guichon & Tellier, 2017). Par ailleurs, l'exploration inductive des données récoltées nous amène à enrichir notre grille d'analyse de manière incidente.

Différents types de résultats sont mis en avant par ces analyses. D'une part, en ce qui concerne les objets de réflexion des étudiant·e·s, ces dernier·e·s semblent se focaliser sur certaines de leurs compétences, et éluder un certain nombre de CTSP pourtant mobilisées lors de situations d'enseignement en ligne. Mis en perspective avec les propos des formateur·rice·s recueillis et les tâches proposées, nous illustrons d'autre part des décalages apparus entre objectifs visés par ces formateur·rice·s, tâches prescrites, et réflexions effectives des étudiant·e·s. Nous envisageons plusieurs retombées aux pistes de conclusion que nous présenterons. Premièrement en proposant, d'un point de vue méthodologique, des clés d'analyse du développement de compétences articulé

à la pratique réflexive. Cela, dans l'optique scientifique de mesurer l'impact de la conception de tâches à visée réflexive sur les réflexions effectives des étudiant·e·s. Dans une perspective praxéologique, notre objectif est ainsi de proposer des pistes pédagogiques pouvant permettre de guider les étudiant·e·s vers une pratique réflexive davantage approfondie et focalisée vers certains aspects de l'agir enseignant en ligne. Par-là, nous visons à terme permettre de favoriser le développement de leurs CTSP et l'appréhension des interactions multimodales découlant de l'enseignement-apprentissage (des langues) en ligne.

Cette proposition tend ainsi à s'inscrire dans l'axe A du colloque IMPEC 2024, car visant à appréhender les enjeux de formation liés aux modalités de travail impliquant l'usage de la visioconférence, et aux interactions multimodales en découlant.

Altet, M. (2013). Former des enseignants réflexifs: Obstacles et résistances / sous la direction de Marguerite Altet, Philippe Perrenoud, Richard Etienne... (et al.). De Boeck.

Bouissou, C., & Brau-Antony, S. (2005). Réflexivité et pratiques de formation. Regards critiques. Carrefours de l'éducation, 20(2), 113-122. <https://doi.org/10.3917/cdle.020.0113>

Cappellini, M. (2023). " Le développement des compétences techno-pédagogiques en télécollaboration ", Alsic (En ligne), Textes à paraître dans le prochain volume, Vidéos de la journée d'étude du 6 avril 2023 "Numérique et enseignement-apprentissage des langues", mis en ligne le 14 juin 2023, consulté le 22 novembre 2023. URL : <http://journals.openedition.org/alsic/6545>

Cappellini, M. (2020). Télécollaboration et formation de formateurs en langues au tutorat en ligne – Un état de l'art. Alsic, Vol. 23, no 1. <https://doi.org/10.4000/alsic.4642>

Cappellini, M., & Combe, C. (2017). Analyser des compétences techno-sémio-pédagogiques d'apprentis tuteurs dans différents environnements numériques: Résultats d'une étude exploratoire. Alsic. Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication, Vol. 20, no 3, Article Vol. 20, no 3. <https://doi.org/10.4000/alsic.3186>

Guichon, N., & Drissi, S. (2008). Tutorat de langue par visioconférence: Comment former aux régulations pédagogiques? Recherches en didactique des langues et des cultures. Les cahiers de l'Acedle, 2008(5), Article 5. <https://doi.org/10.4000/rdlc.6410>

Guichon, N., & Tellier, M. (2017). Enseigner l'oral en ligne. Didier.

Perrenoud, P. (2012). Développer la pratique réflexive. ESF.

Soubrié, T. (2016). La pratique réflexive, une dimension centrale dans la formation des enseignants à l'intégration du numérique dans l'éducation (p. 1). Editions des archives contemporaines. <https://hal.univ-grenoble-alpes.fr/hal-01654292>

Tardif, M., Borges, C., & Malo, A. (2012). Le virage réflexif en éducation: Où en sommes-nous 30 ans après Schön? De Boeck supérieur.

Mots-Clés: compétences techno sémio pédagogiques, réflexivité, télécollaboration, formation d'enseignant·e-s, interactions multimodales

L'utilisation du numérique et des écrans dans la prise en charge du soin psychique : approches innovantes et créatives

Clarisse Vollon ^{*†}, Raphaël Mizzi ^{*}

1

¹ Laboratoire de psychologie cognitive – Aix Marseille Université, Centre National de la Recherche Scientifique – France

Cette proposition de communication s'inscrit dans l'axe A : " *Le monde du travail : collectifs, risques, inégalités et gestion éthique* " de L'IMPEC 2024. Cette communication propose de présenter deux projets d'études issus d'équipe différentes autour de la thématique centrale des écrans dans la prise en charge en psychologie.

Nous partageons l'idée que les interactions multimodales peuvent intervenir au cœur de l'organisation du travail que ce soit au niveau collaboratif (Benedetto-Meyer, 2023) qu'au niveau formatif et informatif. Dans cette perspective, le télétravail chez les professionnels soignants dans le champ de la psychothérapie ne constitue pas une source d'isolement social et psychologique (Chênevert et al., 2023) mais au contraire un levier essentiel à une adaptation de pratiques professionnelles malléables (Roussillon, 2010) et créatives (Vollon & Gimenez, 2020). Dans cette perspective, nous proposons deux projets de recherches qui abordent la question de la reconfiguration des routines professionnelles soignantes post-covid. Plus spécifiquement, nous souhaitons interroger la pertinence du recours à des espaces de communications multimodales par écran dans la prise en charge du soin psychique via une adaptation éthique, innovante et créative des outils de travail du thérapeute.

Approche théorique

Notre approche théorique s'inscrit dans une double approche complémentaire, psychanalytique et neuropsychologique. L'importance de l'adaptation du cadre thérapeutique et du dispositif de soin dans les thérapies individuelles et groupales d'orientation psychanalytique a été mis en évidence récemment (Vollon & Duchet, 2020). Dans cette perspective, la place de l'écran a été explorée au travers de l'utilisation des plateformes telle que Zoom au temps du covid (Vollon & Gimenez, 2022, 2023). D'autre part, les aspects de diagnostic et de prise en charge en psychologie grâce aux outils psychométriques (ou tests neuropsychologiques) traversent une crise de l'utilisabilité (Ponchel & Chicherie, 2015). Une transition globale des pratiques vers le numérique s'observe aujourd'hui (Jehel et al., 2018). Une équipe s'intéresse à ce phénomène et propose la mise en place d'un outil numérique innovant (Mizzi, 2022). L'objectif de ce projet est de favoriser les bonnes pratiques, techniques et responsables, de l'utilisation de ces tests.

*Intervenant

†Auteur correspondant: vollonclarisse@gmail.com

Problématique/Question de recherche

Cette communication propose de répondre à la question suivante : comment penser les espaces de communications multimodales par écran dans la prise en charge du soin psychique ?

Pour répondre à cette question, notre communication s'organisera autour de l'hypothèse de travail suivant :

Les espaces de communications multimodales par écran sont l'expression de l'adaptabilité des pratiques psychothérapeutiques à l'ère post-covid.

Méthodologie utilisée

Nous proposons de nous intéresser à deux aspects centraux de la prise en charge du soin psychique :

- Le diagnostic
- La prise en charge psychothérapeutique

Deux temps distincts de la prise en charge du patient peuvent être appréhendés de façon pluridisciplinaire et complémentaire. Ainsi, pour le diagnostic, nous opterons pour une approche neuropsychologique en étudiant la pertinence d'avoir recours aux interfaces par écran pour rassembler et rendre plus accessibles aux professionnels soignants les outils nécessaires à cette pratique. Pour la prise en charge psychothérapeutique, nous opterons pour une approche psychanalytique en étudiant les effets de l'utilisation de Zoom dans le suivi psychothérapeutique d'un patient présentant un trouble du stress post traumatique tel que répertorié par le DSM-V.

Résultats

Pour le volet diagnostique, notre communication nous permettra de formuler le constat d'une nécessité de développer un projet de boîte à outils numérique pour les psychologues, sous-tendue par le développement d'une plateforme web pour favoriser les bonnes pratiques dans l'utilisation des tests, à destination des professionnel-les de la psychométrie. Ce projet permettra également le développement d'une application numérique à destination de formation (licence de psychologie et plusieurs masters d'AMU) et d'utilisation professionnelle. Elle donnera accès à des fonctionnalités (testothèque, co-crédation de tests, assistance à la passation psychométrique) qui conservent les exigences et mises à jour de la recherche.

Pour le volet psychothérapeutique, notre communication permettra de faire le constat de la nécessité de recourir à l'hybridation de la prise en charge soignante afin de pouvoir accompagner au mieux les patients dans des périodes de vie marquées par le trauma cumulatif et vicariant (Gimenez, 2018).

Impacts/Implications scientifiques et retombées sociétales

L'impact, les implications scientifiques et les retombées sociétales sont multiples :

- L'ouverture à une recherche pluridisciplinaire autour de la pratique soignante ayant recours aux espaces de communications multimodales par écran

- La démocratisation de l'utilisation espaces de communications multimodales par écran dans les pratiques soignantes, que ce soit sur le volet diagnostique ou le volet de prise en charge psychothérapeutique
- La nécessité de promouvoir les modes de prise en charge actuels et innovants dans les formations en psychologie.

Bibliographie

Benedetto-Meyer, M. (2023). Les outils de travail collaboratifs, révélateurs et amplificateurs des tensions dans le travail des cadres. *Socio-anthropologie*, 47, Article 47. <https://doi.org/10.4000/socio-anthropologie.13226>

Chênevert, D., Giaque, D., Abord de Chatillon, E., Delobbe, N., & Vayre, É. (2023). Du télétravail à l'hybridité: Une nouvelle manière de penser la gestion de nos organisations ? *Revue internationale de psychosociologie et de gestion des comportements organisationnels*, XXIX (77), 5-22. <https://doi.org/10.54695/rips2.077.0005>

Gimenez, G. (2018, février 16). *PTSD and traumatic neurosis*. (Communication orale). Encontro Internacian Sobre traumatismo e violencia do Lapsus-Unicamp, FCM-Unicamp, Campinas, Brasil.

Jehel, L., Radiguer, F., Meunier, T., Morvan, L., Arangois, C., Loynard, S., Leclef, P., & Ponchel, A. (2018). Les conditions de travail des psychologues spécialisés en neuropsychologie. *Le Journal des psychologues*, 355(3), 73-77. <https://doi.org/10.3917/jdp.355.0073>

Mizzi, R. (2022, avril 8). *Le projet " la Boite à Outils Neuropsy "*. Assemblée générale de l'association Neuropsy13, Aix-Marseille.

Ponchel, A., & Chicherie, S. (2015, juin 5). *Etre psychologue spécialisé en neuropsychologie aujourd'hui*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3770.2008>

Roussillon, R. (2010). L'associativité et ses extensions. In *L'inconscient freudien* (PUF, p. 141-151). PUF.

Vollon, C., & Duchet, C. (2020). Mise en chantier des notions de " cadre clinique " et de " dispositif " à la lumière des formations groupales. *Psychothérapies*, 40(2), 95-103. <https://doi.org/10.3917/psys.202.009>

Vollon, C., & Gimenez, G. (2022). La créativité groupale durant le premier confinement: Une modalité de traitement d'un traumatisme partagé ? *Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe*, 78(1), 141-152. <https://doi.org/10.3917/rppg.078.0141>

Vollon, C., & Gimenez, G. (2023). Les premiers temps de la rencontre clinique avec une famille. Introduction pour l'étude de l'enveloppe psychique néo-groupale. *Le Divan familial*, 50(1), 65-77. <https://doi.org/10.3917/difa.050.0065>

Vollon, C., & Gimenez, G. (2020). *La créativité groupale au temps du confinement*. (Communication orale). e-festival des sciences sociales et des arts, Marseille, France.

Mots-Clés: Psychologie, psychanalyse, neuropsychologie, écrans, télétravail, psychométrie, interface

numérique, soin psychique

Spectacle immersif et créativité : le projet Expérience en Cabine Immersive de Textes par des apprenANTS (EXCITANT)

Elsa Caron * ^{1,2}, Christine Develotte *

, Jean-François Grassin *

¹ Interactions, Corpus, Apprentissages, Représentations – Ecole Normale Supérieure de Lyon, Université Lumière - Lyon 2, INRP, Ecole Normale Supérieure Lettres et Sciences Humaines, Centre National de la Recherche Scientifique – France

² DILTEC - Didactique des langues, des textes et des cultures - EA 2288 – Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3, Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3 : EA2288 – France

Dans cette proposition, nous rendons compte d'un projet exploratoire sur l'expérience spectatorielle en cabine immersive, mené en collaboration avec le Centre International d'Etudes Françaises (CIEF) de l'Université Lyon 2 et le Théâtre Nouvelle Génération de Lyon. *Les Loges* est un dispositif de cabine immersive pour les écritures dramatiques contemporaines créé par la compagnie Haut et Court. Dans ce dispositif d'immersion théâtrale (Bouko, 2016), le spectateur décroche un combiné qui lui permet d'entrer en relation avec un comédien comme s'il était dans sa loge. L'interprète apparaît virtuellement grâce à un procédé de théâtre optique et partage un monologue extrait de pièces primées parmi les lauréats de l'*Aide à la création de textes dramatiques* et des *Grands Prix de littérature dramatique*. Cette cabine sera installée et expérimentée au CIEF par des apprenant.e.s et des enseignant.e.s de FLE au début de l'année 2024. Cette expérience réceptive sera prolongée par des projets multimodaux de restitution de l'expérience vécue (performances filmées, productions médiatiques multimodales ou autres textes créatifs) réalisés par les apprenant.e.s. Le projet se fixe pour objectifs de documenter les expériences multimodales suscitées par ce dispositif numérique spectatorielle et d'en apprécier les atouts et limites dans la perspective d'un apprentissage des langues. Des travaux dans le domaine didactique ont montré l'intérêt du théâtre dans le cadre de l'apprentissage des langues (Aden, 2015 ; Caron, 2020); cependant, peu d'études se sont intéressées aux spécificités de l'expérience du spectateur à travers le théâtre immersif.

Nous souhaitons d'une part interroger les modalités de l'expérience sensible du théâtre immersif repensant le temps de la rencontre (Freydefont, 2010) ainsi que l'espace numérique considéré comme espace d'expérimentation sensible. Quels types d'interaction (Develotte et al. 2021) sont à l'œuvre à travers ces dispositifs immersifs ? Quelles sont les conséquences sur l'acte de réception (Shippers, 2017) ? La notion de présence et la place du corps et du mouvement (Lapaire, 2013) seront en outre interrogées : comment envisager la présence du comédien comme corps virtuel (Bourassa et Poissant, 2013) à travers l'interface numérique ?

D'autre part, nous nous demanderons dans quelle mesure la technologie permet de favoriser

*Intervenant

de nouvelles voies d'écriture créative et dans quelle mesure, en permettant de rapprocher réception et production, les productions et performances suscitées par l'expérience du spectacle immersif témoignent d'apprentissages langagiers.

Notre approche méthodologique est celle d'une ethnographie (multi)sensorielle permettant d'explorer les multiples connexions entre les sens, impliquant les chercheurs dans la compréhension des activités étudiées avec les participants (Pink, 2009). Les données de recherche seront constituées d'une part, par des vidéos visant à étudier les comportements de réception des spectateurs et d'autre part, par des entretiens qualitatifs d'explicitation ainsi que par les productions multimodales des apprenant.e.s.

Nous concluons par un retour critique sur les méthodes de recherche associées à cette situation éducative innovante et sur les perspectives à envisager pour les améliorer.

Bibliographie

Aden, J. (2015). Théâtre et didactique des langues. In P. Blanchet & P. Chardenet (Eds.). *Guide pour la recherche en didactique des langues et des cultures*. (pp. 422-437). Paris : Édition des archives contemporaines.

Bouko, C. (2016). Le théâtre immersif : une définition en trois paliers. *Sociétés*, 134, 55-65. <https://doi.org/10.3917/soc.134.0055>

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

Caron, E. (2020). *L'école du spectateur en français langue étrangère. Pratiques créatives du langage dans le rapport à la théâtralité* (Phdthesis, Université de Lyon). <https://theses.hal.science/tel-02945415>

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

Freydefont, M. (2010). Les contours d'un théâtre immersif. *Agôn : Utopies de la scène, scènes de l'utopie*, 3.

Lapaire, J.-R. (2013). Reprises en mains : rejouer et saisir la " vie de mouvement " de la parole. Dans Abdelkader, Y., Bazile, S. Fertat, O. (dir.). *Pour un Théâtre-Monde, plurilinguisme, interculturalité, transmission*. Presses Universitaires de Bordeaux, 125-141.

Pink, S. (2009). *Doing Sensory Ethnography*. SAGE.

Ryngaert, J.-P. et Sermon, J. (2012). *Théâtres du XXIe siècle : commencements*. Armand Colin.

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

Mots-Clés: Didactique du FLE, créativité, théâtre, numérique, multimodalité.

Authorship and Responsibility: The Ethics of Reading Computer-Generated Texts

Mark Wolff * ¹

¹ Hartwick College – Oneonta, New York, États-Unis

Given recent developments in Artificial Intelligence (AI), computation is now capable of passing the so-called Turing Test. Programs such as ChatGPT can generate, through dialogue with a user, responses that are rhetorically appropriate to the written questions they receive. If AI played the part of the computer, it would very likely stump the interrogator. But rather than accepting the conclusion that machines can now think, we can consider instead what it means for a machine to write in such a way that it is difficult if not impossible for human readers to know from the written text itself whether or not a machine produced it. Does it matter if a text is produced by an AI instead of a human? Why?

There is already speculation on what it will mean to live in a world where people can no longer know for sure if a human or a machine produced a text. Matthew Kirschenbaum anticipates what he calls a *textpocalypse*, where AI will generate massive amounts of text online, flooding the Internet with a "gray goo" of "synthetic text devoid of human agency or intent." In this dystopian vision machines will take over the task of producing content, forcing humans to consume text that recycles itself. But this is a problem of scale and does not necessarily change what writing means for humans. For the most part spam and other forms of consumable writing are author-less: as Michel Foucault observes, there is usually no consideration of how text that "comes and goes," written for consumption, is produced (147). The sense of agency or intent in a text arises within the reader from the possibility of interrogation and dialogue with whoever or whatever produced the text. If an AI can answer questions about the content it generated and sustain a meaningful interaction with a reader, there is no "gray goo": the text it produces responds to the interests of the reader.

The likelihood that AI will generate an increasing share of the texts humans read raises the question of authorship as the basis for engaging a text and evaluating how it makes statements that are in some way worthy of praise or blame. What is the ethical dimension of AI-generated writing for human readers? This question calls for a consideration of the ethics of authorship, beginning with Plato's *Phaedrus* and Aristotle's *Rhetoric* and *Nicomachean Ethics*. Foucault's description of the author function as a means of controlling discourse and Pierre Bourdieu's theory of the cultural field of production both offer nuances to classical thinking about speech, writing, and rhetoric, but there remains the need to establish an *ethos* for writing that subsequently determines how writing is evaluated. If the *ethos* of an AI as writing agent is unknowable to readers, the agent remains alien and cannot be considered an author from an ethical perspective. To illustrate the importance of *ethos* for authorship, I will consider four cases of writing involving writers who are human or based on AI and who produce content that, apart from the writing process, is deemed worthy of praise or blame. These cases include Gustave Flaubert's

*Intervenant

L'Éducation sentimentale (as explicated by Bourdieu), Michel Houellebecq's *Les Particules élémentaires*, texts generated by Microsoft's Tay chatbot, and song lyrics generated by ChatGPT in the style of Nick Cave. The decision to accept or refuse a text depends on a recognizable *ethos*: readers will tolerate texts by humans expressing blameworthy ideas (e.g. Houellebecq) but deny any merit in texts by machines expressing praiseworthy ideas (e.g. ChatGPT).

References

Aristotle. 2011. *Aristotle's Nicomachean Ethics*. Translated by Robert C. Bartlett and Susan D. Collins. Chicago: University of Chicago Press.

—. 2019. *Aristotle's Art of Rhetoric*. Translated by Robert C. Bartlett. Chicago: The University of Chicago Press.

Bourdieu, Pierre. 1995. *The Rules of Art: Genesis and Structure of the Literary Field*. Translated by Susan Emanuel. xx, 408. Stanford, CA: Stanford University Press.

Cain, Sian. 2023. "'This Song Sucks': Nick Cave Responds to ChatGPT Song Written in Style of Nick Cave." *The Guardian*, January 17, 2023, sec. Music.

Foucault, Michel. 1979. "What Is an Author?" In *Textual Strategies: Perspectives in Post-Structuralist Criticism*, edited by Josué Harari, 141–60. Ithaca, NY: Cornell University Press.

Houellebecq, Michel. 1998. *Les Particules élémentaires*. Paris: Flammarion.

Kirschenbaum, Matthew. 2023. "Prepare for the Textpocalypse." *The Atlantic*. March 8, 2023.

Plato. 1997. "Phaedrus." In *Complete Works*, edited by John M. Cooper and D. S. Hutchinson, translated by Alexander Nehamas and Paul Woodruff, 506–56. Indianapolis; Cambridge: Hackett Publishing Company.

Turing, A. M. 1950. "Computing Machinery and Intelligence." *Mind* LIX (236): 433–60.

Mots-Clés: intelligence artificielle, ChatGPT, éthique, responsabilité, lecture, paternité

Les organisations culturelles face au paradoxe de la transition numérique et de la transition écologique.

Hugo Lauret * ¹

¹ Laboratoire d'Economie et de Sociologie du Travail (LEST) – Aix Marseille Université, Centre National de la Recherche Scientifique – 35 Avenue Jules Ferry - 13626 Aix en Provence cedex 1, France

L'objectif de cette communication est d'identifier la nature des tensions organisationnelles qui émergent du paradoxe entre la transition numérique et la transition écologique dans les organisations culturelles, et d'examiner la manière dont les acteurs agissent face à ces tensions afin de les résoudre (ou *a minima* de les gérer). Ainsi, pour identifier ces tensions, nous avons réalisé une étude de cas approfondie sur un centre de création des arts et des cultures numériques qui diffuse des œuvres numériques et encourage les formes artistiques qui recourent aux nouvelles technologies. Ce travail de recherche permet d'apporter un éclairage précieux sur les enjeux du secteur culturel face aux attentes sociétales pour que les arts et la culture continuent d'être des agents de changement pertinents dans l'action climatique à travers leurs capacités à façonner les imaginaires et les valeurs.

Les études sur les pratiques culturelles montrent que les outils numériques ont profondément fait évoluer les pratiques de consommation et de production culturelles. Les usages se tournent massivement vers la consommation numérique tandis que les outils numériques font évoluer les processus de production de contenus culturels. Mais cette numérisation de la culture pose également la question de son impact écologique. Après 30 ans de démocratisation des outils et des techniques numériques, le changement climatique exige d'analyser leur impact au regard de la transition écologique et de rechercher des modes d'action soutenables. Effectivement, selon le rapport de 2021 du Shift Project "Décarbonons la Culture", réalisé dans le cadre du plan de transformation de l'économie française, la culture représente le premier poste mondial de consommation de données sur le système numérique, système émetteur de 3 à 4% des émissions mondiales de gaz à effet de serre (soit deux fois plus que le transport aérien).

Ainsi, si la transition numérique et la transition écologique apparaissent comme deux injonctions majeures pour nos sociétés (Monnoyer-Smith, 2017), la question de leur compatibilité est aujourd'hui clairement posée. Les organisations culturelles sont face à un paradoxe. D'une part, les technologies numériques ouvrent de nouvelles formes et techniques de création et contribuent à la défense et au développement des droits culturels, d'autre part, elles participent au changement climatique du fait de leur empreinte énergétique.

Afin d'analyser le paradoxe de la transition numérique et de la transition écologique, nous avons fait le choix d'étudier l'art numérique puisqu'il rassemble la transition numérique par sa forme (cet art utilise les technologies numériques pour créer des œuvres originales) et la transition

*Intervenant

écologique par sa réflexion critique sur la société mais aussi parce qu'elle fait partie des profondes mutations en cours dans le secteur culturel. Cette nouvelle injonction écologique visant à limiter les usages numériques se confronte ainsi à l'objet social initial des organisations culturelles promouvant ces formes d'art et de création numériques. Nous pouvons illustrer cette tension par les propos suivants tenus par un directeur artistique d'une association d'art numérique : "*on fait des choix radicaux pour porter la transition écologique, mais on est dans l'ambivalence et les contradictions perpétuelles*". Ce paradoxe de fond entre transition numérique et écologique nous interroge sur les implications organisationnelles et de gestion qu'il soulève.

1. Approche théorique

La question de la compatibilité entre transition numérique et transition écologique peut être formulée comme un paradoxe. L'approche par les paradoxes s'est fortement développée en lien avec la multiplication des interdépendances (organisationnelles, sectorielles, économiques, géographiques...) et du constat de la complexification du monde social et économique. Elle repose sur deux hypothèses majeures : 1/ les tensions sont indissociables du fonctionnement des organisations qui sont considérées comme des systèmes complexes, dynamiques et ambigus ; 2/ les paradoxes sont des construits qui résultent de la manière dont les acteurs agissent face à ces tensions et essaient d'y répondre (Lewis & Smith, 2014). Les paradoxes sont définis par Smith et Lewis (2011) comme des "éléments contradictoires mais interdépendants qui existent simultanément et persistent dans le temps". Il ne s'agit pas en effet de pouvoir choisir entre l'une ou l'autre alternative mais de devoir gérer les deux éléments ensemble. La littérature a permis d'identifier plusieurs types de paradoxes et de tensions paradoxales elles-mêmes interdépendantes (Smith & Lewis, 2011) : *belonging* (l'identité crée des tensions entre l'individu et le collectif) ; *organizing* (l'organisation met en œuvre des processus concurrents et contradictoires) ; *performing* (la diversité de parties prenantes dans la définition de la stratégie conduit à la définition d'objectifs concurrents) ; *learning* (les évolutions à venir peuvent conduire à détruire l'existant). Elle souligne également l'importance de gérer ces paradoxes (Josserand & Perret, 2003) et a permis d'identifier des réponses défensives à apporter à ces paradoxes (opposition, séparation spatiale, séparation temporelle, synthèse), réponses pouvant être combinées dans une perspective dynamique (acceptation, confrontation, transcendance) (Lewis, 2000 ; Smith & Lewis, 2011 ; Hahn et alii, 2015 ; Petrella et alii, 2022).

2. Problématique

La question à laquelle cette recherche répond dans le cas des organisations culturelles, en s'appuyant sur la logique des paradoxes, est la suivante : Quelles tensions l'usage du numérique dans les pratiques culturelles et artistiques entraînent-elles dans les organisations culturelles ?

Dans le secteur culturel, la tension entre développement de pratiques culturelles numériques d'une part et aspiration à contribuer à l'atténuation du changement climatique, d'autre part, interroge les relations entre professionnels de la culture (artistes, opérateurs culturels), usagers, techniques numériques et enjeux climatiques. Dans le but d'apporter une réponse constructive à notre problématique, nous abordons les origines, les contradictions et les interdépendances que les paradoxes organisationnels liés aux transitions numérique et écologique font naître ainsi que leurs natures, leurs implications et leurs gestions.

3. Méthodologie utilisée et terrain

Afin d'analyser les tensions organisationnelles liées à la concomitance de la transition numérique et écologique, ses origines et sa gestion par les acteurs culturels, nous avons réalisé une étude de cas approfondie sur un centre de création des arts et des cultures numériques qui diffuse des œu-

vres numériques et encourage les formes artistiques qui recourent aux nouvelles technologies. La mission de cette association consiste notamment à suivre pas à pas le cheminement de l'écriture d'une œuvre jusqu'à sa présentation, en portant une attention particulière à la réalisation technologique. Dans le cadre de son Medialab, elle propose également des ateliers créatifs dédiés à tous pour s'initier aux technologies.

Ainsi, cette organisation s'inscrit particulièrement dans la transition numérique en promouvant et développant une forme d'art numérique. D'ailleurs, dans la même logique, cette structure est à l'initiative d'un réseau professionnel national, créé en 2020, dont elle assure la présidence et l'animation, et dont l'objet est de structurer, organiser et développer les écosystèmes des arts hybrides et cultures numériques en France. Ce réseau compte aujourd'hui environ quatre-vingts structures et deux cent cinquante artistes.

L'association étudiée engage également sa transition écologique à travers la mise en place de politiques et pratiques culturelles et artistiques soutenables comme le low-tech, l'écoconditionnalité des projets artistiques, la limitation des déplacements, mais aussi dans le cadre du réseau professionnel national par sa participation à un groupe de travail portant sur l'écoresponsabilité.

Pour analyser les dynamiques à l'œuvre, le travail de recherche s'appuie sur la méthode d'analyse processuelle (Mendez, 2010 ; Bidart *et alii*, 2013). Nous choisissons une approche interprétativiste en considérant la signification consensuellement attribuée par les individus à une situation à laquelle ils participent comme la réalité objective de cette situation. Le recueil de données s'établit alors selon une méthodologie qualitative, l'approche privilégiée avec un paradigme épistémologique interprétativiste, par observations participantes et entretiens semidirectifs.

4. Résultats, implications scientifiques et retombées sociétales

Ce travail de recherche permet d'identifier à la fois la nature des paradoxes induits par la tension entre transition numérique et transition écologique et les relations qu'ils entretiennent (d'interdépendance, de renforcement ou d'opposition), mais aussi la manière dont l'organisation culturelle étudiée " gère " ces tensions organisationnelles (en termes de stratégie, gouvernance, organisation, management, mais aussi de contexte) dans la perspective de contribuer à l'atténuation de l'impact sur le changement climatique.

Parmi les paradoxes organisationnels identifiés, nous pouvons citer d'abord les paradoxes d'appartenance (*belonging*) liés aux tensions entre les valeurs propres à l'individu et celles diffusées à l'échelle globale de l'organisation. En effet, nous observons que les valeurs individuelles écologiques sont plurielles, génèrent des conflits dans les pratiques professionnelles et complexifient les relations entre les membres de l'organisation culturelle et les artistes autour des enjeux environnementaux et de l'utilisation du numérique.

Nous pouvons également mentionner les paradoxes de performance (*performing*) liés aux objectifs contradictoires, tels que : la promotion des arts numériques et la limitation des usages numériques, les objectifs financiers et le coût que représente la mise en œuvre d'une politique écoresponsable, la sensibilisation aux questions environnementales par l'art et la préservation de la liberté créative des artistes et la volonté de ne pas instrumentaliser l'art. Ou encore, les paradoxes de performance liés à la pluralité des parties prenantes d'une association culturelle, avec d'un côté des acteurs imposant des pratiques artistiques écoresponsables et de l'autre des opérateurs culturels réclamant des logiques d'attractivité et de spectacularisation sans contraintes.

Des tensions organisationnelles s'observent aussi au niveau de l'organisation (*organizing*) se traduisant par des logiques contradictoires se manifestant entre des anciens process flexibles

propres à la programmation artistique et des nouveaux modes d'organisation liés aux pratiques écoresponsables qui exigent un cadre plus rigide et un contrôle renforcé, telle que l'instauration de critère d'écoconditionnalité dans les projets artistiques.

En ce qui concerne la gestion de ces paradoxes, nous avons distingué deux types de réponses à ces paradoxes s'inscrivant dans des logiques opposées comme celle de la stratégie de diffusion des œuvres d'art qui correspond à une séparation temporelle (Poole & Van de Ven, 1989 ; Smith & Lewis, 2011) se traduisant par un encadrement et une limitation des usages polluants jusqu'à ce que les besoins de l'activité conduisent à nouveau à les adopter, et celle qui envisage les paradoxes de manière dynamique comme la confrontation (Lewis, 2000) que constitue la constitution d'un groupe de travail portant sur l'écoresponsabilité au sein du réseau professionnel national des arts hybrides qui devrait conduire par le biais de la discussion et de la construction sociale à accommoder les tensions en créant de nouvelles pratiques ou une nouvelle compréhension du paradoxe.

Cette étude contribue ainsi aux réflexions portant sur la gestion des paradoxes en analysant un type d'organisation et un type de secteur peu investigués dans ce champ. En s'intéressant à un enjeu sociétal majeur : l'articulation de la transition numérique et écologique, elle permet également aux acteurs du monde socio-culturel d'identifier les tensions associées à l'usage du numérique et la transition écologique ainsi que les leviers qui pourront leur permettre de s'engager dans des trajectoires soutenables.

Enfin, ce travail de recherche s'inscrit dans **l'axe C " éthique, écologie "** du colloque IMPEC 2024 et sa thématique de recherche portant sur l'impact écologique de certaines technologies. Notre travail pourra alimenter la réflexion sur la question suivante : Quelles tensions cette transformation numérique des pratiques culturelles et artistiques entraînent-elles dans les organisations culturelles ?

Bibliographie

- Bidart C., Longo M-E & Mendez A. (2013), Time and process: an operational framework for processual analysis, *European Sociological Review*, 29(4) : 743-751.
- Hahn T., Pinkse J., Preuss L. & Figge F. (2015), Tensions in corporate sustainability: towards an integrative framework, *Journal of Business Ethics*, 127(2) : 297-316.
- Josserand E. & Perret, V. (2003), Pratiques organisationnelles du paradoxe, In Perret V. et Josserand E., *Le paradoxe, penser et gérer autrement les organisations*, Paris: Ellipses, 65-187.
- Lewis M. W. (2000), Exploring Paradox : Toward a More Comprehensive Guide. *The Academy of Management Review*, 25(4) : 760-776.
- Lewis M.W. & Smith, W.K. (2014), Paradox as a metatheoretical perspective: Sharpening the focus and widening the scope, *The Journal of Applied Behavioral Science*, 50(2) : 127-149.
- Mendez A. (2010), *Processus. Concepts et méthode pour l'analyse temporelle en sciences sociales*. Academia-Bruylant, Intellection.
- Monnoyer-Smith, L. (2017), Avant-Propos. Transition numérique et transition écologique, *Annales des Mines – Responsabilité et environnement*, 87 : 5-7.
- Petrella F., Simsa R., Pape U., Pahl J.-B., Brandsen T., Richez-Battesti N. & Zimmer A.

(2022), Dealing With Paradoxes, Manufacturing Governance: Organizational Change in European Third-Sector. *Organizations, Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly*, 51(2) : 237–25.

- Poole M. S. & Van de Ven A. (1989), "Using paradox to build management and organizational theory". *Academy of Management Review*, 14: 562-57.

- Smith W. K. & Lewis, M. W. (2011), Toward a theory of paradox: A dynamic equilibrium model of organizing. *Academy of Management Review*, 36 : 381–403.

Mots-Clés: Arts numériques, transition numérique, transition écologique, gestion des paradoxes, changement organisationnel, industries culturelles et créatives.

Métavers et créations scéniques

Viviane Triby * ¹

¹ Université Grenoble Alpes (UGA) – UMR LittArts – Adresse CS 40700 - 38058 Grenoble cedex, France

Comment la scénographie se trouve-t-elle diffractée dans des structures de médiation et d'interaction qui permettent des lectures connexes et simultanées ? et de quelles types de lectures relèvent les réceptions d'une création de théâtre ou de danse contemporaine ?

Empruntant les voies d'une méthodologie croisée entre ethnométhodologie – pour ce qui est des lectures critiques des pratiques quotidiennes instruisant la reconnaissance des objets numériques sur scène -, l'analyse d'œuvres et les théories médiatiques, il sera questionné, dans un premier temps, la nécessité de l'écran dans la mise en scène lorsqu'il introduit une discursivité qui l'expatrie d'un usage accessoiriste.

L'écran devenu vecteur plutôt que support, nous interrogerons également la construction de sa nécessité en parcourant quelques jalons qui marquent la relation de la scène et de l'écran, du mitan des années 1920 jusqu'à ses questionnements récents où la matérialité concrète et bornée de l'écran vacille dans l'imaginaire de gestes traversants.

Enfin, une troisième partie cherchera à porter les précédentes questions dans des réalisations qui tout à la fois les illustrent et les dépassent. Nous analyserons plus précisément deux créations : *Lavinia*, de Isis Fahmy et Benoît Renaudin et *Cosmogony* de Gilles Jobin. Ces deux pièces ont la particularité d'élaborer de dispositifs techniques complexes dans une réflexion critique de ce qu'ils apportent à la scène et à l'écriture scénique afin de ne pas diluer la dramaturgie dans une monstration technophile qui serait seule supportrice de la création d'attention et du *partage du sensible*.

Ces pièces offrent également la possibilité de penser l'écran dans la dualité intérieur/ extérieur, (possiblement scène/hors-scène), introduisant l'expérience d'une temporalité et d'une spatialité inédite.

Pour finir nous reviendrons sur la modélisation de métavers pensée dans l'interaction avec la physicalité de la scène par le biais de l'écran utilisé dans ces deux réalisations, et interrogerons comment cet insert d'un monde virtuel persistant désopacifie radicalement l'écran pour le porter vers de nouveaux rites d'usage.

Mots-Clés: écritures scéniques interactives, avatar, motion, capture, métavers, écran

*Intervenant

” Ok-point ” : pratiques de ponctuation dans l’écrit en interaction par écran en contexte sensible

Gudrun Ledegen * ¹, Katja Ploog * † ²

¹ Université de Rennes 2 (UR2) – Laboratoire PREFICS – Place du recteur Henri Le Moal - CS 24307 - 35043 Rennes cedex, France

² Université d’Orléans (UO) – LLL UMR7270CNRS – Château de la Source - Avenue du Parc Floral - BP 6749 - 45067 Orléans cedex 2, France

Gudrun LEDEGEN, Université Rennes 2, Laboratoires LLL et PREFICS
Katja PLOOG, Université d’Orléans, Laboratoire LLL

” Ok-point ” : pratiques de ponctuation dans l’écrit en interaction par écran en contexte sensible(4259 signes)

Nous proposons une étude des ressources de ponctuation dans le cadre d’interactions sur un chat de prévention du suicide, où interagissent des écoutants bénévoles de l’association et des appelants qui viennent partager leur mal-être, une situation de travail de grande sensibilité. La ponctuation peut ainsi se faire le relais empathique de la prosodie, ici absente, mais aussi attester de pratiques innovantes des écrits électroniques, où un point peut être jugé ”archi-sec” (Gautier 2016).

Le dispositif permet de ” faire du face à face à l’écrit ” (Marriccia, 2004), et les interactions se déroulent à la fois en temps réel et en différé, en ce sens que le tour de parole n’est émis et reçu qu’au moment de sa validation, selon l’ergonomie de l’interface par un bouton ”envoi” ou l’appui sur la touche entrée : quelles organisations se déploient par ”tour de clavier” (tour de parole sur écran), quelles fonctions sont attribuées dans ce contexte aux ponctuations, ... ?

La temporalité réduite du chat œuvre à l’encontre de l’ajustement normatif et en faveur des formes brèves ; aussi, cet écrit présente de nombreux parallèles avec l’organisation du français parlé (*langue de tous les jours*). Toutefois, alors même que la situation caractéristique du chat est habituellement ” informelle ”, les interactions de notre corpus d’étude se déroulent dans la *langue du dimanche* (Blanche-Benveniste 1985, 1990), qui est une *langue de distance* (Koch & Oesterreicher 2001) caractérisée par le maintien des *ne* de négation, le vouvoiement, etc. Cette formalité registrale marquée aide à maintenir en effet la distance sociale, mais se révèle pleinement propice aux confidences. Les dynamiques présentes s’exercent comme des vecteurs contraires, tension que le locuteur résout *in situ*. L’interaction dans ce contexte particulier, constitue donc un genre discursif spécifique parmi les écrits électroniques par écran.

*Intervenant

†Auteur correspondant: katja.ploog@univ-orleans.fr

Les recherches ont décrit l'émergence de fonctions socio-pragmatiques de la ponctuation dans la communication écrite instantanée. Le point, en particulier, a été décrit comme un marqueur de registre (Androutsopoulos & Busch, 2021) ou de politesse (Gunraj et al. 2016 ; Houghton et al. 2018).

Appelant (17:47:21): il faut croire que je suis une erreur de la nature

Appelant (17:47:59): un objet perturbateur chez moi

Chat-Accueil (17:49:37): Vous avez des mots très durs en ce qui vous concerne. Vous êtes dynamique, vous réussissez en classe et vous vous considérez comme une erreur de la nature ??? (142-1)

La ponctuation peut ainsi se faire le relais empathique de la prosodie et des ressources non verbales, ici absentes, mais aussi attester de pratiques innovantes des écrits électroniques, où un point peut être jugé "archi-sec" (Gautier 2016).

Aussi nous ferons l'hypothèse que (i) la proximité relationnelle, de par l'interaction à propos de sujets sensibles, prenne le dessus, et que l'organisation du discours (ii) privilégie l'économie du signe, (iii) au détriment des ressources normatives (iv) en puisant dans les caractéristiques inhérentes à l'ergonomie de l'outil et de l'interface.

Le rôle de la ponctuation dans la communication écrite en ligne s'examinera ici plus particulièrement dans le possible contraste entre différents groupes d'âge co-présents sur le chat de prévention : leurs pratiques des réponses brèves (par exemple : *OK* ; *oui* ; *non* ; ...) ou elliptiques, et de leur combinaison avec la ponctuation (en particulier forte : . ? !) pourraient fortement se contraster (Gautier 2016 ; McCulloch 2020 ; Gunraj et al. 2016 ; Houghton et al. 2018 ; Androutsopoulos & Busch 2021) et donner lieu à une convergence interactionnelle (Adams & Miles 2023) de la part des Ecouteurs. Ces aspects seront explicités sur la base d'un corpus d'étude de près de 300 conversations par chat, datant de l'année 2015 (1.500.000 signes), balisées par groupe d'âge des Appelants (jeunes – adultes – non-identifiés, chaque groupe comptant *circa* 500.000 signes, et 100 conversations). Il s'agira d'établir dans quelle mesure les ressources observées satisfont aux mêmes exigences pragmatiques que leurs homologues normatifs et dans quelle mesure l'émergence des spécificités formelles et structurelles correspond à des fonctions caractéristiques du genre.

Références bibliographiques

Adams A. & Miles J., 2023, Examining textism convergence in mediated interactions, *Language Science*, 99.

Bouquain, A., Codreanu, T. & Combe, C., 2021, Ménager les faces par écran : vers de nouvelles règles de politesse, *Fabrique de l'interaction parmi les écrans : formes de présences en recherche et en formation* (édition augmentée), Les Ateliers de (sens public), Montréal, <http://ateliers.sens-public.org/>.

Androutsopoulos J. & Busch F., 2021, Digital punctuation as an interactional resource: the message-final period among German adolescents, *Linguistics and Education* 62.

Blanche-Benveniste C., 1985, La langue du dimanche, *Reffet*, 14, 42-43.

Blanche-Benveniste C., 2010, *Le français. Usages de la langue parlée*, Leuven et Paris, Peeters.

Blanche-Benveniste C., 2013, La langue du dimanche et la langue de tous les jours, *Travaux neuchâtelois De Linguistique*, 58 : 301-305.

Ferrari, Angela & Pecorari, Filippo, 2019, La ponctuation, in Encyclopédie Grammaticale du Français, en ligne : http://www.encyclogram.fr/notx/031/031_Texte.pdf

Gautier, Antoine, 2016, " Le "point archi-sec" et la "grammaire parallèle" de la communication électronique ", in S. Pétilion, F. Rinck & A. Gautier (éds), *La ponctuation à l'aube du XXIe siècle. Perspectives historiques et usages contemporains*, Limoges, Lambert-Lucas, 149-159.

Gunraj D.N., Drum-Hewitt A.M., Dashow E.M., Upadhyay S.S.N., Klin C.M., 2016, Texting insincerely: The role of the period in text messaging, *Human Behavior* 55, 1067-1075.

Houghton K.J., Upadhyay S.S.N., Klin C.M., 2018, Punctuation in text messages may convey abruptness. *Period*, *Human Behavior* 80, 112-121.

Koch P.& Oesterreicher W., 2001, Langage parlé et langage écrit, in Holtus G., et al. (ed.), *Lexikon der Romanistischen Linguistik*, vol. I/2, Tübingen, Niemeyer, 584-627.

Ledegen G.& Wagener A., 2020, " *Nous ne doutons pas de votre souffrance* " : analyse pragmatique et sociolinguistique du *nous de distanciation* dans un chat de prévention du suicide, *Corpus*, 21, <https://journals.openedition.org/corpus/4977>.

Ledegen G., 2019, 'Bonsoir. Je vais mal'. La difficile expression du dévoilement de soi et de l'empathie dans un chat de prévention du suicide, in Abécassis, M., Block, M., Ledegen, G., Peñalver Vicea, M., *Le grain de la voix dans le monde anglophone et francophone*, Oxford, Peter Lang, 193-214.

Marcoccia, M., 2004, La communication écrite médiatisée par ordinateur : faire du face à face avec de l'écrit. *Journée d'études de l'ATALA Le traitement automatique des nouvelles formes de communication écrite*, Jun 2004, Paris, France.

McCulloch, G., 2020, *Because Internet. Understanding how language is changing*, Vintage.

Mots-Clés: chat de prévention du suicide, ponctuation, pragmatique, innovation, interaction par écran, contexte sensible

Innovating with creative practices to enhance group collaboration within a hybrid doctoral seminar

Morgane Domanchin * ¹

¹ Education Department – Norvège

A) The world of work: collectives, risks, inequalities and ethical management

The COVID-19 pandemic has led to a significant increase in hybrid settings for group collaboration, where both co-located and remote participants attend a seminar simultaneously. However, these hybrid settings pose challenges that can undermine collaborative group work. In this presentation, collaboration is defined as "a dynamic and constantly developing process" (Author et al., 2023) in which two or more social entities actively and reciprocally engage in joint activities with the aim of achieving at least one shared goal (Bedwell et al., 2012, p. 130). For instance, technical difficulties may affect, in worse cases, interrupt the communication flow (Ibneilkaïd & Vincent 2023) which is crucial for information exchange and effective collaboration. As a result, hybrid teams may require "technical coordination" (Meier, Spada & Rummel 2007) to solve critical episodes, and to ensure the continuation of group discussions. Without the implementation of such a technical coordination, the "joint information processing" (Meier et al., 2007), consisting of the construction of a shared knowledge base between participants may be endangered. This risk arises when remote participants are unable to see, hear or access shared collaborative documents. In such a fragile context, the role of the group is crucial in finding creative solutions to best address the encountered technical problems. This presentation will particularly zoom into these creative solutions implemented by a researcher group over two academic semesters. Indeed, there is a growing need for establishing ground rules to enhance group collaboration in hybrid settings, which differ significantly from face-to-face collaboration. To address this need, the literature suggests initiating a brainstorming phase, which fosters collective thinking and promotes creative problem-solving (Osborn 1948; 1953; Sawyer 2012). However, in a hybrid seminar where multiple digital artifacts are used simultaneously, the group is compelled to adopt improvisational solutions that may be modified, abandoned, or sustained. In this context, creative solutions emerge through interactions as the group experience shared challenges and draws upon diverse backgrounds and expertise. Additionally, engaging in reflective practices, such as reviewing video sequences, can further enhance the collaborative reflection process. Ultimately, these approaches can generate innovation over time, driven by the accumulation of insights (Sawyer, 2012).

This presentation aims to explore the sets of practices that were implemented by co-located and remote participants to enhance their collaborative learning experience while attending a day-long hybrid doctoral seminar. Hence the following research question - *How to enhance group collaboration within a hybrid doctoral seminar?*

*Intervenant

The study is anchored in the theoretical tradition of Computer-Supported Collaborative Learning (CSCL), and focuses on three phases of the collaborative process defined by Meier et al., (2007):

- 1) *communication* entailing that both, speakers and listeners, collaborate in ensuring understanding to reach a common ground in which "a shared basis of knowledge among participants" (Pfister 2005:42) is reached. *In a hybrid context, how does the group co-construct communicative practices to ensure an effective communication among co-located and remote members?*
- 2) *the joint information processing* relates to a collaborative process where individuals share information, and engage in collective decision-making to achieve a common-goal or decision. This process aims at constructing a shared knowledge base that is reached through eliciting and externalizing information. *In that case, how can such a "process of sharing knowledge" enact in a distributed environment involving in-situ and ex-situ participants located on various digital devices?*
- 3) *the group's technical coordination* involves the groups' joint efforts in managing the technical interdependencies that arise when using shared applications or tools. This could involve setting up allocation rules or mastering basic technical skills that allow participants to use the technical tools effectively for example. In hybrid contexts, participants need to orchestrate multiple technologies in order to reach the feeling of togetherness. *In what way(s) can the group contribute to a collective technical coordination, in which everyone "cares" for one another's sight and hearing?*

The study reports on five seminars that occurred between 2016-2017, during which remote participants were given the option to choose from various digital artefacts. These included telepresence devices (a tablet mounted display and a robot) as well as a videoconferencing platform. The hybrid seminar systematically took place in a city in France, although its format varied between data sessions, guest presentations, group work, welcoming lecturers both online and physically. As part of an auto-ethnographic research project, the seminars were part of a doctoral seminar, bringing together an interdisciplinary team of 13 researchers, including both, junior (masters, doctoral students, postdoctoral fellows) and senior participants (Associate Professors, Professors). The seminars, which constituted the data corpus, were recorded in-situ, resulting in 7 hours of video footage, and ex-situ participants' screens were captured resulting in 10 hours of dynamic screen recordings. Additionally, semi-structured interviews and final written questionnaires were conducted.

Based on a 13 final written questionnaires gathering the participants' inner self reflections, the qualitative analyses report from the N-vivo coding where the author conducted a thematic analysis. Supplemented by video extracts, the findings illustrate traces of participants' adaptability and distributed intelligence. Three selected video samples discuss critically the implementation of creative group practices, in regards to personal routines and habits taken over time to support the group's hybrid collaboration. The analyses bring to light individual and collective perspectives from both, remote and physical, participants in articulation with Meier et al., (2007)'s three phases of the collaborative process introduced above. The study aims at contributing to the emerging research field on hybrid collaboration and address concrete challenges and solutions for future research or training purposes.

References

Author et al., (2023).

Meier, A., Spada, H., & Rummel, N. (2007) A Rating Scheme for Assessing the Quality of Computer-Supported Collaboration Processes. *Computer-Supported Collaborative Learning*, 2, 63-86.

Osborn, A.F. (1948). *Your creative power*. New York: Charles Scribner's Sons.

Osborn, A. F. (1953). *Applied Imagination*. Buffalo, NY: Creative Education Foundation Press.

Pfister, H.-R. (2005). How to Support Synchronous Net-Based Learning Discourses: Principles and Perspectives. In Bromme, R., Hesse, F.W., Spada, H. (Eds) *Barriers and Biases in Computer-Mediated Knowledge Communication*. Computer-Supported Collaborative Learning Series, 5. Springer, Boston, MA. https://doi.org/10.1007/0-387-24319-4_3

Sawyer, K. (2012). *The Science of Human Innovation: Explaining Creativity (Second Edition)*. Oxford: University Press.

Mots-Clés: hybrid collaboration, doctoral seminar, videoconferencing, telepresence robots

Une approche dispositifive et écranique de la médiation culturelle et artistique : l'exemple du dispositif nomade micro-folie, ou l'écran dans tous ses états

Mabrouka El Hachani * ¹, Angèle Stalder * ^{† 1}, Alexandre Ballare * [‡]

¹ ELICO – Université Jean Moulin - Lyon 3, Université Jean Moulin - Lyon 3 – France

Les développements du numérique ont favorisé la multiplication des écrans mais également transformé les relations que les individus entretiennent avec eux tout autant qu'avec leur contenus (Leleu-Merviel, 2005 ; Lancien, 2012). Un type de relation est d'ailleurs évoqué par Bouko (2012) pour parler du casque 3D et de la confusion des espaces-temps scéniques. En effet, l'auteur parle même de l'écran-paupière pour mieux évoquer le rapprochement des écrans au plus près de notre corps jusqu'à former un être hybride le temps de l'expérience immersive. Cet exemple illustre bien les enjeux sous-jacents au déploiement du numérique, à la fois du renouvellement technologique de plus en plus innovant dans la façon de capter notre attention et notre présence à elle (Miège 2021). Elle relate également des enjeux des modes de transmission des savoirs culturels et des formes de médiation adaptée (Pagès, 2020). Quand les jeunes sont acculturés aux dispositifs numériques assez tôt dans leur existence, cela façonne la manière dont ils reçoivent l'offre de connaissances et de culture. Le dispositif nommé "micro-folie" regroupe un ensemble de dispositifs écraniques pour favoriser la médiation culturelle par l'expérience scénarisée et documentée de la culture. Ce dispositif est qualifié par l'institution de "dispositif culturel innovant au service des territoires"(1). Il s'agit d'un ensemble modulaire de services conçu pour s'intégrer dans un cadre existant, mis en place par les enseignants et réceptionné par des élèves de collège. La finalité est une rencontre avec des œuvres. En nous appuyant sur ce dispositif choisi dans le cadre d'une réponse à l'appel à projet LÉA (Lieux d'éducation Associés à L'ifé), il s'agira à travers une approche qualitative basée sur des observations et des entretiens, conduits auprès des élèves et des enseignants engagés dans le dispositif, de révéler les formes de la médiation culturelle et des imaginaires autour de la médiation numérique du patrimoine (Sandri 2016). De plus, une analyse sémio-technique du dispositif "micro-folie" est elle-même envisagée : quel type d'agencement des éléments (base de données des œuvres, les sélections et scénarisations proposées, écrans) pour saisir cette approche dispositifive écranique et scénarisée des micro-folies ? Quels effets sur l'appétence des élèves à découvrir les œuvres réelles ou développer des pratiques artistiques et culturelles ? Quel rôle des émotions suscitées et si celles-ci sont un vecteur de motivation pour les apprentissages ?

Pour cela, il conviendra d'analyser les formes de médiation que permet ce type de dispositif immersif à travers les données collectées.

*Intervenant

[†]Auteur correspondant: angele.stalder@univ-lyon3.fr

[‡]Auteur correspondant: alexandre.ballare@univ-lyon1.fr

Les données captées permettront d'interroger la corporéité, les interactions par écran et les interactions inter-personnelles et ce qu'ils font à l'acquisition des savoirs via ce dispositif.

- Impacts/Implications scientifiques et retombées sociétales : analyser l'essaimage du dispositif micro-folies dans des territoires ruraux comme mode d'accès à la culture et envisager des recommandations pour la mise en application de scénarii adaptés pour les enseignants et les élèves.
- Inscription dans un des sous-thèmes d'IMPEC 2024 : axe B pratiques artistiques du point de vue de la médiation et de la réception

Références documentaires :

Bouko, C. (2012). "Quand l'écran se fait paupière : l'expérience de la "dé-localisation" par le théâtre immersif". *Ecrans*, 1, 113-130.

Lancien, T. (2012). *Ecrans et médias / - Paris : L'Harmattan, 2012*

Leleu-Merviel, S. (2005) (dir.), *Création numérique : écritures, expériences interactives*, Paris, Éd. Hermes Science, coll. *Traité des sciences et techniques de l'information*, 2005, 304

Miège B. (2020), *La numérisation en cours de la société. Points de repères et enjeux.* coll. "Communication, Médias et Sociétés". PUG, Grenoble.

Sandri, E. (2016). " Le repositionnement du métier de médiateur au musée face aux enjeux de la culture numérique ". *Revue Études de Communication*, n°46, p. 71-86.

Pagès, D. (2020). *La démocratisation culturelle et les promesses des médiations culturelles numériques : mirage ou tournant ?*. *Quaderni*, 99-100(1), 97-112. <https://www-cairn-info.acces.bibl.ulaval.ca/re-quaderni-2020-1-page-97.htm>.

(1) <https://www.culture.gouv.fr/Regions/Drac-Provence-Alpes-Cote-d-Azur/Politique-et-actions-culturelles/Micro-Folies>

Mots-Clés: Musée numérique, médiation culturelle, pratiques artistiques, micro, folie, écran, interaction, savoirs culturelles, numérique

"Binn el binin, ou la tentative d'une recapture identitaire par la création d'un lieu littéraire.

Selima Atallah * 1

¹ Héritages : Culture(s), Patrimoine(s), Création(s) (Héritages - UMR 9022) – Centre National de la Recherche Scientifique, Ministère de la culture, CY Cergy Paris Université – 33 boulevard du port 95011 CERGY, France

Comment rendre compte grâce à la littérature d'une expérience de vie entre plusieurs lieux, entre plusieurs langues ? Comment créer un lieu littéraire à même de contenir mon expérience singulière et ma pratique de l'écriture dans et hors livre ?

C'est le questionnement qui a guidé mon travail dans le cadre de mon master de recherche-crédation littéraire. J'avais décidé de mener une enquête littéraire dans les archives de ma vie, afin d'aboutir à une autofiction explorant mon histoire sous un angle postcolonial. Néanmoins, j'ai développé au fil du master, et malgré les confinements successifs une pratique de la performance littéraire, qui a commencé par le slam pour se muer en une pratique mêlant vidéo, musique et texte. Aussi, m'a-t-il alors semblé réducteur de proposer un texte écrit, linéaire, là où ma pratique était devenue protéiforme, fragmentaire et performative. J'ai donc cherché, une manière d'intégrer cet aspect de mon travail à l'œuvre qui constituerait la partie créative de mon mémoire de fin de master et j'ai fini par opter, de manière heuristique, pour un site internet, (<https://binnelbinin.art>). Cette œuvre hypermédiatique est volontairement fragmentaire et oblige l'utilisateur à errer d'un lien hypertexte à un autre, afin de revivre la quête que j'ai moi-même vécue durant mon enquête. Par ailleurs, elle permet de créer un lieu fictif entre-deux rives à même de contenir les fragments de mon identité, ou plutôt de celle de l'avatar fictif qui est le " je " de cette œuvre. J'ai tiré plusieurs performances de ce travail. " Au service des étudiant.es étrangers de la préfecture de police " réassemble certains fragments du site et mobilise une recherche internet et des archives personnelles pour former un filtre sur mon visage filmé et projeté en direct, afin de confronter le discours subjectif de l'individu à celui déshumanisant de l'administration. " marhbe bikom fi binn el binin " consiste à proposer à un membre du public de naviguer sur le site tandis que je me transforme en assistant vocal qui lit ce qu'il explore au fil de sa navigation faisant du site à la fois l'aboutissement d'un processus performatif, mais aussi la source de nouvelles performances, potentiellement infinies car l'assemblage, réassemblage, désassemblage perpétuel offert par la forme du site rend les combinaisons possibles presque infinies. Enfin, si la majorité du texte est en français, il y a aussi des passages en derja tunisienne ainsi que certains fragments écrits en anglais. J'ai choisi cette forme pour mettre en lumière mon hétérolinguisme qui est ma seule vraie langue, mais aussi pour mettre en avant les changements perpétuels de langues qui font selon moi partie de la culture numérique.

De ce processus de travail, j'ai donc tiré un mémoire réflexif mais également conçu une méthodologie réutilisable que j'ai enseignée en atelier d'écriture numérique à l'université de Cergy et qui a permis à plusieurs étudiant.es de créer leurs propres courtes œuvres hypermédiatiques ainsi que

*Intervenant

des performances qui en découlent. J'aimerais donc proposer une communication orale qui consisterait en une conférence-performance issue de cette recherche, et ouvrant sur ses débouchées pratiques en atelier d'écriture.

Cette communication s'inscrirait dans l' " Axe B : Pratiques artistiques. "

Bibliographie non exhaustive :

- BOOTZ, Philippe, *Les basiques : la littérature numérique* <http://archive.olats.org/livresetudes/basiques/littera>
- BOUCHARDON, Serge, *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Hermann, 2014 <https://www.sudoc.fr/17574386X>
- SOUCHIER Emmanuël, CANDEL Étienne, GOMEZ-MEJIA Gustavo, *Le numérique comme écriture. Théories et méthodes d'analyse*, avec la collaboration de JEANNE-PERRIER Valérie. Armand Colin, " Codex ", 2019, ISBN : 9782200618582. URL : <https://www.cairn.info/le-numerique-comme-ecriture-9782200618582.htm>
- SEBBAR Leila, 2007 " Entendre l'arabe comme un chant sacré ", L'arabe comme un chant secret, Bleu autour, Saint-Pourçain-sur-Sioule (2è édition, 2010)
- http://archive.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/8_basiquesLN.php

Mots-Clés: hypermédia, littérature numérique, performance littéraire, hétérolinguisme, écriture créative, recherche, création

La fonction cognitive du langage à l'épreuve du distanciel au sein d'une équipe de travail

Marguerite Coron * ¹

¹ Laboratoire d'Economie et de Sociologie du Travail (LEST) – Aix Marseille Université, Centre National de la Recherche Scientifique – 35 Avenue Jules Ferry - 13626 Aix en Provence cedex 1, France

L'entreprise connaît aujourd'hui un engouement pour le travail à distance, surtout du côté des salariés. Les avantages sont réels : outre une baisse de fatigue et une meilleure gestion du temps (Tissandier et Mariani-Rousset, 2019 ; Maruyama et al., 2009), le télétravail accroît la concentration (Biron & Van Veldhoven, 2016), et la productivité individuelle (Martin & Mac-Donnell, 2012).

Cependant, d'un point de vue collectif, le travail à distance peut nuire à la coopération (Vayre, 2016), en raison d'échanges informels moins fréquents (Tisseron, 2020 ; McNaughton et al., 2014), et d'une moindre acculturation aux buts et valeurs organisationnels (Taskin et Delobbe, 2002). Les effets négatifs sont décuplés lorsque le télétravail devient trop fréquent (Virick, DaSilva et Arrington, 2010).

Cette transformation des pratiques communicationnelles s'accompagne d'un mouvement d'individualisation et de désincarnation dans les entreprises (Sarhou-Lajus, 2020), alors que la résonance des corps (Tisseron, 2020) et l'occupation d'un espace partagé (Arundell et al. 2018) contribuent à la structuration cognitive d'une équipe de travail.

Déjà, la sociologie interactionniste insistait sur l'importance de la situation (l'espace, l'orientation des corps, etc.) pour élaborer des cadres d'interprétation partagés entre les interlocuteurs (Goffman, 1959). Le langage permet d'établir une connexion cognitive, grâce aux indices présents dans l'environnement, et aux représentations communes élaborées au sein de ce dernier (Girin, 1990).

Or, travailler en groupe, c'est construire ensemble une réalité collective (Weick, 1995). La construction d'un espace référentiel commun est cruciale pour résoudre des problèmes (Darses, 2009), et passe par l'intégration des points de vue des membres du groupe. Sans pour autant aspirer à une proximité cognitive (Schmitt et al., 2011), nuisible pour la créativité divergente (Perry-Smith, 2006), une équipe bénéficie de la complémentarité si chacun développe sa capacité de décentration. Cette empathie cognitive se définit comme la faculté à comprendre l'univers mental de son interlocuteur (Firth et Firth, 2012). Lorsque les interprétations divergent, l'utilisation d'un média " riche "(1) (Daft et Lengel, 1986), est cruciale pour dépasser ensemble l'ambiguïté de la situation.

Les sciences de gestion explorent aujourd'hui trop peu les effets du travail à distance sur les équipes, à partir des effets de l'absence des corps sur la dimension cognitive des interactions.

*Intervenant

Alors, dans quelle mesure le distanciel affecte-t-il la fonction cognitive du langage au sein d'une équipe de travail ?

Nous nous intéressons aux effets du distanciel au sein d'un groupe dont les membres, interdépendants, sont positionnés sur un travail de collaboration (Henri et Lundgren-Carol, 2001), ne pouvant être réalisé qu'au travers des interactions.(2)

L'étude a été menée auprès de hackathons solidaires, durant lesquels des équipes de professionnels, issus de milieux variés(3), sont mobilisées pour répondre de manière innovante, et en un temps court (4h à 2 jours), à une problématique soumise par une association. Cette enquête a combiné une observation directe (4 hackathons en visioconférence et 4 hackathons en présentiel) et une série d'entretiens avec les participants et associations (37 entretiens semi-directifs).

Une méthodologie mixte (Avenier et Thomas, 2011) a été employée pour analyser les données. D'un point de vue qualitatif, nous avons recensé la diversité de représentations de la situation dans chaque groupe (Schmitt et al., 2011). Une analyse langagière a été menée pour identifier la subjectivité dans le langage (Kerbrat-Orecchioni, 1980) – les pronoms utilisés pour signifier le sentiment d'appartenance au groupe par exemple. Les conventions linguistiques (Houdebine, 1993) ont été explorées, à travers l'identification de réseaux sémantiques. D'un point de vue quantitatif, la fréquence d'utilisation de termes, les tours de parole, les interruptions, ont été comptabilisés (Martin, 2020).

Les résultats de cette étude montrent une dégradation de la qualité de la communication à distance. La dynamique est affectée : l'expression des arguments devient moins spontanée et plus compliquée, la prise de parole est ritualisée – orchestrée par l'animateur –, et le rythme des échanges ralentit de moitié. Certains participants s'investissent peu dans la discussion, et se détournent vers des tâches personnelles.

Dans un second temps, la dégradation de la communication à distance affecte la connexion cognitive des membres du groupe. La problématique est souvent envisagée sous des angles divergents, sans qu'une interprétation commune ne soit construite. L'étape de convergence se solde fréquemment par une addition d'idées générées individuellement, ou le choix d'une idée, sans appropriation par le collectif. En entretien, les participants ont tendance à s'exprimer d'un point de vue individuel et à revenir sur leurs propres idées.

Dans un troisième temps, en présentiel, la solution finale élaborée par le groupe est souvent trouvée par " rebonds d'idées " entre chaque membre, et au cœur de l'humour. À distance, le manque de dynamique mène à une solution moins collective. Si aucune conclusion ne peut être tirée quant au niveau de créativité des solutions, elles répondent de manière plus cohérente au besoin de l'association en présentiel.

Pour conclure, cette étude ne s'oppose pas aux interactions à distance, mais propose de considérer les facteurs participant à l'efficacité des échanges, en les identifiant. La compréhension de l'intérêt de la coprésence contribue à une réflexion sur la digitalisation des organisations, afin qu'elle bénéficie aux situations de travail collectif.

Cette communication s'inscrit dans l'axe A du colloque IMPEC.

(1) Le face-à-face était considéré par Daft et Lengel (1986) comme le média le plus riche.

(2) Un premier terrain de recherche auprès d'ingénieurs en conception, nous a mené à conclure que dans un contexte coopératif, au sein duquel une segmentation et formalisation de l'activité

sont possibles, le distanciel ne dégradait pas le travail collectif. L'utilisation d'outils numériques de médiation vient " désambiguïser " la situation, et amenuït la nécessité d'interagir en face-à-face.

(3) Et donc d'univers mentaux qui le sont tout autant.

Arundell, L., Sudholz, B., Teychenne, M., Salmon, J., Hayward, B., Healy, G.N. & Timperio, A. (2018). The Impact of Activity Based Working (ABW) on Workplace Activity, Eating Behaviours, Productivity and Satisfaction. *International Journal of Environmental Research & Public Health*, 15(5), 1005.

Avenier, M-J., Thomas, C. (2011) Mixer quali et quanti pour quoi faire ? Méthodologie sans épistémologie n'est que ruine de réflexion.

Biron, M., & van Veldhoven, M. (2016). When control becomes a liability rather than an asset: Comparing home and office days among part-time teleworkers. *Journal of Organizational Behavior*, 37(8), 1317-1337.

Daft, R L., Lengel, R H. (1986). Organizational Information Requirements, Media Richness and Structural Design. *Management Science*, 5(32), 554-571.

Darses, F. (2009). Résolution collective des problèmes de conception. *Le Travail Humain*, 72, 43-59.

Firth, C-D., Firth, U. (2012). Mechanisms of social cognition. *Annual Review of Psychology*, 63, 287-313.

Girin, J. (1990b). Problèmes du langage dans les organisations, eds. J-F Chanlat.

Goffman, E. (1959). *La Mise en scène de la vie quotidienne*. Paris: Les Éditions de Minuit.

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

Houdebine A.-M. (1993). De l'imaginaire des locuteurs et de la dynamique linguistique : aspects théoriques et méthodologiques, dans Francard M. (éd.), *L'insécurité linguistique dans les communautés francophones périphériques*, Leuven/Louvain-la-Neuve, Peeters/Institut de linguistique, 31-40.

Martin, O. (2020). *L'analyse quantitative des données*. Paris : Armand Colin.

Martin, B.H., & MacDonnell, R. (2012). Is telework effective for organizations? A meta-analysis of empirical research on perceptions of telework and organizational outcomes. *Management Research Review*, 35(7), 602-616.

Maruyama, T., Hopkinson, P.G., & James, P.W. (2009). A multivariate analysis of work-life balance outcomes from a large-scale telework programme. *New Technology, Work and Employment*, 24(1), 76-88.

McNaughton, D., Rackensperger, T., Dorn, D. & Wilson, N. (2014). Home is at work and work is at home: Telework and individuals who use augmentative and alternative communication. *Work*, 48(1), 117-126.

Perry-Smith, Jill E. (2006). " Social yet creative: The role of social relationships in facilitating individual creativity". *Academy of Management Journal*, 49(1), 85-101.

Sarthou-Lajus, N. (2020). En " télétravail " ou en " présentiel " ?. *Études*, , 5-6.

Schmitt, C., Fabbri, R., Gallais, M. (2011). Situation de gestion, proximité cognitive et changement dans les organisations. *Revue française de gestion*, 4(213), 157-169.

Taskin, L., Delobbe, N. (2002) Conséquences de la pratique du télétravail, Vers une désocialisation ou une nouvelle forme de socialisation ?. Congrès de l'Association Internationale de Psychologie du Travail de Langue Française (Louvain-la-Neuve, Belgique). Dans *Actes du Congrès de l'Association Internationale de Psychologie du Travail de Langue Française*.

Tisseron, S. (2020). " Facilités et pièges de la communication à distance : les leçons du confinement ". *Droit, Santé et Société*, 2, 35-40.

Tissandier, P., Mariani-Rousset, S. (2019). Les bénéfices du télétravail : Mobilité modérée : réduction du stress et des émissions de gaz à effets de serre. *Revue francophone sur la santé et les territoires*.

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

Virick, M., DaSilva, N., & Arrington, K. (2010). Moderators of the curvilinear relation between the extent of telecommuting and job and life satisfaction: The role of performance outcome orientation and worker type. *Human Relations*, 63(1), 137-154.

Weick, K. E. (1995). *Sensemaking in organizations*. Sage Publications.

Mots-Clés: collectif, distanciel, langage, représentations, corps, situation

Conséquences sociales de la crise sanitaire sur le long terme dans le milieu du travail : discontinuités professionnelles, créativité organisationnelle et usages du numérique

Caroline Vincent ^{*† 1}, Cathy Krohmer ^{* ‡}, Claire Bidart ^{* §}, Antoine Machut ^{* ¶}, Vincent Cardon ^{* ||}, Anton Perdoncin ^{* **}

¹ Laboratoire d'économie et de sociologie du travail – Aix Marseille Université, Centre National de la Recherche Scientifique, Aix Marseille Université : UMR7317 / UMR6123 / UPR9059 / ERS99 / UPR7511, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7317 / UMR6123 / UPR9059 / ERS99 / UPR7511, Aix Marseille Université : UMR7317, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7317 – France

Le symposium que nous proposons s'inscrit dans le projet collectif PANELVICO financé par l'ANR et dans la continuité de l'enquête " Vie en confinement " (VICO).

La crise sanitaire du Covid-19 et le confinement de la population à trois reprises depuis le printemps 2020 a affecté durablement tous les citoyens dans leur vie quotidienne tant du point de vue des conséquences économiques, sociales ou sanitaires. Selon le genre, l'âge et les ressources socio-économiques et culturelles des individus et des ménages, et la crise a révélé ou accentué des inégalités face à la maladie, aux conditions de logement ou de travail, mais aussi au regard des liens sociaux en général, qui ont été amplement documentées (Delage et al., 2021 ; Lambert et Cayouette-Remblière, 2021 ; Mariot, Mercklé et Perdoncin, 2021 ; Bidart, 2021). On peut également s'interroger sur l'ampleur de ces changements dans la durée. A-t-on affaire à un "turning point" (Abbott, 2001) dont les effets dans un grand nombre de domaines de la vie sociale vont se révéler irréversibles ? Les enquêtes conduites jusqu'ici sur cette période particulière ne peuvent suffire pour répondre à cette question.

À partir d'un programme d'enquêtes de grande ampleur appuyé sur un " panel " de plusieurs milliers de Français recruté au moment du premier confinement du printemps 2020, le projet PanelVico vise à rendre compte conjointement, et dans la durée, d'une part des effets de cette crise sur l'évolution des formes de la sociabilité, des dynamiques des relations sociales et des manifestations du lien social, et d'autre part des articulations entre ces évolutions et celles qui seront observables dans différents domaines essentiels de la vie sociale dont notamment le travail.

*Intervenant

† Auteur correspondant: caroline.vincent@univ-amu.fr

‡ Auteur correspondant: cathy.krohmer@univ-amu.fr

§ Auteur correspondant: claire.bidart@univ-amu.fr

¶ Auteur correspondant: antoine.machut@umrpacte.fr

|| Auteur correspondant: vincent.cardon@u-picardie.fr

** Auteur correspondant: aperdonc@idhe.ens-cachan.fr

La vie professionnelle a été bouleversée à différentes échelles (activités, relations, organisations, marchés du travail) et dans différentes dimensions (objectives, subjectives, individuelles, collectives). Le télétravail s'est généralisé, les usages des technologies de communication à distance se sont étendus et multipliés au détriment des réunions en présentiel. Les relations professionnelles et les rapports sociaux structurant les scènes quotidiennes du travail se reconfigurent pour s'adapter à l'absence puis à la réduction des contacts en face-à-face. En découlent de nouveaux comportements, mais aussi de nouveaux risques sociaux et psychosociaux au travail (Vayre, 2019).

L'ambition du projet PanelVico est d'observer les conséquences sociales de la crise sanitaire sur le long terme et notamment dans le milieu du travail. Nous souhaitons comprendre comment la crise sanitaire a affecté, dans la durée, les relations entre les personnes, mais aussi entre les personnes, les collectifs et les institutions. En quoi le développement du télétravail affecte-t-il les pratiques professionnelles et les modifications des relations de travail ? Quels sont les effets du contexte de crise sur les itinéraires professionnels ? Quels sont les effets du contexte de crise sur les usages du numérique au travail et quelles en sont les conséquences sur les relations au travail ? Comment proposer méthodologie spécifique, qui permette une observation longitudinale et multidimensionnelle de la crise ?

Dans le cadre du symposium que nous proposons, nous prévoyons quatre communications qui s'inscrivent toutes dans l'**axe A du colloque : le monde du travail : collectifs, risques, inégalités et gestion éthique.**

- **La première communication concerne la méthodologie générale du projet.**

Les données mobilisées proviennent de l'enquête Vie en Confinement (VICO). Au printemps 2020, une enquête a été lancée afin de comparer les situations avant et pendant le confinement sur des thématiques variées (logement, travail, activités et vie quotidienne, relations et sociales et rapport au travail). personnes ont répondu au questionnaire et plusieurs milliers ont accepté d'être réinterrogés, ce qui a permis de panéliser l'échantillon initial et de réaliser trois vagues successives de collecte de données. Dans la suite du projet, PanelVico s'appuie sur ce large panel constitué, maintenu et exploité depuis plus deux ans par l'équipe, qui comportait en vague 3, en janvier 2022, encore plus de 3 000 personnes), et qui sera rafraîchi par le recrutement de 3 000 répondants supplémentaires à l'automne 2022. Ces premières investigations ont fondé deux convictions. Premièrement, le panel est solide, puisque son attrition est limitée. Deuxièmement, le recours à des méthodes mixtes diversifiées (analyse textuelle de commentaires laissés sur les questionnaires, tirage d'échantillons à partir de réponses données, recodage de typologies inductives, projection de classifications issues des entretiens sur la population d'ensemble, etc) est particulièrement pertinent pour suivre les répercussions de la crise sanitaire. En effet, le programme PANELVICO envisage une grande diversité d'apports méthodologiques, issus en particulier de sa dimension interdisciplinaire (sociologie, mais aussi histoire, science politique, droit, sciences de gestion, sciences du langage).

- **La deuxième communication porte sur les discontinuités professionnelles en contexte de crise.**

Les effets à court terme de la pandémie de Covid-19 ont fait l'objet d'enquêtes variées (Delage et

al., 2021 ; Lambert et Cayouette-Remblière, 2021 ; Mariot, Mercklé et Perdoncin, 2021 ; Rachid Bouchareb, 2021) ayant montré, dans le domaine de l'analyse du travail, l'augmentation du télétravail (Collet, Giraud et Hélène, 2021), les conséquences différenciées selon les professions des réductions d'activité (Cardon et Perdoncin, 2021), la restriction autour d'un noyau stable des secteurs pourvoyeurs de main-d'œuvre flexible (Guénée et al., 2021), ou encore les effets relativement protecteurs des statuts salariaux (Didry, 2023) . Un acquis important de ces études est d'avoir posé la question des transformations du régime des inégalités au travail ou par rapport à l'emploi (Freyssinet, 2021). La dégradation des conditions de travail ainsi que les reconfigurations des rapports au travail apparaissent fortement différenciées selon des axes classiques : âge, sexe, niveau de qualification et, plus généralement, milieu socio-professionnel (Cardon, Machut et Perdoncin, 2023).

L'analyse des crises pose la question des régimes de temporalités en sciences sociales. Saisir les effets sociaux d'une crise sociale nécessite de s'inscrire dans un temps qui ne se limite pas à l'événement (Blavier, 2018). La " crise " du Covid est constituée d'événements successifs (*e.g* les confinements et déconfinements) qui définissent des moments plus ou moins durables engendrant des reconfigurations et des réajustements (*e.g* modification des processus de travail dus au télétravail, ou perte d'un emploi). Les effets d'un choc – en l'occurrence l'arrivée rapide d'un nouveau virus et les mesures sanitaires de confinement et de restriction de certaines activités sociales et économiques – peuvent être lus comme dans la plupart des études parues à ce jour à l'aune d'une analyse statique : on compare l'avant et l'après. Ils peuvent aussi être l'objet d'une attention prospective portée aux parcours de vie : on s'intéresse alors à la diversité des transitions, bifurcations et discontinuités dans un contexte de crise.

C'est cette perspective longitudinale prospective que nous proposons d'adopter dans cette communication en mettant en œuvre des analyse statistiques descriptives vague par vague, ainsi qu'une analyse par appariement optimal. Après avoir ainsi cartographié les discontinuités professionnelles, on se focalisera sur les groupes ayant connu des discontinuités majeures afin de discuter de façon plus fine des effets du contexte de crise sur les itinéraires professionnels. Enfin, nous aborderont quelques-unes des difficultés relatives au mode d'enquête (panélisation d'une enquête ad hoc) et à la construction d'indicateurs pertinents pour saisir les bifurcations professionnelles.

- **La troisième communication abordera le télétravail et la créativité organisationnelle.**

La créativité organisationnelle peut être définie comme la capacité à penser au-delà de l'évidence et à produire quelque chose de nouveau qui soit valable ou utile (Woodman et al., 1993 ; Nayak, 2008 ; Rehn & De Cock, 2009). Cette créativité organisationnelle est très peu portée par des individus géniaux, mais plus généralement par des collectifs (Harvey & Kou, 2013 ; Cirella, 2006 ; Parjanen, 2012; Hargadon & Bechky, 2006). Ce processus social situé suppose l'interaction d'au moins deux personnes dans le temps. En tant processus situé, l'organisation du travail permet mais aussi contraint ce processus (Fortwengel, Schüßler & Sydow, 2017). Or, depuis la crise de la COVID, les organisations du travail ont été bouleversées. Soudainement, les employés ont été amenés à télétravailler, sans préparation et mal équipés (Carillo et al., 2021). La pratique du télétravail qui jusqu'à la crise était très faible, s'est par la suite développé pour atteindre environ les 20%. Avec cette nouvelle organisation du travail, de nouveaux clivages sont apparus entre ceux qui télétravaillent et ceux qui ne télétravaillent pas, ou moins. Les collectifs de travail restent fortement éprouvés par ces transformations. Les relations entre les collègues ont été affec-

tées par ces nouvelles conditions d'exercice des activités. Les rapports sociaux de travail peuvent en effet se tendre très vite lorsqu'il devient difficile de faire reconnaître la présence, l'efficacité, l'autorité. Le sentiment de faire partie d'une équipe a aussi été mis à mal (Ruiller et al., 2019) et la question du développement des compétences collectives (Chédotel et Krohmer, 2021) se pose de façon renouvelée. Cette transformation des collectifs, leur difficulté à se rencontrer, à échanger ensemble questionne directement la créativité organisationnelle. Comment ce mode d'organisation contraint ou permet-il la créativité organisationnelle ? Quelles en sont ces effets contradictoires (Blomberg et al., 2017) ?

- **La quatrième communication s'intéressera au télétravail et aux usages du numérique.**

Dans cette quatrième communication, nous nous intéresserons aux usages du numérique dont se sont saisis les répondants pendant les confinements successifs et ce qu'il en est resté depuis. En effet, nous voulons comprendre de quelles manières et avec quels moyens un public non formé et non volontaire s'est mis au télétravail du jour au lendemain. Comment les participants à l'étude ont pu gérer la polyfocalisation de l'attention (Goffman, 1987 ; Filliettaz, 2007), la surcharge cognitive qui peut en résulter ? Comment se reconfigurent les rituels interactionnels (Goffman, 1987) propres à chaque organisation ? Ainsi, nous souhaitons comprendre si certaines stratégies d'intelligence collective (Ibnelkaïd et Vincent, 2022) ont pu se mettre en place dans l'urgence puis ont perduré. De plus, nous traiterons cette question : une fois la crise passée, qu'est-il resté du télétravail et de l'hybridité ? Est-il nécessaire d'être en présentiel pour faire collectif ?

- **Bibliographie**

Blavier P., 2018, " Les réaménagements de la consommation en contexte de récession ", *Revue française de sociologie*, 59, 1, p. 7-36.

Blomberg, A., Kallio, T. & Heikki, P.. (2017). Antecedents of organizational creativity: drivers, barriers or both?. *Journal of Innovation Management* 2183-0606.

Bouchareb, R. & Cianferoni, N. (dir.), 2021, " Les Mondes du travail ", dans *Numéro spécial : Travailler en temps de pandémie*.

Cardon V., Machut A., Perdoncin A., 2023, " L'expérience du confinement des travailleurs sur site à l'intersection du travail et du hors-travail : genre, conditions de travail et relations sociales ", *Sociologie*, 14, 2, p. 175-197.

Cardon V., Perdoncin A., (2021). " Comment la crise sanitaire devient-elle une crise sociale ? ", dans Mariot N., Mercklé P., Perdoncin A. (dirs.), *Personne ne bouge. Une enquête sur le confinement du printemps 2020*, Grenoble, UGA Editions (Carrefours des idées), p. 73-81.

Carillo, K., Cachat-Rosset, G., Marsan, J., Saba, T. & Klarsfeld, A. (2020). " Adjusting to epidemic-induced telework: empirical insights from teleworkers in France ". *European Journal of Information Systems*.

Chédotel F. et Krohmer C. – (2021). Together, do we go further? - How to build a dynamic of

- collective competence, In *Managing competences - Research, Practice, and Contemporary Issues*, sd. E. Oiry, S. Loufrani & B., Grasser Taylor and Francis.
- Cirella, G.. (2006). The index of sustainable functionality of South East Queensland: An adaptive quantitative method to measure sustainability. 110.
- Collet A., Giraud C., Hélène S., 2021, " Faut-il télétravailler pour être heureux ? ", dans Mariot N., Mercklé P., Perdoncin A. (dirs.), *Personne ne bouge. Une enquête sur le confinement du printemps 2020*, Grenoble, UGA Editions (Carrefours des idées), p. 47-55.
- Delage, P., Jean-Paul, G., Girard, G., Izambert, C., Juven, P.-A., Le Blanc, N. (dirs.), 2021, " Mouvements ", dans *Numéro spécial : Covid-19 : de la pandémie aux crises*.
- Didry, C. (dir.), 2023, *Face au covid, l'enjeu du salariat*, La Dispute (Travail et Salariat).
- Filliettaz, L. (2007). "On peut toucher ?" L'orchestration de la perception sensorielle dans des interactions en formation professionnelle initiale. *Bulletin suisse de linguistique appliquée*, n° 85. pp. 11-32
- Fortwengel, J., Schüßler, E. & Sydow, J. (2016). Studying Organizational Creativity as Process: Fluidity or Duality?. *Creativity and Innovation Management*. 26. 5-16.
- Freyssinet J., 2021, " Royaume-Uni. Covid-19 et inégalités sur le marché du travail ", *Chronique Internationale de l'IREES*, 174, 2, p. 18-33.
- Goffman, E. (1987). *Façons de parler*. Paris : Minuit.
- Guénée L., Macchi O., Le Méner E., Guillemot E., Renoux P., Fourestier A., 2021, *Hors service. Enquête sur les manifestations socio-économiques de la crise sanitaire de la Covid-19 sur les travailleurs de l'hôtellerie-restauration (Ile-de-France, mars 2020-mai 2021)*, Observatoire du Samu social de Paris (ARS Ile-de-France, Fondation Daniel et Nina Carasso, Fondation de France).
- Hargadon, A. B., & Bechky, B. A. 2006. When Collections of Creatives Become Creative Collectives: A Field Study of Problem Solving at Work. *Organization Science*, 17(4): 484-500.
- Harvey, S., & Kou, C.-Y. (2013). Collective Engagement in Creative Tasks: The Role of Evaluation in the Creative Process in Groups. *Administrative Science Quarterly*, 58(3), 346-386.
- Ibnelkaïd, S. & Vincent, C. (2021) " Les bugs numériques et ratés interactionnels au service d'une intelligence collective ". Editions Ateliers de sens public. *Fabrique de l'interaction parmi les écrans : formes de présences en recherche et en formation*, Editions Ateliers de sens public, Montréal, Canada.
- Lambert, A., Cayouette-Remblière, J. (dirs.), 2021, *L'explosion des inégalités. Classes, genre et générations face à la crise sanitaire*, Ined, Editions de l'Aube (Mondes en cours).
- Mariot, N., Mercklé, P., Perdoncin, A. (dirs.), 2021, *Personne ne bouge. Une enquête sur le confinement du printemps 2020*, Grenoble, UGA Editions (Carrefours des idées).
- Parjanen, S. (2012), " Experiencing Creativity in the Organization: From Individual Creativity to Collective Creativity, Interdisciplinary ". *Journal of Information, Knowledge, and Management*, 7, 109-128.

Rehn, A., & De Cock, C. (2009). Deconstructing creativity. In T. Rickards, M. A. Runco, & S. Moger (Eds.), *The Routledge companion to creativity* (pp. 222-231). London: Routledge.

Ruiller, C., Dumas, M. & Chédotel, F. (2017). " Comment maintenir le sentiment de proximité à distance ? Le cas des équipes dispersées par le télétravail ". *RIMHE : Revue Interdisciplinaire Management, Homme & Entreprise*. 27.

Vayre, É. (2019). Les incidences du télétravail sur le travailleur dans les domaines professionnel, familial et social. *Le travail humain*, 82, 1-39. Bidart, C. (2021). " Que fait la crise aux relations interpersonnelles et aux ressorts des liens ? ". Nicolas Mariot, Pierre Mercklé, Anton Perdoncin. *Personne ne bouge! Une enquête sur le confinement du printemps 2020*, UGA editions, p.173-181, 978-2-37747-243-7.

Woodman, R. W., Sawyer, J. E., & Griffin, R. W. (1993). Toward a theory of organizational creativity. *The Academy of Management Review*, 18(2), 293–321.

Mots-Clés: télétravail, organisation, inégalités, numérique, méthodologie, créativité, panel

Migration and (artistic) emancipation in the digital era

Samira Ibnelkaïd ^{*† 1,2}, Benjamin Faconnier ^{*}

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

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

Contemporary mobility comes with both modern challenges and historic legacies. Indeed, migration is imbued with stigma that differentiates between socio-racially constructed profiles of people on the move who will experience variable degrees of acceptance or rejection in the host country. In Europe, the continued imperialist colonial program shapes social relations through racial hierarchies and citizenship status and harbors negative affects towards and treatment of racialized migrants. A Nordic country, Finland, ranked as the happiest country in the world, six years in a row, also ranked country with the highest rate of racist harassment within the EU (2018). Finns adopted and spread colonial ideologies that constituted the grounds for the construction of White Finnish national identity with Africans constructed as the ultimate Others to Finns (Merivirta 2021). However, in the digital era, a shift is operated from the figure of the helpless uprooted racialized migrant to that of the empowered connected migrant who develops ‘digital networks of belonging’ (Diminescu 2008) through emancipating digital practices. Therefore, I conducted an interdisciplinary study of the lived experience of racialized high-skilled migrants in Finland and their everyday sociabilities and use of digital technologies to develop a sense of belonging. This video-based research is rooted in an interdisciplinary approach combining decolonial visual ethnography, multimodal interaction analysis, and critical phenomenology. My approach to the research field is that of a decolonial visual ethnography which involves collecting audiovisual data and is rooted in a horizontal and reflexive relation of trust between marginalized individuals (both myself and the participants) as opposed to a traditional ethnography originally rooted in colonial practices of power relations and cultural essentialism.

This study involved 50 participants from 15 countries resulting in a dataset of 40 hours of video-recorded social interactions and semi-structured interviews. The video recordings were organized, transcribed (following canonic conventions in interaction analysis), and edited (synchronization of the multiple views, incrustation of the transcription in the videos, organization of the layout, pseudonymization, etc.) to constitute the actual research corpus. On this dataset, I conducted a multimodal interaction analysis and a critical phenomenological study of the participants’ embodied, artifacted, and (inter)subjective experience. Multimodal interaction analysis seeks to examine verbal and embodied interactions, and the use of artifacts and technologies, in order to underscore routine practices, common problems and distinct resources used to solve them (Jordan & Henderson 1995). Critical phenomenology not only aims at describing our lived

*Intervenant

†Auteur correspondant: samiraibnelkaid@gmail.com

experiences of the world but also endeavors to uncover, critically analyze and fight the oppressive powers that shape our perceptions of others and the world (Guenther 2020). Therefore, my research on migration in the digital era draws on these three main disciplines, which share a common interest in further understanding embodied and artifactual interactional practices enacted through humans' intersubjective experience of their socio-material environment.

This specific contribution is a single-case study focusing on the trajectory of one of the participants, a French-Reunionese migrant in Finland, Valentin. Despite the discrimination he faced in his host country, Valentin, a professional musician, managed to start a jazz band and record an album with local musicians. He moved out of Finland after 3 years and organized an artistic residency in Reunion Island, his ancestors' land, where he gathered local musicians together with a fellow Swedish-Finnish musician. Valentin is developing a decolonial approach to improvisational music he calls 'Afrodescendant Interactional Music (AIM)'. The analyzed data consist in video-recordings of Valentin's music practice sessions in Finland with Finnish musicians and in Reunion Island with Reunionese musicians and the Swedish-Finnish guest. I also conducted semi-structured interviews with the participants. This research centers around what I identify as the three main dimensions of an intersubjective lived experience: technobodily, scenographic, and socioaffective.

The preliminary results highlight the technobodily resources (code and mode switching between verbal languages, musical sounds, digital tools, etc.) the participants developed to bridge the gaps in their meaning-making and creative process. They also reveal how the "sensoryscape" – i.e. the flow of sensory incorporation and expression – carves the contextual identities and relations. Finally, the analysis underscores the complex empathetic process at play in the dual experience of displacement of a 'foreigner' in Finland and a Finn in a 'foreigner's land'.

This contribution will be delivered by myself and a jazz musician in the form of a conference-performance within which we will intertwine verbal communication and musical expression.

REFERENCES:

- Diminescu, D. (2008). The Connected Migrant: An Epistemological Manifesto. *Social Science Information Sur Les Sciences Sociales - SOC SCI INFORM*, 47, pp. 565–579.
- Guenther (2020). "Critical Phenomenology" in Weiss, G., Murphy, A. V., & Salamon, G. (Eds.). (2020). *50 Concepts for a Critical Phenomenology*. Northwestern University Press.
- Jordan, B., & Henderson, A. (1995). Interaction Analysis: Foundations and Practice. *The Journal of the Learning Sciences*, 4, 39–103.
- Merivirta, R., Koivunen, L., Sarkka, T. (eds). (2021) *Finnish Colonial Encounters*. Cambridge Imperial and Post-Colonial Studies. Palgrave Macmillan, Cham.

Mots-Clés: Migration, Digital tools, Anticolonialism, Antiracism, Art, Decolonial Visual Ethnography, Multimodal Interaction Analysis, Critical Phenomenology

Parler de soi à l'ère du numérique : comment peut-on être créatif ?

Dimitra Tzatzou * 1,2,3

¹ A.T.E.R. – Univ. Grenoble Alpes, LIDILEM, 38000 Grenoble, France – France

² Membre associé – CLLE-ERSS (UMR 5263) – France

³ Docteur - Université Aristote de Thessalonique – Grèce

Les technologies numériques se sont intégrées aux différentes pratiques artistiques et ont ainsi engendré de nouvelles formes et expériences de création numérique (Leleu-Merviel, 2011). Divers chercheurs se sont intéressés à la place de la créativité chez les usagers de ces technologies (DeLahunta et al. 2017 ; Schipper, 2017), notamment après la période de Covid qui a véritablement changé nos façons de communiquer, d'interagir et de créer. La créativité, quant à elle, est un phénomène bien " ancré " dans un contexte et qui " requiert une originalité et une efficacité potentielles " (Corazza & Lubart, 2021, p. 5). Cette créativité est caractérisée par diverses activités ; qu'elle se manifeste de façon majeure avec un impact important sur la société ou à travers des activités plus communes, il n'en demeure pas moins qu'elle s'inscrit dans un *continuum* (Bonnardel & Lubart, 2019).

La présente communication vise à interroger la manière dont le numérique peut favoriser l'expression de soi notamment auprès d'étudiants de Master. Le but est d'examiner de plus près les représentations des étudiants quant à la création de leur présentation personnelle par le biais de sites en ligne. Cette présentation leur a été demandée au début de leur parcours de Master 1 FLES à distance de l'université Grenoble Alpes dans le cadre du cours " Intégrer le numérique dans l'enseignement des langues ". Pour la récolte des données, un questionnaire a été élaboré et distribué aux étudiants. Les données analysées ont révélé que les étudiants se sont beaucoup amusés en se présentant *via* les différents outils numériques proposés. Ils ont créé des productions multimodales combinant, entre autres, l'enregistrement de leur voix et l'intégration de leurs photos. La présentation de ces créations fera également l'objet de cette communication. Cette création multimodale leur a permis de mieux se connaître les uns les autres au début de leur Master et de partager de façon créative leurs parcours personnel et professionnel en participant à des échanges *via* le forum de la plateforme à distance.

Bibliographie :

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

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

*Intervenant

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

Leleu-Marviel, S. (2005). *Création numérique : écritures, expériences interactives*. Paris : Hermes

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

Mots-Clés: Numérique, créativité, récit, création multimodale

BBEL RÈVOLUTION 2024 : une recherche-crédation pour faire " germer " les langues en œuvre numérique hétérolingue

Isabelle Cros * ¹, Serge Bouchardon * [†], Erika Fülöp[‡], Simon Renaud * [§]

¹ Laboratoire Parole et Langage (LPL) – Aix-Marseille Université - AMU – France

Alors que la sociolinguistique réinvestit le topos de la langue comme organisme vivant dans une optique de convergence des luttes écologique et sociolinguistique (*Manifeste de la diversité bioculturelle*, 2019), une équipe pluridisciplinaire (didactique des langues, sciences de l'information et de la communication, littérature, design) a cherché à explorer cette articulation dans le champ du discours (Paveau, 2017), et plus spécifiquement de la littérature numérique (Bouchardon, 2014) avec le projet BBEL RÈVOLUTION. Cette création hétérolingue (Suchet, 2014) et écopoétique (Buekens, 2019) s'inscrit dans une dynamique de recherche-crédation numérique où, " face aux logiques de communication fascistes du numérique, (...) la poésie peut constituer une force d'opposition redoutable, ralentissant la cadence du clic, confrontant l'indécidable, introduisant du murmure, du métaphorique " (Saemmer, 2015). Un récit trans-médial (Baroni, 2017) pose ainsi en tension narrative, un monde soumis à un régime dystopique inspiré de politiques linguistiques réelles, notamment de la politique monolingue normative française (Blanchet, et al., 2014). La diégèse repose sur l'imposition, au nom du bien commun, de pratiques agricoles en monoculture et de pratiques langagières monolingues, par décrets successifs auxquels les contributrices.eurs (partisans ou dissidents) sont invités à réagir, à leur guise, poétiquement, politiquement, drolatiquement... L'œuvre cherche ainsi à *verbaliser* par un récit contributif - mais aussi à *figurer* – les liens entre des pratiques polycultura/elles, *via* l'association entre étiolement de la biodiversité et de la diversité bioculturelle. Les interactions médiées par le numérique resémantisent le trope vitaliste sous la forme d'une métaphore technographique dynamique. Comment, dans un constant mouvement entre imaginaires savants et pratiques d'écriture(s), la recherche-crédation a-t-elle permis l'émergence de cette œuvre multimodale rizhomatique, renouvelée à chaque session, et quelles interprétations suscite-t-elle ?

Un corpus triple correspondant à trois états processuels de l'œuvre cherche à répondre à ces questions : (1) lors de la co-crédation du scénario et de la structure à partir de l'étude des traces de l'écriture collaborative (journal de bord de créédation, plateforme Discord) ; (2) au terme de deux ateliers d'écritecture, ayant abouti à deux versions alternatives de l'œuvre, avec analyse des contributions ; (3) en réception de l'œuvre par les contributrices et contributeurs, grâce à un recueil de données par questionnaire en amont de l'atelier.

BBEL RÈVOLUTION étant destiné notamment à un usage pédagogique, en classe de langues

*Intervenant

[†] Auteur correspondant: serge.bouchardon@utc.fr

[‡] Auteur correspondant: erika.fulop@univ-tlse2.fr

[§] Auteur correspondant: simonrnd@gmail.com

et en formation de formateurs en didactique de langues, cette recherche vise à apporter des ajustements narratifs et technographiques à l'œuvre dans une dynamique de recherche-action. *In fine*, l'objectif est de proposer aux animateurs.rices d'atelier d'écriture numérique un dispositif d'écriture numérique hétérologue, irrigué par la recherche, permettant de penser la complexité de la " langue ", perçue dans un continuum linguistique et actualisée dans des pratiques langagières plurielles, pour interroger les vertus de la diversité en langues, à l'instar de la polyculture en agroécologie (Hendrickson et al., 2008), mais aussi les éventuelles pierres d'achoppement.

Bibliographie :

Blanchet, P., Clerc, S., & Rispaïl, M. (2014). Réduire l'insécurité linguistique des élèves par une transposition didactique de la pluralité sociolinguistique. Pour de nouvelles perspectives sociodidactiques avec l'exemple du Maghreb. *Revue de didactologie des langues-cultures et de lexiculturologie*, (3), 283-302.

Bouchardon, S. (2014). *La Valeur heuristique de la littérature numérique*. Herman.

Buekens, S. (2019). L'écopoétique : une nouvelle approche de la littérature française, *ELFe XX-XXI* (Online), 8 | 2019, <https://journals.openedition.org/elfe/1299>.

Hendrickson J.R., Hanson, J.D., Tanaka D.L., Sassenrath G. (2008). "Principles of integrated agricultural systems: Introduction to processes and definition". *Renewable Agriculture and Food Systems*, 23(4): 265-271. <http://dx.doi.org/10.1017/s1742170507001718>

Saemmer, A. (2015). Réflexions sur les possibilités d'une " recherche-crédation " désinstrumentalisée. *Hermès, La Revue*, 72, 198-205. <https://doi.org/10.3917/herm.072.0198>

Suchet, M. (2014). *L'Imaginaire hétérologue. Ce que nous apprennent les textes à la croisée des langues*. Classiques Garnier : Paris.

Mots-Clés: Ecriture numérique, oeuvre collaborative, plurilinguisme, recherche, création, design

Atelier BBEL Révolu

thetaion — —dition2024 :

crilisezuneuvrenumriquecollaborativeenplusd'unelangue

Isabelle Cros * ¹, Serge Bouchardon * [†], Erika Fülöp[‡], Simon Renaud * [§]

¹ Laboratoire Parole et Langage (LPL) – Aix-Marseille Université - AMU – France

” Sous la chape en béton de la langue inique tressaillent encore, la sève aux lèvres, cem e mil voix inaudibles. Que disent-elles, impercettibles ? What do you say? Petra lavares ? Tes mémoires, tus promisas, indignări tes... Et bien davantage. Pueblo muté muti, il n'est pas encore trop tard ”.

Afin de préserver et de revitaliser la diversité linguistique et bioculturelle et de faire tomber les barrières linguistiques, la littérature figure un espace d'action privilégié. La littérature numérique, notamment grâce à sa valeur heuristique (Bouchardon, 2012), peut également jouer un rôle clé dans cette médiation et cette promotion. Nous nous proposons de le montrer en impliquant les participants de notre atelier dans une œuvre hétérolingue (Suchet, 2014) collaborative numérique. Le macro-cadre du récit - revu suite à une première Révolu *thetaion* en 2023 - et les premières contributions ont ainsi été élaborées au cours d'une recherche-création (Gosselin et Le Coguiec, 2006) réunissant une équipe transdisciplinaire de chercheurs et d'étudiants en littérature, didactique, linguistique, design et informatique. Vous serez quant à vous les rebelles de BBEL Révolu *thetaion*, édition 2024 ; à moins que vous ne choisissiez d'être locuscripteurs de la langue inique ?

L'objectif de cette œuvre collective est de sensibiliser aux dangers qui menacent les langues (Bulot et Blanchet, 2013) tout en offrant un espace numérique pour la revitalisation linguistique et culturelle en ligne. La diégèse du récit invitera les participants à contribuer en s'inspirant, s'ils le souhaitent, à la fois de la politique linguistique de leur pays et/ou de leur biographie linguistique (Thamin et Simon, 2009).

Addosé à une communication proposée au colloque IMPEC pour mettre en évidence les dessous épistémologiques et méthodologiques de la recherche-création et du processus de co-création, l'atelier invitera à faire dialoguer les langues de diverses manières, allant de la traduction au translanguaging (García, 2022), à votre guise ou par l'invention de nouveaux mots, voire de nouvelles langues.

En agissant en faveur de la diversité linguistique, peut-être ferez-vous avancer le récit ?

Références

*Intervenant

[†]Auteur correspondant: serge.bouchardon@utc.fr

[‡]Auteur correspondant: erika.fulop@univ-tlse2.fr

[§]Auteur correspondant: simonrnd@gmail.com

Bouchardon, S. (2012). *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Thèse de doctorat, UTC-Université de Technologie de Compiègne.

Bulot, T., et Blanchet, P. (2013). Une introduction à la sociolinguistique : pour l'étude des dynamiques de la langue française dans le monde. Archives contemporaines.

García, O. (2022). " Une biographie sociolinguistique et les compréhensions du bilinguisme ", dans Prasad G., Aug.

Gosselin, P., & Le Coguiéc, É. (2006). Recherche création: Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique. PUQ.

Suchet, M. (2014). L'Imaginaire hétérolingue. Ce que nous apprennent les textes à la croisée des langues. Classiques Garnier.

Thamin, N., & Simon, D. L. (2009). Réflexions épistémologiques sur la notion de "biographies langagières". Huver, E. & Molinié, M.(éds.), Praticiens et chercheurs à l'écoute du sujet plurilingue. Réflexivité et interaction biographique en sociolinguistique et en didactique. Amiens: L'Harmattan.

Mots-Clés: Atelier d'écriture, écriture numérique, oeuvre collaborative, plurilinguisme, recherche, création

ELIZA Effects– The Ethics of AI in the first Chatbot

David Berry ^{*† 1}, Peggy Weil ^{*}

², Marino Mark ^{*}

², Jeff Shrager ³, Arthur Schwarz , Anthony Hay , Peter Millican ⁴, Sarah Ciston ²

¹ University of Sussex – Brighton BN1 9RH, Royaume-Uni

² University of Southern California (USC) – Los Angeles, CA, 90089-0484, USA, États-Unis

³ Stanford University – 450 Serra Mall, Stanford, CA 94305-2004, États-Unis

⁴ University of Oxford – Wellington Square Oxford OX1 2JD, Royaume-Uni

Theoretical Approach:

Created in 1964-1966, the first chatbot system, ELIZA, known for its most famous persona DOCTOR, was a landmark in creative and innovative screen-based communication. The system has inspired countless recreations and a legacy of conversation agents extending to Alexa, Siri, and ChatGPT. In this presentation, we share findings from our media archaeological study of the code. The approach will explore how ELIZA's conversational interface exemplified creativity in technology and laid the groundwork for future innovations in human-computer interaction.

Research Question:

Our team examines ELIZA as a pioneering conversational AI influenced subsequent developments in screen-based communication and how this aligns with contemporary concerns around innovation, creativity, and ethics. Our question is what does the code reveal about this groundbreaking system? What does an exploration of the code tell us about the innovations that made this system so novel and influential to future conversation agents.

Methodology Used:

Our team employs a mixed-methods approach, combining software archaeology and critical code studies with analyses of historical documents. This methodology aligns with the IMPEC 2024

*Intervenant

†Auteur correspondant: dmberry@gmail.com

focus on exploring the historicity and process of creativity and innovation in screen-based interactions.

Data, Research Grounds:

We have recovered the original MAD-SLIP source code of the ELIZA system, a text which has been hidden for decades. Our project focuses on archaeological readings of the original ELIZA code and archival materials from MIT, including additional ELIZA scripts and transcripts. This primary data offers a unique perspective on the creative process and technological innovation behind ELIZA's development.

Results:

Our work reveals new insights into the process of innovation and creativity that drove the development of ELIZA, and how it shaped early concepts of screen-based communication. We have discovered novel attributes of the ELIZA system and the unique way that the system spreads its operations across ELIZA, DOCTOR, and the SLIP system.

Impacts/Scientific Implications and Societal Repercussions:

We address the long-term effects of ELIZA on perceptions and ethical considerations of AI and screen-based communication in society, with an emphasis on contemporary challenges and ecological considerations. Of particular interest is how Weizenbaum came to understand his own system as potentially dangerous and dehumanizing, foreshadowing our contemporary moment with unrestrained pursuit of artificial intelligence.

Selection of One of the Subtopics for IMPEC 2024:

ethics and ecology: The proposal will explore ELIZA's ethical considerations as Weizenbaum became deeply concerned with the implications of his system. This aligns with the conference's interest in the porous boundaries of digital creations and the role of conversation in human-computer interaction. However, we will also touch upon ELIZA's influence on artistic and creative practices involving screen-based technologies, particularly in the context of digital art and performance.

(To organizers: we are submitting this as an oral communication but could be expanded to a symposium.)

Mots-Clés: artificial intelligence, conversation agents, ethics, software studies, code studies

La transformation des pratiques artistiques et de la performance sous l'influence des écrans et des technologies numériques

Sigame Boubacar Maiga ^{*† 1}

¹ Maiga Sigame Boubacar (CARIS) – Bamako Rue: 22 octobre 1946 Quartier du fleuve, B.P:241, Mali

Approche théorique

La recherche sur La transformation des pratiques artistiques et de la performance sous l'influence des écrans et des technologies passe par une approche interdisciplinaire combinant les domaines de l'art, de la performance, et des médias numériques pour analyser comment l'évolution des écrans et des technologies numériques influence les pratiques artistiques contemporaines.

Problématique/Question de recherche

La question centrale de cette recherche est de comprendre comment l'avènement des écrans et des technologies numériques a transformé les pratiques artistiques et les performances.

Méthodologie utilisée

Cette recherche repose sur une méthodologie mixte, combinant des analyses de contenu, des entretiens avec des artistes et des spécialistes, ainsi que des observations de performances artistiques contemporaines.

Données, terrains (information à indiquer si pertinente)

Les données sont recueillies à partir de performances artistiques en direct, de projections vidéo, d'œuvres interactives, et d'installations artistiques dans des contextes variés tels que les musées, les festivals d'art numérique et les espaces publics.

Résultats

Les résultats de l'étude mettent en évidence que les écrans et les technologies numériques ont radicalement modifié les pratiques artistiques en permettant de nouvelles formes d'expression, d'interaction avec le public, et de création collaborative. Les artistes ont exploité ces outils pour repenser la temporalité, l'immersion, et la participation du public dans leurs œuvres.

Impacts/Implications scientifiques et retombées sociétales

Cette recherche souligne l'importance de repenser nos cadres théoriques et conceptuels pour comprendre l'art et la performance à l'ère numérique. Elle met également en avant les implications sociétales en termes d'accès à l'art, d'expérience culturelle, et d'engagement du public. Ces résultats peuvent éclairer les politiques culturelles et éducatives, ainsi que les pratiques artistiques contemporaines.

Inscription dans un des sous-thèmes d'IMPEC 2024

Ce travail de recherche s'inscrit dans le sous-thème d'IMPEC 2024 "L'art à l'ère numérique : création, diffusion et réception". Il contribue à la compréhension des enjeux de la transformation des pratiques artistiques et de la performance dans un contexte marqué par l'influence des écrans et des technologies numériques, offrant ainsi des pistes de réflexion pour les acteurs de la culture

*Intervenant

†Auteur correspondant: maiga.sigame@yahoo.fr

et de l'art numérique.

Bibliographie

Auslander, Philip. "Liveness: Performance in a Mediatized Culture." Routledge, 1999.

Gere, Charlie. "Digital Culture." Reaktion Books, 2008 ;

Banks, John. "Performing in a Digital World." Routledge, 2014 ;

Dixon, Steve. "Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation." MIT Press, 2007 ;

Manovich, Lev. "The Language of New Media." MIT Press, 2001;

Murray, Janet H. "Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace." Free Press, 1997.

Mots-Clés: Pratique artistique, Performance, Influence des écrans, Technologies numériques

”Corrupt Machine” : esthétique et politique du hacking

Jean-Paul Fourmentaux * 1,2

¹ Centre Norbert Elias – École des Hautes Études en Sciences Sociales : UMR8562, Aix Marseille Université : UMR8562, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR8562 – France

² Aix-Marseille-Université (AMU) – Département arts – France

Sous couvert de participation et de bien-être digital, la surveillance est devenue un véritable marché pour les multinationales du Web qui desirent capter et mieux orienter ou prescrire nos comportements et nos vies numériques. Par la collecte des données de navigation, par l’observation de toutes nos connexions et requêtes sur le Web, par la prescription de nos ”gestes d’écrans” – aimer, commenter, cliquer, souscrire, préférer, etc. –, les entreprises de la Silicon Valley ont fait de nos vies numériques les plus personnelles et intimes des produits monnayables sur le marché des émotions ou des prévisions comportementales.

A partir de travaux d’artistes, ma communication proposera de décrire et d’analyser des gestes et pratiques artistiques qui font émerger une approche alternative des technologies. Il s’agit de rendre compte de tactiques de hacking doublement inscrites dans l’histoire de l’art (contre-cultures) et dans l’histoire des ” technocritiques ” (Jarrige), au cœur desquelles la machine numérique devient une matière à altérer et à détourner, afin de mieux en comprendre les (dys)fonctionnements.

Dejouant les anachronismes, nous souhaiterions montrer que les artistes usent aujourd’hui de différentes tactiques ou ruses, bien connue de l’anthropologie, pour détourner et questionner ces déterminismes de la technologie (au double sens des techniques et des savoir-faire, des gestes et des déterminations qui y sont associées) :

- le bricolage (Levi-Strauss) : basse définition, bug, glitch, datamosh ;
- le braconnage (Michel de Certeau) : intrusion, pillage, réemploi, détournement ;
- le sabotage (Giorgio Agamben) : profanation, contre emploi, virus, casse.

Ces différentes tactiques passent par des gestes de réappropriation de l’écran et de l’environnement technique que nous proposons d’interroger. Pour ce faire, nous traiterons des œuvres de plusieurs artistes qui placent aujourd’hui au cœur de leur recherche l’examen des ” modes d’existence ” de la machine numérique : Trevor Paglen (Sight Machine), Benjamin Gaulon (Refunct media, circuit bending), Samuel Bianchini (Discontrol Party), Christophe Bruno (Hacker Google) et Julien Previoux (mordre la machine).

C’est par conséquent du côté de leurs inefficacité, de leurs défaillances, de leurs débordements

*Intervenant

que nous voudrions interroger les machines afin de mieux identifier les formes d'une possible esthétique du hacking : ce qui implique d'être attentif à leurs déséquilibres, machinations, états paranoïaques. Nous montrerons comment " faire geste " de hacking recouvre ici des enjeux sociaux et politiques autant qu'esthétiques : autonomie, indépendance, réflexivité (critique), réappropriation des cultures matérielles (contre l'obsolescence et contre l'opacité des systèmes).

Indications bibliographiques

AGAMBEN Giorgio, Profanations. Paris: Rivage Poche, 2007.

BIAGINI Cedric, L'Emprise numérique. Pour en finir avec, Paris, L'Echappée, 2012.

BIRCHALL Clare, Shareveillance: The Dangers of Openly Sharing and Covertly Collecting Data, Minneapolis, University of Minnesota press, 2017.

BOIDY Maxime (dir.), " L'image tactique ", InfraMince, n° 12, 2018.

CASSOU-NOGUES Pierre, La bienveillance des machines. Comment le numérique nous transforme à notre insu, Paris, Seuil, 2020.

CITTON Yves, Mediarchie, Paris, Seuil, 2017.

CRARY Jonathan, Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture, Cambridge/Londres, MIT Press, 1999.

DE CERTEAU Michel, L'invention du quotidien. Arts de faire, Paris, Gallimard, 1990.

DELEUZE Gilles, " Post-scriptum sur les sociétés de contrôle ", In Pourparlers, Paris, Millepays, 1990, pp. 242-246.

FEENBERG Andrew, Pour une théorie critique de la technique, Montréal, Lux Humanités, 2014.

FOURMENTRAUX Jean-Paul, antiDATA, la désobéissance numérique. Art et Hacktivisme technocritique, Dijon, Les Presses du réel, 2020.

FOURMENTRAUX Jean-Paul, Sousveillance, L'œil du contre-pouvoir, Dijon, Les Presses du réel, 2023.

HARCOURT Bernard, La société d'exposition. Paris, Seuil, 2020.

JARRIGE François, Technocritiques. Du refus des machines à la contestation des technosciences, Paris, La Découverte, 2014.

JEZO-VANNIER Steven, Contre-culture(s). Des Anonymous à Prométhée. Marseille, Le mot et le reste, 2013.

KITTKER Friedrich, Mode Protégée. Dijon, Les Presses du réel, 2015.

LA BOÉTIE Étienne de, Discours de la servitude volontaire, Paris, Payot, 1976.

LALLEMENT Michel, L'Age du Faire. Hacking, travail, anarchie, Paris, Seuil, 2015.

LYON David, Surveillance Studies. An Overview. Oxford, Polity, 2007.

MCLUHAN Marshall, Pour comprendre les medias. Les prolongements technologiques de l'Homme (1964), Paris, Seuil, 1968.

RANCIERE Jacques, Le Partage du sensible. Esthetique et politique, Paris, La Fabrique, 2000.

SIMONDON Gilbert (dir.), Sur la technique (1953-1983), Paris, Presses universitaires de France, 2014.

VIRILIO Paul, La machine de vision, Paris, Galilee, 1988.

ZUBOFF Shoshana, L'age du capitalisme de surveillance, Paris, Zulma, 2020.

Mots-Clés: (contre)Culture numérique, Art, Technocritique, Imaginaire, Participation, Capture, Surveillance, Sousveillance

”how about you make breakfast?” : liminalité et sentiment destinal sur TikTok autour du partage d’un processus créatif

Joséphine Rémon * 1

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

A travers une analyse de discours, nous mettons en évidence des dynamiques de constitution d’une communauté sur TikTok, autour de l’exposition par un artiste de son processus créatif, dans le contexte de la pandémie COVID. La question de recherche est la suivante : sur l’application TikTok, le soin à autrui peut-il trouver sa place ? Dans le contexte particulier de la pandémie de COVID et de l’exposition d’un processus créatif en vidéo par un artiste, comment se constitue une communauté de soin à l’autre ? Comme l’indique Ebongué (2021 : 85), " Au lendemain des restrictions en France et partout dans le monde, une déferlante de tiktokeurs prend la plateforme d’assaut, avec les vidéos en tout genre couvrant les hashtags #confinement (7 milliards de vues), #coronavirus (112 milliards de vues) et #quarantine (464 milliards de vues). En seulement quelques semaines, la plateforme connaît un engouement planétaire. Des millions d’internautes confinés rejoignent le réseau social. Seul ou à plusieurs, TikTok est l’endroit ultime où se raconter ", même si " l’esthétique TikTok engendre une certaine confusion : elle mute très rapidement. Il existe un genre entier de vidéos TikTok consacrées à la démystification de son algorithme, et même ses utilisateurs les plus populaires ne sont pas certains du contenu privilégié par la plateforme " (Granados, 2022 : 6). Le corpus étudié est un ensemble de vidéos postées par un artiste sur TikTok entre février et mai 2021, ainsi que les commentaires des utilisateurs associés à chaque vidéo. Cette étude s’intègre dans une réflexion plus générale sur la reconnaissance des attachements. Comme l’indique Molinier (2018 : 143) " la reconnaissance des attachements est (...) un possible limon pour de nouvelles démocraties dysharmoniques, préoccupées du local, du particulier, du contingent ", autour de la question " Quels humains voulons-nous être ? " dans une " responsabilité relationnelle ". Wine (2020) questionne TikTok du point de vue éthique, dans une optique de *care*. La question est pertinente dans un contexte où les réseaux sociaux sont associés à la circulation des discours de haine (Longhi et Vernet, 2023). Green (2024) étudie les pratiques de soin de thérapeutes sur TikTok et concluent que ce réseau social peut être un espace de *care* qui vient interroger la notion d’espace thérapeutique. D’autres chercheurs étudient les liens entre art, réseaux sociaux et communication thérapeutique (Smith et Sonke, 2023). Avec une utilisation massive des outils de publication numérique, il est intéressant d’étudier de manière fine les dynamiques de *care* à l’œuvre, et les vecteurs de constitution d’une communauté. Dans le contexte spécifique du confinement de 2021, cette dynamique communautaire est aussi éclairée à travers la notion d’habitation (Falaix, 2021) et de géographie de l’intime (ibid. 7), " lorsque les individus sont contraints à l’enfermement ; qu’ils s’emploient à faire preuve d’imagination,

*Intervenant

de créativité, à développer des pratiques artistiques, culturelles ou récréatives pour continuer de vivre et dont les réseaux sociaux se font l'écho de manière virale " (ibid. 8). En lien avec des formes d'habitation créatives, notre étude s'appuie notamment sur le trope de l'espace liminal (Dartiguenave, 2012) qui apparaît dans les vidéos et les commentaires. Comme l'indique Falaix (ibid. 8), l'espace liminal " est avant tout le propre d'un monde où les choses s'identifient de moins en moins par leur matérialité ". Pour Dartiguenave (ibid. 12) le concept de liminarité renvoie à " l'expression de la *négativité* toujours à l'œuvre dans les formes sociales qu'emprunte l'activité humaine ", en lien avec des rituels. Ainsi nous verrons que dans la ritualité qui se met en place au fil de la publication des vidéos, la référence à la liminarité, dans une forme de mise en abîme, contribue à la construction de " l'expression idéale 'du vivre et du sentir communautaire' " (ibid. 19), et du " sentiment destinal " (ibid. 24). Nos résultats montrent que la constitution d'une communauté de soin sur TikTok est possible, à travers l'humour et l'empathie notamment. Cette communication s'inscrit dans l'**Axe B : Pratiques artistiques**, mais interroge aussi les enjeux éthiques des pratiques de commentaire sur les réseaux sociaux, et la question des risques encourus lors de l'exposition par un artiste de son processus de travail.

Références

Dartiguenave, J. (2012). Rituel et liminarité. *Sociétés*, 115, 81-93. <https://doi.org/10.3917/soc.115.0081>

Falaix, L. (2021). Habiter en temps de crise : utopies et dystopies du confinement. *Annales de géographie*, 738, 5-21. <https://doi.org/10.3917/ag.738.0005>

Granados, M. (2022). Mes années TikTok. Notes sur l'esthétique de TikTok. *Tèque*, 1, 58-75. <https://doi.org/10.3917/tequ.001.0058>

Green, J. (2024). TikTok and the changing landscape of therapeutic digital spaces of care. *Digital Geography and Society*, 6, 100077. <https://doi.org/10.1016/j.diggeo.2023.100077>

Longhi, J. & Vernet, S. (2023). Quelle place pour les réseaux sociaux numériques dans la production et la circulation des discours de haine ?. *Réseaux*, 241, 11-35. <https://doi.org/10.3917/res.241.0011>

Molinier, Pascale. 2018. *Le care monde: Trois essais de psychologie sociale*. ENS Éditions.

Smith P. T. and Sonke, J. K. (2023). "When Artists Go to Work: On the Ethics of Engaging the Arts in Public Health," in "Time to Rebuild: Essays on Trust in Health Care and Science," ed. L. A. Taylor, G. E. Kaebnick, and M. Z. Solomon, special report, *Hastings Center Report* 53, no. 5 (2023): S99-S104, at S101.

Wine, H. (2020). "A Care Ethics Analysis of the Architecture of the TikTok Application". STS Research Paper Presented to the Faculty of the School of Engineering and Applied Science, University of Virginia.

Mots-Clés: tiktok, care, liminalité, géographie de l'intime, sentiment destinal

Au-delà des Écrans : L’Affirmation de Soi par Avatars, Un Levier pour la Créativité en Visioconférence

Karima Toumi ^{*† 1}, Fabien Girandola^{‡ 2}, Yousri Marzouki^{§ 3}, Nathalie Bonnardel^{¶ 1}

¹ Centre de Recherche en Psychologie de la Connaissance, du Langage et de l’émotion (PsyCLÉ) – Aix Marseille Université : EA3273, Aix Marseille Université – Maison de la Recherche 29 Av. Schuman, 13621 Aix-en-Provence Cedex 1, France, France

² Laboratoire de Psychologie Sociale (LPS) – Aix Marseille Université – Aix-Marseille Université 29 avenue Robert Schuman 13621 Aix-en-Provence, France, France

³ Centre de Recherche en Psychologie et Neurosciences (CRPN) – Centre national de la recherche scientifique - CNRS (France) – France

La société actuelle évolue dans un environnement où la réussite individuelle repose fondamentalement sur la capacité à penser et à agir de manière créative (Resnick, 2007). Afin de stimuler la génération d’idées créatives, une stratégie clé consiste à intégrer les technologies de l’information et de la communication (TIC) dans le processus créatif, offrant ainsi des résultats plus rapides et plus efficaces (Kalinauskas, 2014).

Dans le contexte post-pandémique, marqué par l’adoption croissante d’un mode de travail *phygital* (contraction du mot physique et digital), ces plateformes jouent un rôle décisif tant dans le secteur professionnel (Barrero, et al., 2021) que dans le domaine éducatif (Babbar & Gupta, 2022). Les activités, désormais de plus en plus géographiquement distribuées, s’articulent essentiellement autour des systèmes de visioconférence, devenus un outil incontournable dans la routine quotidienne (Elsden et al., 2022).

Malgré les avantages indéniables des visioconférences (Abulibdeh, 2020), des études telles que celle menée par Brucks et Levav (2022) mettent en évidence leur impact négatif sur la créativité, principalement en raison de la nécessité constante de se concentrer sur l’écran. En outre, d’autres éléments susceptibles de compromettre les performances créatives et la communication peuvent également émerger lors des interactions en visioconférence.

Parmi ces facteurs, on identifie notamment un épuisement physique et mental (Abdelrahman, 2022), communément appelé ”Zoom fatigue” (e.g., Wiederhold, 2020) résultant de divers éléments dont l’utilisation de la webcam (Shockley et al., 2021). La webcam peut aussi entraîner d’autres problématiques comme de l’anxiété due au sentiment d’être observé (Park et al., 2022) ou une forte conscience de soi susceptible de devenir une source de distraction (de Vasconcelos Filho et al. 2009).

*Intervenant

†Auteur correspondant: karima.toumi@univ-amu.fr

‡Auteur correspondant: fabien.girandola@univ-amu.fr

§Auteur correspondant: yousri.marzouki@gmail.com

¶Auteur correspondant: nathalie.bonnardel@univ-amu.fr

Les préoccupations liées à la vie privée (Ming et al., 2021) ou des problèmes de bande passante (Panda et al., 2022) ajoutent des dimensions supplémentaires aux défis de l'utilisation des visioconférences. C'est dans ce contexte que des études ont montré que de nombreux utilisateurs évitent d'activer leur webcam, atteignant jusqu'à 90% de la population étudiante (Castelli et Sarvary, 2021), ce choix pouvant entraîner une diminution du niveau de concentration, une faible participation globale aux discussions (Sederevičiūtė-Pačiauskienė et al., 2022) voire des impacts négatifs sur les performances (Andel et al., 2020).

Face à cette situation, nous préconisons l'intégration des avatars (i.e., représentation virtuelle de l'utilisateur) dans les plateformes de visioconférences pour contrer certaines des limitations de ces systèmes. En effet, différentes études ont montré l'avantage des avatars, notamment dans les environnements virtuels, tant pour stimuler la créativité. (e.g., Buisine et al., 2016 ; Guegan, et al., 2016) que pour améliorer la communication (e.g., Abal, 2012).

Plus particulièrement nous nous intéressons à l'affirmation de soi, grâce à la personnalisation des avatars (Kang & Kim, 2020; Park et al., 2022). Alors que des études antérieures ont révélé les avantages de l'affirmation de soi traditionnelle, généralement réalisée par la rédaction d'un essai (McQueen & Klein, 2006; Steele, 1988) sur la créativité (Dutcher, 2010; Lee et al., 2016)., nous nous tournons vers une approche novatrice mieux adaptée au contexte en ligne.

Notre question de recherche fondamentale est de savoir si la personnalisation d'avatars pour l'affirmation de soi peut également conduire à des améliorations significatives de la créativité. Dans le cadre de notre démarche, nous avons mis en œuvre une étude impliquant 160 participants, répartis selon trois conditions distinctes : a) une condition d'auto-affirmation via la personnalisation d'un avatar, b) une condition d'auto-affirmation par la rédaction d'un essai axé sur les valeurs (technique standard d'auto-affirmation), et c) une condition sans auto-affirmation (condition de contrôle). Toutes ces conditions ont été mises en œuvre au sein d'un contexte de visioconférence où l'on devait participer à une tâche de créativité (i.e., tâche de pensée divergente). Lors de cette tâche les participants devaient soit activer leur caméra (conditions d'auto-affirmation standard et de contrôle) soit incarner un avatar (condition auto-affirmation via avatars).

Les résultats de notre étude indiquent une distinction significative du groupe soumis à la condition d'auto-affirmation via la personnalisation d'avatars tant en termes de quantité que d'originalité des idées générées. De tels résultats devraient avoir des retombées sociétales en atténuant les inconvénients inhérents à la visioconférence, tout en encourageant simultanément la créativité et la communication.

Ce travail s'inscrit parfaitement dans l'Axe A du colloque en abordant la question de l'intégration des technologies numériques éducatives dans l'enseignement pour favoriser la créativité.

Bibliographie

Andel, S. A., de Vreede, T., Spector, P. E., Padmanabhan, B., Singh, V. K., & De Vreede, G. J. (2020). Do social features help in video-centric online learning platforms? A social presence perspective. *Computers in Human Behavior, 113*, 106505.

Babbar, M., & Gupta, T. (2022). Response of educational institutions to COVID-19 pandemic: An inter-country comparison. *Policy Futures in Education, 20*(4), 469-491.

Barrero, J. M., Bloom, N., & Davis, S. J. (2021). *Why working from home will stick* (No. w28731). National Bureau of Economic Research.

- Buisine, S., Guegan, J., Barré, J., Segonds, F., & Aoussat, A. (2016). Using avatars to tailor ideation process to innovation strategy. *Cognition, Technology & Work, 18*, 583-594.
- Castelli, F. R., & Sarvary, M. A. (2021). Why students do not turn on their video cameras during online classes and an equitable and inclusive plan to encourage them to do so. *Ecology and Evolution, 11*(8), 3565-3576.
- Elsden, C., Chatting, D., Duggan, M., Dwyer, A. C., & Thornton, P. (2022, April). Zoom Obscura: Counterfunctional design for video-conferencing. In *Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-17).
- Guegan, J., Buisine, S., Mantelet, F., Maranzana, N., & Segonds, F. (2016). Avatar-mediated creativity: When embodying inventors makes engineers more creative. *Computers in Human Behavior, 61*, 165-175.
- Kang, H., & Kim, H. K. (2020). My avatar and the affirmed self: Psychological and persuasive implications of avatar customization. *Computers in Human Behavior, 112*, 106446.
- Lee, J. J., Gino, F., Cable, D. M., & Staats, B. R. (2016). *Preparing the self for team entry: How relational affirmation improves team performance* (pp. 16-111). Harvard Business School.
- McQueen, A., & Klein, W. M. (2006). Experimental manipulations of self-affirmation: A systematic review. *Self and Identity, 5*(4), 289-354.
- Ming, T. R., Norowi, N. M., Wirza, R., & Kamaruddin, A. (2021). Designing a Collaborative Virtual Conference Application: Challenges, Requirements and Guidelines. *Future Internet, 13*(10), 253.
- Napper, L., Harris, P. R., & Epton, T. (2009). Developing and testing a self-affirmation manipulation. *Self and Identity, 8*(1), 45-62.
- Panda, P., Nicholas, M. J., Gonzalez-Franco, M., Inkpen, K., Ofek, E., Cutler, R., ... & Lanier, J. (2022, June). AllTogether: Effect of Avatars in Mixed-Modality Conferencing Environments. In *2022 Symposium on Human-Computer Interaction for Work* (pp. 1-10).
- Park, I., Sah, Y. J., Lee, S., & Lee, D. (2023). Avatar-Mediated Communication in Video Conferencing: Effect of Self-Affirmation on Debating Participation Focusing on Moderation Effect of Avatar. *International Journal of Human-Computer Interaction, 39*(3), 464-475.
- Sederevičiūtė-Pačiauskienė, Ž., Valantinaitė, I., & Asakavičiūtė, V. (2022). 'Should I turn on my video camera?' The students' perceptions of the use of video cameras in synchronous distant learning. *Electronics, 11*(5), 813.
- Shockley, K. M., Gabriel, A. S., Robertson, D., Rosen, C. C., Chawla, N., Ganster, M. L., & Ezerins, M. E. (2021). The fatiguing effects of camera use in virtual meetings: A within-person field experiment. *Journal of Applied Psychology, 106*(8), 1137.

Mots-Clés: Visioconférence, Avatars, affirmation de soi, créativité

Entre les Lignes et les Écrans : La Communication par Écran Peut-Elle Impacter la Créativité Écrite ?

Atheena Johnson * 1

¹ Centre de Recherches Anglophones – Université Paris Nanterre – Université Paris Nanterre UFR LCE
- Bâtiment V200, Avenue de la République 92001 Nanterre, France

Titre : Entre les Lignes et les Écrans : La Communication par Écran Peut-Elle Impacter la Créativité Écrite ?

Approche théorique / Inscription dans les sous-thèmes d'IMPEC 2024 : Cette communication explore le rôle de la créativité à travers le lexique dans la communication écrite, en particulier sur écran. Adoptant une approche théorique basée sur la linguistique appliquée et les analyses comparatives, cette recherche s'intéresse à la manière dont les phénomènes lexicaux dans une production écrite peuvent renseigner sur la créativité de l'auteur dans un contexte de langue étrangère. Si la variation lexicale est prise en compte comme un facteur de créativité, ce que je défends dans cette investigation, je propose une réflexion sur la question " Comment se saisir, dans l'enseignement en particulier, des technologies numériques éducatives afin d'accompagner les étudiants pour favoriser leur réussite, leur esprit critique et leur créativité ? ".

Cette étude caractérise la communication par écran à travers les productions faites dans un " environnement de tâche ", concept développé par Hayes & Flower (1980) et Hayes (2000). Elle aborde la question du contexte et de son impact sur la créativité à travers l'exploration dans l'environnement de tâche. L'étude s'attache également à définir un cadre pour le terme " créativité ". Comme mentionné dans l'appel, une définition de la créativité qui convienne à tous les utilisateurs n'existe pas. Cependant, dans ce contexte, j'explore une définition qui convienne au contexte de l'expression écrite, en m'appuyant sur le cadre de Guilford (1950) concernant la pensée convergente et la pensée divergente.

Problématique : Comment la créativité lexicale se manifeste-t-elle dans les productions écrites, en particulier lorsqu'on compare les textes rédigés à la main et sur écran ? Y a-t-il une différence notable de richesse lexicale entre ces deux modes d'écriture et, si oui, quelles implications cela a-t-il sur la créativité et l'expression de l'apprenant ? Depuis les confinements liés à la Covid, le fait de rendre son travail par une voie numérique via des plateformes comme Moodle, par exemple, a été utilisé par plusieurs publics d'étudiants : public, privé, etc. Ce dernier pousse à explorer l'utilisation des outils numériques dans de nouvelles configurations qui n'ont pas auparavant dépendu de la communication par écran entre enseignant et apprenant lorsque l'apprenant est amené à solliciter la créativité.

Méthodologie utilisée : Pour les analyses lexicales des expressions écrites, j'ai employé la

*Intervenant

diversité lexicale et la rareté lexicale, développées par Chotlos (1944) et Kyle & Crossley (2015)

Données, terrains : Les participants à cette expérience étaient 58 étudiants d'une université publique française inscrits dans un cours d'anglais langue étrangère de niveau intermédiaire à l'Université de Paris Nanterre (UPN). Ils étudiaient au sein du département des Sciences Psychologiques et des Sciences de l'Éducation (SPSE). Ils étaient des étudiants de troisième année en psychologie ainsi que des étudiants de deuxième et troisième année en éducation. Les participants ont composé une synthèse écrite des présentations orales.

Le corpus final se composait des données primaires collectées auprès de chaque participant. Le corpus était unilingue et comprenait diverses L1, le français étant la principale L1 avec 46 des 58 participants étant des locuteurs natifs du français. Il y avait 3 locuteurs natifs de l'anglais, 2 locuteurs natifs du portugais et un locuteur natif de chacune des langues suivantes : arabe, allemand, néerlandais, hongrois, indonésien, créole, espagnol et tamoul. Au total, les sous-ensembles de données représentaient un total de 23 877 mots : 14 017 dans l'ensemble de données tapé et 9 860 dans l'ensemble de données écrit à la main.

Résultats : L'étude révèle une richesse lexicale moindre dans les textes produits sur écran par rapport à ceux écrits à la main.

Impacts/Implications scientifiques et retombées sociétales : Ces résultats soulignent la nécessité de cibler potentiellement la créativité et l'innovation dans l'approche de la communication par écran. L'étude ouvre la voie à une réflexion plus approfondie sur la manière dont les outils numériques peuvent influencer la créativité manifestée dans la communication par écran en tenant compte des variations lexicographiques comme éléments clés de la créativité et de l'expression individuelle.

Sources principales

Chotlos, J. W. (1944). IV. A statistical and comparative analysis of individual written language samples. *Psychological Monographs*, 56(2), 75-111. <https://doi.org/10.1037/h0093511>

Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>

Hayes, J. (2000). A new framework for understanding cognition and affect in writing. In *The Science of Writing* (Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, p. 6-44).

Hayes, J., & Flower, L. (1980). Identifying the organization of writing processes. In *Cognitive Processes in Writing* (p. 3).

Kyle, K. (2020). Measuring Lexical Richness. In S. Webb (Éd.), *The Routledge Handbook of Vocabulary Studies* (p. 454-475). Routledge.

Kyle, K., & Crossley, S. A. (2015). Automatically Assessing Lexical Sophistication: Indices, Tools, Findings, and Application. *TESOL Quarterly*, 49(4), 757-786. <http://www.jstor.org/stable/43893786>

Mots-Clés: expression écrite, environnement de tâche

El Cómic, narrativas visuales durante Pandemia.

Luis Daniel Herrera Romero * ¹, Martha Erika Mateos Genis * [†]

¹ Benemérita Universidad Autónoma de Puebla – 4 sur 104 Centro Histórico C.P. 72000, Mexique

A través de su forma, su narrativa, el cómic permite hacer visibles aspectos como el detalle físico y/o emocional de un personaje hasta un juego de perspectivas que otorga planos para enfatizar la interpretación de la historia. Testigo de relatos personales, colectivos y fantasiosos y con una naturaleza que le coloca en los preferidos de una cultura visual, como un objeto de estudio fascinante y a la vez formal, en la estética visual y la práctica académica artística, el cómic se centró como el eje para este proyecto de investigación, creación y gestión denominado *Expoficómic*.

Expoficómic es el resultado de potenciar la creatividad, el talento y trabajo de alumnos de otoño 2021 y primavera 2022 de las licenciaturas de Arte Digital y Artes Plásticas de la escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales (ARPA) BUAP/México, bajo la guía de la clase de Arte Secuencial, cuyo desarrollo se llevó a cabo en el tiempo extraordinario como lo fue Pandemia, por lo que, además de llevar una forma de trabajo a distancia, se buscó motivar a los alumnos a que el cómic fuera el contenedor de su mundo, expresando temáticas que les permitieran crear y por un momento olvidarse de un contexto vivencial tan complejo. De esta forma, bajo un pretexto temático del *crush y el recuerdo*, cada cómic ofreció una historia con el ojo y la imaginación de autores jóvenes.

Es así el laboratorio de Narrativas Visuales MOJITO LAB de ARPA/BUAP buscó la difusión de los cómics dentro del marco de un evento significativo tanto por su contenido, como por ser uno de los primeros eventos para regreso a la presencialidad, siendo el idóneo "Ficómics BUAP 2022", cuyo objetivo es presentar novedades de relatos secuenciales. Fue así que el Mojito LAB, seleccionó diez obras finales para conformar una exposición con una naturaleza mezclada entre lo académico, creativo y propositivo.

Mots-Clés: Cómics, Narrativas Visuales, Diseño, Metodología visual, Creatividad, Educación

*Intervenant

[†]Auteur correspondant: erika.mateos@correo.buap.mx

Phénoménologie de l'écran noir : corporéité de coupures, délais, échos et d'autres incidents graphovisiophoniques.

Peppe Cavallari * ¹

¹ Institut Catholique de Paris (ICP) (ICP) – Médias, Images et Technologies – 21 Rue d'Assas, 75006 Paris, France

Notre intervention porte sur la dimension du visage et de la présence à distance. Elle pourra s'articuler en trois parties :

Première partie : histoire de la visiophonie

L'actuelle banalisation des appels vidéo a été précédée par une très laborieuse gestation socio-technologique. L'intégration de la caméra à la communication à distance a peiné à conquérir les faveurs des abonnés et des usagers du téléphone, dès années 30 jusqu'à la fin des années 90 du siècle dernier, avant de fusionner, d'abord, avec l'écriture des chats, possible grâce à des logiciels conçus pour les ordinateurs, leurs claviers et leurs écrans. La socialisation de la visiographie a donc anticipé le succès de la visiophonie, en ancrant la vue de l'autre dans la temporalité et la matérialité gestuelle de l'écriture, non pas dans les effets sonores de la voix.

Deuxième partie: deux exemples d'observation participante

Les deux situations archétypiques évoquées seront un cours universitaire à distance et une conversation à deux : dans les deux cas, les décalages visiophoniques, les coupures de caméra, de microphone et de connexion, ainsi que le délai dans la réception des messages, font *jeu*, au sens de l'expression spatiale "il y a du jeu". Ce jeu nous renvoie à la spatialité d'un écran multimodale et synesthésique, à travers lequel écriture, vision et audio sont entrêmelés dans une dynamique de suppléance, de virtualisation et de simulation mutuelle. Messages et textos ont façonné ce que l'on qualifie d'écriture conversationnelle : en admettant que l'on puisse écrire comme l'on parle, demandons-nous si une lecture aussi conversationnelle que l'écriture, une lecture qui s'apparenterait donc à l'écoute, est phénoménologiquement possible.

Troisième partie : l'écran qui fait visage et image du corps

Nous postulons que, à l'époque du numérique, les vicissitudes technologiques de la communication à distance font visage, au sens que l'expression a chez Lévinas. Le visage à l'écran n'est pas que facial, il est surtout sémiotique. Il n'est pas toujours synchrone non plus, il habite entre, entre en-ligne et hors-ligne, à-l'écran et hors-écran. Ce qui fait visage est l'ensemble de disjonctions et déphasages, de notifications et d'effets de design, des moments de bonheur synchrone et de vide décalé propre à la communication par écrans interposés. Les écrans rendent possible la plate-

*Intervenant

formisation plus ou moins intempéstives de notre visage et de l'image du corps : nous verrons comment cette dernière intègre désormais les interfaces numériques.

Mots-Clés: visiophonie, écran, visage, écritures numériques, corps

Proceso creativo de "Sustancia Expresiva: Polifonías de los cuerpos"

Tanit Guadalupe Serrano Arias *[†] ¹, Gabriela Farias Islas * [‡] ¹

¹ Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP) – 4 sur 104 Centro Histórico C.P. 72000, Mexique

La exposición "Sustancia Expresiva: Polifonías de los cuerpos", concebida por docentes y personal administrativo de la Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales (ARPA BUAP), surge como respuesta al reto postpandémico para la Comunidad Universitaria. Inspirada en la Agenda 2030, este proyecto se gestó de enero a noviembre de 2022, explorando la autopoiesis como motor creativo, desde lo individual en cuerpo: materia y lo introspectivo, hasta manifestarse en colectividades. A través de esta presentación se comparte el proceso creativo de la exposición que, desde la autopoiesis, basada en la teoría de Maturana, enmarca la interacción activa entre artistas, obras y espectadores. La exhibición muestra la interdisciplinariedad y la investigación con sensibilidad, manifestando una constante autorreferencia entre obras y una autoorganización artística que se revela como un sistema dinámico y explora la complejidad de la identidad humana.

Mots-Clés: proceso creativo, Exposición multidisciplinaria, Autopoiesis, Cuerpos

*Intervenant

[†]Auteur correspondant: tanit.serrano@correo.buap.mx

[‡]Auteur correspondant: gabriela.farias@correo.buap.mx

Littérature numérique : lecture-écriture, AR

Erika Fülöp *¹, Nohelia Meza *

2

¹ University of Toulouse 2 Jean Jaurès – Université Toulouse le Mirail - Toulouse II – France

² Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP) – 4 sur 104 Centro Histórico C.P. 72000, Mexique

Le terme " littérature numérique " désigne un vaste ensemble d'écritures nativement numériques telles que les blogs littéraires et les expérimentations littéraires avec la technologie numérique, typiquement par le biais de programmation sur mesure. À part leur intérêt littéraire, ce deuxième volet en particulier interroge nos automatismes développés par et pour la culture du codex. La poésie et le récit animés, interactifs et multimédia, la fiction hypertexte, la génération automatique des textes et les projets web souvent participatifs et réticulaires mettent en relief les manières dont les dispositifs et les processus numériques modifient notre rapport au texte, à l'écriture et à la lecture (Hayles 2002, Bouchardon 2014). Ces réflexions performatives sur " le numérique comme écriture " (Souchier et al. 2019) entamées dès les années 1970 sont particulièrement pertinentes aujourd'hui face à l'omniprésence ambiante des écritures numériques dont on oublie facilement les spécificités mais qui influencent fortement nos pratiques culturelles et sociales. L'inclusion de ces formes de créativité littéraire dans l'enseignement de la littérature et des arts, ainsi que dans les dialogues autour de ces sujets, nous paraît donc essentielle.

Or, cette inclusion – autant dire canonisation – se heurte à un obstacle majeur qui découle de la nature même de ces créations : leur fragilité en tant qu'objet technologique dépendant d'un contexte technologique souvent très spécifique. L'évolution rapide de la technologie numérique rend les œuvres vite incompatibles avec les systèmes de nouvelles générations. Il est donc aujourd'hui très difficile d'avoir accès à des œuvres créées même il y a juste dix ans lorsqu'ils ont utilisé un logiciel désormais obsolète (ex. Adobe Flash), sans mentionner ceux conçus pour des systèmes antérieurs (ex. Atari, Macintosh Classic). Tout un volet de notre patrimoine littéraire du dernier demi-siècle est ainsi menacé de disparition, et le volet le plus inventif et pertinent pour ce que devient notre culture à l'ère numérique.

De nombreux organismes, décrets, manifestes, et initiatives ont reconnu le problème, dont l'UNESCO dès 2003 dans sa *Charte sur la conservation du patrimoine numérique*. Les structures et politiques de nos institutions de mémoire traditionnelles restent cependant peu adaptées à la préservation et à la transmission des œuvres de nativement numériques, qui continue donc à poser de nombreux défis (Grigar 2021). L'un des paradoxes qui complique la situation est la nature souvent délibérément éphémère, instable et/ou variable des œuvres, leur dépendance d'un état du réseau, d'un dispositif particulier. Comment garder et transmettre donc les traces d'œuvres dont " l'identité " même est en question ?

Bruno Bachimont (2017) propose que les archives n'ont de sens que dans la mesure où ils font

*Intervenant

l'objet d'un travail de mémoire actif, et Astrid Ensslin (2006) insiste que ce corpus exige une canonisation dynamique qui permet d'éviter la " fossilisation " (Severo 2015) de ce patrimoine. Si la transmission culturelle exige l'accessibilité d'un corpus, cette accessibilité n'est maintenue et considérée importante que dans la mesure où il y a transmission. Pour empêcher la tendance facilement vicieuse de ce cercle, nous proposons que l'enseignement a un rôle essentiel à jouer : en s'emparant de l'objet, même à petite échelle d'abord, nous pouvons montrer leur intérêt et l'importance d'en prendre soin. En même temps, l'enseignement peut lui-même contribuer à ces soins en animant une discussion active sur le corpus d'une part, et en participant aux efforts de documentation d'autre part, au sens large.

Pour cet atelier, nous proposons de présenter brièvement (15min) quelques points d'intérêts de l'enseignement de la littérature numérique avec des exemples, les ressources à disposition dans les six langues du colloque, et notre projet de création d'archives dynamiques et ouvertes de la littérature numérique française. Nous consacrerons ensuite les 45 minutes restantes de l'atelier à une mise en pratique active d'une proposition d'enseignement expérimental qui combine l'exploration d'une petite sélection d'œuvres et une réflexion sur leur nature avec une production de documentation par les participant-e-s. Cette documentation serait pratique d'une part (métadonnées, description " neutre ", avec toutes les questions que ces points d'apparence simples posent), et créative d'autre part (impressions de lecture qui peuvent compléter les informations visant l'objectivité et qui participent d'une réinterprétation dynamique, d'une réactualisation de l'œuvre). Le modèle proposé se prêtera à une application dans différents contextes d'enseignement en termes de niveaux (lycée, DUT, université, ateliers d'écriture ou de création artistique pour des publics non spécialistes), de disciplines (littérature, langues, information et communication, art, informatique) et de types de créations avec un aspect numérique (arts plastiques, installations et performances, musique). Nous pourrions présenter l'atelier en français ou en anglais, en fonctions des besoins (voire une séance dans chacune de ces deux langues). Aucune compétence ne sera exigée des participants, juste une participation active. Nous leur demanderons d'avoir leur ordinateur et nous aurons besoin de connexion internet.

Bibliographie:

Bachimont, Bruno. 2017. *Patrimoine et numérique : technique et politique de la mémoire*. Médias et Humanités. (Bry-sur-Marne: INA).

Bouchardon, Serge. 2014. *La Valeur heuristique de la littérature numérique*, Collection Cultures numériques (Paris : Hermann).

Ensslin, Astrid. 2006. " Hypermedia and the Question of Canonicity ", *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*, 36, <https://doi.org/10.25969/MEDIAREP/17698>.

Grigar, Dene. 2021. " Challenges to Archiving and Documenting Born-Digital Literature: What Scholars, Archivists, and Librarians Need to Know ". In *Electronic Literature as Digital Humanities: Contexts, Forms, & Practices*, 237-45 (London: Bloomsbury Academic).

Hayles, N Katherine. 2002. *Writing Machines* (Cambridge, MA: The MIT Press).

Saemmer, Alexandra. 2015. *Rhétorique du texte numérique: figures de la lecture, anticipations de pratiques* (Lyon: Presses de l'Enssib).

Severo, Marta. 2015. " Social Media as new arenas for intangible cultural heritage ", Proceedings of the 2nd European Conference on Social Media 2015, Academic Conferences Limited, 406-412.

Souchier, Emmanuel et al. 2019. *Le numérique comme écriture: Théories et méthodes d'analyse* (Paris : Armand Colin).

Mots-Clés: littérature numérique, enseignement, écriture numérique, écriture créative, patrimonialisation

Espacios híbridos en la exhibición institucionalizada del arte

Marleni Reyes * ¹, Miguel F. Pérez Escalera ¹, M. Beatriz Bernabe Loranca ₂

¹ Benemétita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP) – Mexique

² Benemétita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP) – Mexique

La superposición de espacios de realidad aumentada RA y virtual RV a espacios de exhibición del arte, como galerías y museos, se ha convertido en una forma cada vez más común. Este trabajo explora desde las perspectivas del estudio de medios y la estética las implicaciones de combinar elementos digitales y físicos en la exhibición institucionalizada del arte, examinando cómo la realidad mixta puede ampliar, modificar y enriquecer la experiencia estética transmaterial que rompe sus límites físicos y extiende sus campos. Se analiza cómo esta superposición de espacios influye en la relación entre espectador-obra y se reflexiona sobre el impacto de esta convergencia tecnológica en el ámbito artístico. A través de un enfoque interdisciplinario, este estudio busca profundizar en la comprensión de las nuevas formas de expresión artística y los desafíos que plantea la fusión de la realidad física y virtual en el contexto del arte.

Mots-Clés: Virtual Reality, Espacios híbridos, Media, Art

*Intervenant

Intelligence artificielle : usage pédagogique et esprit critique

Pierre Bellet ^{*† 1}, Ismail Badache ^{* ‡ 2}

¹ Apprentissage, Didactique, Evaluation, Formation (ADEF) – Aix Marseille Université – 3 Place Victor Hugo 13331 Marseille Cedex 3, France

² Laboratoire d’Informatique et Systèmes (LIS) – Aix Marseille Université, Université de Toulon, Centre National de la Recherche Scientifique – Aix Marseille Université – Campus de Saint Jérôme – Bat. Polytech, 52 Av. Escadrille Normandie Niemen, 13397 Marseille Cedex 20, France

L’utilisation de l’Intelligence Artificielle (IA) dans le domaine de l’apprentissage et de la pédagogie est en pleine expansion ces dernières années (Bates et al., 2020; Ilkka, 2018; Niemi, 2021; Swiecki et al., 2022; Zawacki-Richter et al., 2019; Zhai et al., 2021). Les récentes applications basées sur l’IA pour améliorer l’efficacité de l’apprentissage sont appréhendées selon les trois axes suivants : a) les systèmes de tutorat intelligent reposant sur des algorithmes d’IA pour fournir un enseignement personnalisé et recommander des ressources à chaque étudiant, par exemple, en fonction de son niveau de compétence, de ses besoins et de son style d’apprentissage (Akyuz, 2020) ; b) l’analyse de données d’apprentissage des étudiants, telles que les résultats de tests, les interactions avec les ressources pédagogiques sur un LMS (Learning Management System) comme Moodle ainsi que les données de comportement, afin de fournir des informations d’aide à la décision aux enseignants pour adapter leurs enseignements et leurs pratiques pédagogiques (Ouyang et al., 2023; Sousa et al., 2021); c) les chatbots éducatifs ou d’apprentissage qui utilisent des techniques d’IA pour répondre aux questions des apprenants en fonction de leurs besoins spécifiques et leur fournir des informations et des ressources pédagogiques sur les concepts clés de chaque discipline (Kuhail et al., 2023).

Dans les faits, ces nouvelles applications (e.g., LMS intelligents, Wooclap, Elicit, Perplexity, Duolingo) suscitent des interrogations (Chiu, 2024) quant à leur efficacité et à leur impact sur des aspects tels que l’autonomie des apprenants, leur évaluation et leur réussite. Ces avancées, bien qu’offrant des possibilités innovantes, soulèvent également des défis majeurs qui nécessitent une réflexion approfondie dans leur mise-en-œuvre pédagogique.

Les enjeux actuels liés à l’exploitation de l’IA dans le contexte pédagogique sont diversifiés, allant de l’IA-anxiété ressentie tant par les enseignants que par les étudiants (Leffer, 2024), aux risques associés à l’identification des sources, au plagiat et à la copie (Compilatio, 2023). Un autre enjeu significatif réside dans le danger de perdre la réflexivité, alors que la délégation excessive aux systèmes d’IA pourrait compromettre la dimension critique et introspective de l’apprentissage. Afin d’y remédier, il est primordial d’initier des démarches visant à cultiver l’esprit critique des utilisateurs (Tricot, s. d.), à transformer les approches pédagogiques existantes et à intégrer l’IA de manière réflexive. En considérant l’IA comme un complément plutôt qu’une substitution aux interactions humaines afin de favoriser la collaboration entre enseignants, étudiants et systèmes

*Intervenant

†Auteur correspondant: pierre.bellet@univ-amu.fr

‡Auteur correspondant: ismail.BADACHE@univ-amu.fr

d'IA ; une approche impliquant les utilisateurs peut être adoptée pour créer des synergies créatives. Cette collaboration permet de créer des environnements d'apprentissage équilibrés, misant sur les avantages de l'IA tout en préservant l'aspect essentiel de la réflexion humaine et de la motivation à apprendre.

Notre problématique s'articule autour des deux questionnements suivant :

1. Comment les avancées de l'IA transforment-elles les pratiques pédagogiques et d'apprentissage (e.g., suivi des apprenants, évaluation des acquis, conception et création de ressources, etc.) ?
2. Comment accompagner les enseignants et les apprenants à travers ces changements pour renforcer la réussite, stimuler l'esprit critique et nourrir la créativité ?

L'approche proposée consiste à explorer des outils intégrant l'IA au cœur du processus d'apprentissage. Il s'agit de concevoir des situations pédagogiques qui encouragent les utilisateurs à documenter, questionner, vérifier, auto-évaluer et contextualiser les informations fournies et/ou utilisées. Ces situations visent à favoriser une appropriation réflexive de l'IA, où les utilisateurs ne sont pas de simples consommateurs de contenu généré par l'IA, mais des acteurs actifs dans leur processus d'apprentissage.

Ainsi, l'avenir de l'enseignement et l'apprentissage à l'ère de l'IA semble prometteur, à condition que son intégration soit gérée avec prudence, réflexivité et une démarche pédagogique centrée sur les besoins de l'utilisateur. En adoptant cette démarche, nous pouvons espérer développer des environnements d'apprentissage dynamiques et interactifs, où l'IA et les compétences humaines se complètent mutuellement pour une expérience de formation plus enrichissante et innovante.

Bibliographie

Akyuz, Y. (2020). Effects of Intelligent Tutoring Systems (ITS) on Personalized Learning (PL). *Creative Education*, 11(6), Article 6. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.116069>

Bates, T., Cobo, C., Mariño, O., & Wheeler, S. (2020). Can artificial intelligence transform higher education? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 42. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00218-x>

Chiu, T. K. F. (2024). Future research recommendations for transforming higher education with generative AI. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6, 100197. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023>

Compilatio (2023, juillet 18). La triche à l'ère de ChatGPT: constats et solutions pour préserver l'intégrité académique. *Compilatio*. <https://www.compilatio.net/blog/triche-avec-chatgpt>

Compilatio (2023, novembre 7). L'IA dans l'enseignement : résultats détaillés d'une enquête où étudiants et enseignants confrontent leurs regards. *Compilatio*. <https://www.compilatio.net/blog/enquete-ia-enseignement-2023>

Ilkka, T. (2018). The impact of artificial intelligence on learning, teaching, and education. European Union.

Kuhail, M. A., Alturki, N., Alramlawi, S., & Alhejori, K. (2023). Interacting with educational chatbots: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 28(1), 973-1018. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11177-3>

- Leffer, L. (2024). L'" IA-anxiété ", la nouvelle peur des machines. *Cerveau & Psycho*, 161, 50-54. <https://www.cairn.info/magazine-cerveau-et-psycho-2024-1-page-50.htm>
- Niemi, H. (2021). AI in learning: Preparing grounds for future learning. *Journal of Pacific Rim Psychology*, 15, 18344909211038105. <https://doi.org/10.1177/18344909211038105>
- Ouyang, F., Wu, M., Zheng, L., Zhang, L., & Jiao, P. (2023). Integration of artificial intelligence performance prediction and learning analytics to improve student learning in online engineering course. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), 4. <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00372-4>
- Tricot, A. (s. d.). Enseigner avec le numérique : esprit critique et travail collaboratif (Vidéo). CanoTech. <https://www.canotech.fr/a/31572/enseigner-avec-le-numerique-esprit-critique-et-travail-collaboratif>
- Sousa, E. B. G. de, Alexandre, B., Ferreira Mello, R., Pontual Falcão, T., Vesin, B., & Gašević, D. (2021). Applications of Learning Analytics in High Schools: A Systematic Literature Review. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 4. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frai.2021.737891>
- Swiecki, Z., Khosravi, H., Chen, G., Martinez-Maldonado, R., Lodge, J. M., Milligan, S., Selwyn, N., & Gašević, D. (2022). Assessment in the age of artificial intelligence. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100075. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100075>
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 39. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>
- Zhai, X., Chu, X., Chai, C. S., Jong, M. S. Y., Istenic, A., Spector, M., Liu, J.-B., Yuan, J., & Li, Y. (2021). A Review of Artificial Intelligence (AI) in Education from 2010 to 2020. *Complexity*, 2021, e8812542. <https://doi.org/10.1155/2021/8812542>

Mots-Clés: intelligence artificielle, éducation, numérique éducatif, esprit critique

Narrative disruptions: changing future imaginaries through code-based cinema, sound, writing and A.I.

Roderick Coover * ¹

¹ Fulbright Researcher, CEAC, Université de Lille and Temple University (USA) (CEAC (FR) and Temple University (USA)) – University of Lille, 59655 Villeneuve d’Ascq – Université de Lille, Domaine universitaire du Pont de Bois, Rue du barreau - Bâtiment C Bis, BP 60149 59653 Villeneuve d’Ascq Cedex and Temple University, 1301 W. Norris St, Philadelphia PA 19122, USA, France

Code-interventions, live data, AI and multimodal creation can challenge how stories are imagined, and offer a mirror upon the technological apparatus that shapes our cultural paradigms. They can expand human and human-nonhuman interaction, heterogenous perspectives, and narrative expectations. Through a close examination of works using these tools to transform stories of contemporary crisis like climate, extinction and migration, this presentation argues that such approaches transform expression at levels of creation, collaboration, reception and interaction. The pursuit of an artistic response to these new technologies is also ethically imperative: it is increasing apparent that we fail to stop the destructive forces of the industrial system if we do not transform the underlying paradigms. Art does not solve problems alone, but these emerging practices of code-based arts can give new ways to express the concepts of time, space, language and story that shape our imaginaries and the possibilities for the future that they contain. Code-based structures to interweave narratives of the past, present and future and they do so by creating synesthesia between image, language, sound and embodied experiences. The approach creates ambiguity in the mise-en-scene and montage to suggest that interpretations of actuality that heterogenous and fluid. The code-based systems used in these works offer conditions that respond to the call for "a continuous, evolving process of reflection... in order to inform individual or collective choices". (CNPEN, 2021).

Drawing examples from code-driven works by Nick Montfort, Scott Rettberg, _____ and others, this presentation delineates ways heterogenous, code-based artistic methods in cinematic arts can transform how projects are imagined, created and experienced and how they can build collective responses to urgent issues of our times. The systems search for language that can adequately respond to like climate change, extinction and migration that can seem too large to be grasped, offering response set out by authors like Morton (2013). The examples show human-nonhuman code interaction can transform literary poetics through generative and combinatoric interventions and discursive AI interaction to disrupt how conditions are described and how they are connected. Visual and sensorial poetics are changed through new kinds of montage and layering that unsettle dominant myths of verisimilitude. Participation and choice are built into processes of creation and response. These occur at levels of platform, software and interaction (Andersen and Pold 2018 and Manovich 2013) and may disrupt prior divisions of fact, fiction, experience and imagination to create new point of ethical reflection.

*Intervenant

The presentation concludes with a reflection extending the creative process into education. Aleatory and iterative methods that are presented enable collaboration between artists. This has also been used in the classroom to build collaborative engagement, action and discourse on relationships of poetics and ethics. The approaches blur boundaries between the arts and between art and science to consider post-disciplinary models. The multimodal, interactive and collaborative approaches establish new possibilities for heterogenous imaginaries that may enable makers and users to gain control of the narratives that shape their lives.

**NOTE: Presentation can be offered in English or French.

References

Christian Ulrik Andersen and Søren Bro Pold, *The Metainterface: The Art of Platforms, Cities, and Clouds* (Cambridge: MIT Press, 2018)

Bruno Latour, *Face à Gaïa*, (Cambridge and New York: Polity Press, 2018)

Lev Manovich, "The Algorithms of Our Lives", *The Chronicle of Higher Education* (December 16, 2013)

Timothy Morton, *Hyperobjects Philosophy and Ecology after the End of the World* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013)

Mots-Clés: Narrative, Art, Synthetic, Multimodal, Code, AI, Collaboration, Creativity, Climate Change, Hyper, objects, Poetics, Ethics

Disruption, Invention and Collaboration: methods, issues and outcomes of making narratives through computer-based systems for cinematic art and writing

Roderick Coover * ¹

¹ Fulbright Researcher, CEAC, Université de Lille and Temple University (USA) (CEAC (FR) and Temple University (USA)) – University of Lille, 59655 Villeneuve d’Ascq – Université de Lille, Domaine universitaire du Pont de Bois, Rue du barreau - Bâtiment C Bis, BP 60149 59653 Villeneuve d’Ascq Cedex and Temple University, 1301 W. Norris St, Philadelphia PA 19122, USA, France

This workshop takes participants behind the scenes in an examination of code-based structures, collaborative methods and narrative innovations in a series of major works created over the past decade through collaborations among three artists and writers involved with the Electronic Literature Organization. The aleatory, iterative and multimodal approaches they developed use code-based arts such as combinatory film, generative writing, and AI to stimulate collaboration between literature, art and performance. They disrupt narrative expectation to pose questions about ethics, ecology and human action in the age of algorithms and AI.

The first part of the workshop will detail the creation of narrative data-base cinematic creation that was used in works like "Three Rails Live" by Roderick Coover, Nick Montfort, and Scott Rettberg (2012) and "Toxi•City: A Climate Change Narrative" (Coover, Rettberg 2016). "Toxi•City", for example is a combinatory film that uses a code-based system to build narrative arcs for about 40 minutes before arriving at conclusion, refreshing and starting a new one. Viewers follow six fictional characters who live in a flooded, near-future landscape along the US eastern seaboard. Without predictable outcomes, the individuals grasp for meaning from fleeting conditions of a world in flux. This code structure enables a heterogenous approach to narrative in which fragmentary experiences find unusual resonances and outcomes are not predetermined. In breaking down the creative process, the discussion will also the approach can help students bridge research and art creation in the classroom.

The second part of the workshop will look at generative methods for writing in relation to combinatory methods and cinematic experience, with special analysis of "Penelope" (Coover, Rettberg 2018), which uses is a combinatory sonnet generator that creates video poems based on Homer’s "Odyssey". The work addresses themes of longing, mass extinction, and migration. Using a combinatorial structure similar to that of Raymond Queneau’s "One Hundred Thousand Billion Poems", the combinatorial film driven by computer code can produce millions of variations of a sonnet as it weaves in and out of each other. This code-driven cinematic experience filters Penelope’s story from the epic through the form of the Shakespearean sonnet. Pulling from a database of ten-syllable lines primarily written in iambic pentameter, the computer-code-driven combinatory film can produce millions of variations of a sonnet that weaves and then unweaves

*Intervenant

itself.

The third part of the workshop demonstrates how generative and combinatory code-creation can be used in performance, how it enhances collaboration between artists, writers and musicians. Attention is also given to ways code-systems can use scientific data in art performance and some ways such works build user interaction and collectivity. In "Altering Shores" (Coover, Montfort, Vidiksis 2019) and "It will happen here" (Coover, Montfort, Vidiksis 2022), algorithms construct a constantly evolving montage of poetic responses to the rising waters caused by climate change. The combinatorial and generative experience immerses the audience in a kaleidoscope of climatic futures drawn from documentary recordings. In live performance, the audience joins the musicians who respond to an ever-changing experience. This creates a human wave in which actions are collective and in flux. In the related work "Water On The Pier"(2021) and later works Storm (2024) and Littoral Littéral (2024), which are an immersive public art installations that combines VR, locative media and live data interaction, signals from microphones placed in tidal waters combine with climatic data to generate narrative sequences of soundscapes. The workshop will give special consideration to how the introduction of work into public spaces can build collective responses to conditions of justice, community and environment.

The workshop will conclude with examples of how the process of creation and collaboration using these tools can enable students to connect research and critical conditions like climate to the experiences and stories that most immediately shape their lives. Examples will be given of classroom activities and outcomes.

NOTE: The workshop presentation requires a projection with sound. The workshop can be presented in French or English.

References

Roderick Coover, Nick Montfort, Scott Rettberg. Three Rails Live/Trois Rails Sous Tension. (2012)

Roderick Coover, Nick Montfort, Scott Rettberg. Trois Rails Sous Tension. (2014)

Roderick Coover, Scott Rettberg. Toxicity : A climate change story (2016)

Roderick Coover, Scott Rettberg. Penelope (2018)

Roderick Coover, Nick Montfort, Adam Vidiksis, The Altering Shores (2019)

Roderick Coover, Nick Montfort, Adam Vidiksis, Water On The Pier (2021)

Roderick Coover, Nick Montfort, Adam Vidiksis, It will happen here (2022)

Roderick Coover, Nick Montfort, Adam Vidiksis, Storm (2024)

Roderick Coover, Nick Montfort, Adam Vidiksis, Littoral Littéral (2024)

Mots-Clés: Narrative, poetry, film, sound, algorithms, code, generative, installation, performance, collaboration, teaching, art and science, locative art, climate

Les " facecam reactions " : de nouvelles formes de réception créatives et sociables des œuvres, passant par une juxtaposition d'écrans

Stéphanie Marty * ¹

¹ LERASS-CERIC-Université Paul Valéry-Montpellier – LERASS-CERIC-Université Paul Valéry-Montpellier – France

Les " *facecam reactions* " :
de nouvelles formes de réception créatives et sociables des œuvres,
passant par une juxtaposition d'écrans

Type : Communication orale
Axe B : Pratiques artistiques

Contexte

Depuis plusieurs décennies, les technologies impulsent des effets disruptifs dans de nombreux domaines d'activités, et notamment dans le domaine culturel et artistique (Chantepie, Paris, 2019 ; Genvo, 2009 ; Miguet, Paquienseguy, 2019). En effet, dans ce secteur, l'avènement de la technologie numérique a impulsé de nouvelles façons de découvrir, de *recevoir*, de commenter les œuvres (Allard, 2009 ; Laurichesse, 2015 ; Cayatte, 2016 ; Granjon, Combes, 2007). Parmi ces nouvelles pratiques, figurent les *facecam reactions*, que nous avons choisi d'étudier dans la présente contribution. Les *facecam reactions* consistent, pour un internaute, à produire une vidéo dans laquelle il se montre *en train de réagir* à une expérience en ligne, le plus souvent culturelle (lecture d'un livre/d'une BD, visionnage d'un film/d'une série, partie de jeu vidéo...). Dans ces vidéos, deux écrans sont juxtaposés : d'un côté, l'écran utilisé pour l'expérience (qui laisse entrevoir le passage de livre/de BD lu par l'internaute, l'extrait de film/de série visionné, ou le niveau de jeu vidéo testé) ; d'un autre, l'écran de la *webcam*, utilisée pour exprimer des réactions sur cette expérience. Ces *facecams reactions* nous semblent particulièrement intéressantes, car elles questionnent les pratiques culturelles contemporaines, et plus précisément le poids que peuvent avoir les technologies dans l'apparition de nouvelles pratiques de réception des œuvres. Pourtant, celles-ci demeurent relativement peu étudiées. Dans le présent propos, nous avons donc choisi d'explorer l'anatomie et les enjeux de ces *facecam reactions*.

Canevas méthodologique

Notre étude repose sur un canevas méthodologique, prenant appui sur une approche qualitative. D'une part, nous nous sommes concentrée sur les plateformes *Tik Tok*, *Youtube*, *Twitch*, particulièrement investies par les internautes pour la publication de *facecam reactions*. En outre, nous avons centré notre attention sur trois œuvres, relevant de secteurs différents (film, série, jeu vidéo), et ayant généré un nombre foisonnant de *facecam reactions* : la saga cinématographique

*Intervenant

Star Wars (©Lucas, 1977-2019), la série *One Piece* (©Owens, 2023) et le jeu vidéo *Fortnite* (©Epic Games, 2017-2018). À partir de ces choix méthodologiques, nous avons constitué un recueil documentaire, en relevant (par captures d'écran) tous les éléments susceptibles d'éclairer l'anatomie des *facecam reactions*, et les enjeux, les questionnements qu'elles introduisent dans les pratiques de réception des œuvres culturelles et artistiques.

Facecam reactions : des propositions créatives et des innovations disruptives renouvelant les formes de *réception* des œuvres

L'analyse des données recueillies dans notre corpus nous permet de saisir l'anatomie des *facecam reactions*. Celles-ci se présentent comme des *feedbacks* personnels, incarnés, critiques, sur des œuvres. Elles reposent sur la juxtaposition de deux écrans (écran de visionnage / écran de réaction), qui esquissent un effet de droste (mise en abîme formée par l'imbrication des écrans) particulièrement intéressant. En outre, les *facecam reactions* revêtent une dimension créative, dans la mesure où elles constituent des " phénomènes, ancrés dans un contexte, qui requier(ren)t une originalité et une efficacité potentielle " (Corazza et Lubart ; 2021). Plus précisément, ces productions revêtent, selon nous, une créativité à la fois banale (dans le sens où elles consistent en des réactions spontanées à des contenus) et capitale (dans la mesure où elles renouvellent considérablement les formes de réception des œuvres culturelles). De par cette dualité (créativité banale et cruciale), les *facecam reactions* illustrent, à notre sens, le *continuum* existant entre les activités créatives communes et les activités créatives majeures, capables d'avoir un impact sur notre société (Bonnardel et al., 2023). En effet, les *facecam* esquissent de nouveaux modes de réception des œuvres, qui diffèrent des processus de réception plus *classiques* (visionnage, commentaire...) : elles agissent ainsi à la façon de processus d'innovation disruptifs, en renouvelant les formes qui ont longtemps prédominé en matière de réception des œuvres culturelles et artistiques.

Facecam reactions, pratiques sociables et interactions multimodales

Outre leur dimension créative et disruptive, notre analyse nous permet de cerner le caractère sociable des *facecam reactions*. En effet, dans ces productions, les internautes s'adressent à d'autres internautes, les *taguent*, les interpellent, les sollicitent. En ce sens, les *facecam reactions* oscillent entre : retour d'expérience culturelle (point de vue et *feedback* sur une œuvre), mise en scène de soi (réactions sur cette œuvre en *facecam*) et dimension relationnelle (interpellation d'un *Autre numérique* au sujet de cette œuvre). Elles constituent ainsi des pratiques incubatrices d'échanges en ligne, impulsant de nouvelles formes d'interactions (multimodales) autour des œuvres ; en d'autres termes, des pratiques à la fois créatives et sociables, qui bousculent l'écosystème de la réception des œuvres, et ouvrent de nouvelles perspectives en matière de sociabilisation de l'expérience culturelle. Plus encore, notre analyse nous permet de comprendre que les *facecam reactions*, en convoquant à la fois les registres du bricolage (détournement d'œuvres, juxtaposition d'écrans) et de la sociabilité (échanges sur des œuvres), laissent entrevoir des formes de *bricociabilités* (bricolages tournés vers des formes de sociabilités) qui soulignent la dynamique créative, interactionnelle et sociale que peut avoir l'expérience culturelle contemporaine.

Face cam reactions et questionnements éthiques

In fine, notre propos introduit un certain nombre de questionnements éthiques, concernant les enjeux portés par les *facecam reactions*. D'une part, ces productions revêtent, comme nous l'avons vu, une dimension créative, mais elles posent simultanément la question de propriété intellectuelle (Battisti, 2013). En effet, elles rappellent combien les œuvres culturelles et artistiques peuvent aujourd'hui être poreuses, jouables, et sont susceptibles d'être dévoilées, commentées, transformées, en ligne, par des publics créatifs, décomplexés, voire transgressifs (Casemajor-Loustau, 2012) adoptant parfois une posture de bricoleurs (De Certeau, 1990), voire de bandits (Kyrou, 2015) du numérique. Par ailleurs, les *facecam reactions* revêtent, comme souligné dans les précédentes sections, un caractère sociable, mais elles interrogent simultanément l'avenir de l'expérience culturelle collective en *live* et *in real life* (visionnage d'un film/d'une série en groupe,

partie de jeu vidéo à plusieurs), dans une ère où les expériences culturelles ne sont plus nécessairement vécues physiquement, avec des pairs, mais sont de plus en plus partagées en ligne, avec des inconnus.

Références bibliographiques

Allard, L. (2009). Remix Culture : l'âge des cultures expressives et des publics remixeurs. *Colloque 'Pratiques numériques des jeunes'*, juin.

Battisti, M. (2013). Mash up, remix, sample, machinima... au risque du droit d'auteur ?. *De ligne en ligne*, n° 11, avril-septembre, 18-19.

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

Casemajor Loustau, N. (2012). La participation culturelle : encadrement et appropriations transgressives du patrimoine numérisé. *Communication et langages*, n°171, 81-98.

Cayatte, R. (2016). L'appropriation de contenus vidéoludiques. *¿ Interrogations ?*, n°23.

Chantepie, P., Paris, T. (2019). Numérique et cinéma. *Réseaux*, 5, n°217, 17-45.

Corazza, G. E., & Lubart, T. (2020). Intelligence and creativity. *Journal of Intelligence*, 9(1), 1.

De Certeau, M. (1990). *L'invention du quotidien (T1)*. Gallimard.

Genvo, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*. L'Harmattan.

Granjon, F., Combes, C. (2007). La numérimorphose des pratiques de consommation musicale. Le cas de jeunes amateurs. *Réseaux*, 6, n°145-146, 291-334.

Kyrou, A. (2015). Eloge des bandits du numériques. *Nectart*, n°1, 118-127.

Laurichesse, H. (2015). (Re)penser les publics de l'industrie cin. dans la culture de la convergence. RFSIC, n° 7.

Miguet, M., Paquienséguy, F. (2019). L'évolution de l'environnement numérique des musées. Des CD-Rom aux applications muséales et autres e-albums. *Les Cahiers du numérique*, vol.15, n°1-2, 67-91.

Mots-Clés: oeuvres, réception, numérique, créativité, interactions

Liste des auteurs

- Atallah, Selima, 63
Badache, Ismail, 105
BALLARE, Alexandre, 61
Bellet, Pierre, 105
Bernabe Loranca, M. Beatriz, 104
Bernier, François, 31
Berry, David, 83
Bidart, Claire, 69
Blayac, Sylvain, 31
Bonnardel, Nathalie, 92
Bouchardon, Serge, 79, 81

Campillo-Paquet, Valérie, 25
Cappellini, Marco, 6
Cardon, Vincent, 69
CARON, Elsa, 44
Cavallari, Peppe, 98
Ciston, Sarah, 83
Coover, Roderick, 108, 110
Coron, Marguerite, 65
Cros, Isabelle, 79, 81

Develotte, Christine, 44
Dieuzayde, Louis, 31
Domanchin, Morgane, 58
Dumas Reyssier, Stéphanie, 16

El Hachani, Mabrouka, 61

Faconnier, Benjamin, 75
Farias Islas, Gabriela, 100
Faure, Jules, 36
Foucher, Anne-Laure, 36
Fourcaud, Christine, 9
Fourmentaux, Jean-Paul, 87
Fülöp, Erika, 79, 81, 101

Gagné, Philippe, 22
Gervais, Bertrand, 12
Girandola, Fabien, 92
Grassin, Jean-François, 44

Hay, Anthony, 83
HERRERA ROMERO, LUIS DANIEL, 97
Hervo, Morgann, 14

Ibnelkaïd, Samira, 75
Impedovo, Maria Antonietta, 25

Johnson, Atheena, 95

Kamga Kouamkam, Raoul, 14
Krohmer, Cathy, 69

LAURET, Hugo, 49
Ledegen, Gudrun, 55
li, qin, 4

Machut, Antoine, 69
Maiga, Sigame Boubacar, 85
Mark, Marino, 83
Marty, Stéphanie, 112
Marzouki, Yousri, 92
Mateos Genis, Martha Erika, 97
Meza, Nohelia, 101
Millican, Peter, 83
Mizzi, Raphaël, 40
Moreau, Jean-Pierre, 3
Mézard, Fanny, 19

Pantel, Alice, 19
Papin, Kevin, 22
Perdoncin, Anton, 69
Perticoz, Lucien, 19
Ploog, Katja, 55
Pérez Escalera, Miguel F., 104

Renaud, Simon, 28, 79, 81
Reyes, Marleni, 104
Rodrigues Blanchard, Christine, 36
Roecklin, Nicolas, 33
Rémon, Joséphine, 90

Schwarz, Arthur, 83
Serrano Arias, Tanit Guadalupe, 100
SERRES, Julien, 31
Shrager, Jeff, 83
STALDER, Angèle, 61

Toumi, Karima, 92
TRIBY, Viviane, 54
TZATZOU, DIMITRA, 77

Villeneuve, Stéphane, 14
Vincent, Caroline, 69
Vollon, Clarisse, 40

Weil, Peggy, 83
Wolff, Mark, 47

Youssra, Mansar, 7, 31

