

Séminaire Communication, Cultures et Marchés
Focale de l'année : L'engagement du corps

Captations numériques et corps embarqués
15 février 2023 17h-19h

La séance se déroulera à la Maison de la recherche, 28 rue Serpente 75006 Paris, salle D117

Nous aurons le plaisir d'accueillir et d'échanger avec deux intervenants :

Benjamin Barbier, LabSIC, est maître de conférences à l'Université Sorbonne Paris Nord (Paris 13) où il enseigne au sein de l'PIUT de Bobigny et membre du LabSIC.. Sa thèse de doctorat a porté sur le processus de patrimonialisation du jeu vidéo en France et ses travaux portent plus largement sur les cultures populaires et leurs appropriations au sein de différentes sphères (amateurs, collectionneurs, institutions, industrie).

« Visiter avec les mains ? Engagement du corps des visiteurs dans les expositions de jeux vidéo »

Le jeu vidéo, s'il n'a pas encore de musée dédié en France a fait et fait toujours périodiquement l'objet de présentations au sein de musées et lieux d'expositions comme le Conservatoire national des arts et métiers, le Grand Palais, la Cité des sciences ou la fondation EDF. L'introduction du jeu vidéo au sein de ces espaces traditionnellement dédiés aux sciences et techniques ou aux Beaux-Arts interroge à la fois le jeu vidéo en tant que médium, en tant qu'objet d'exposition mais elle entraîne également la mise en place de scénographies, de parcours de visite et de dispositifs interactifs innovants favorisant l'interaction directe entre les objets exposés et le public. Dans cette communication, nous nous intéresserons à la manière dont les expositions ayant pour objet principal le jeu vidéo engagent le corps du visiteur selon des modalités qui se distinguent à la fois de celles mobilisées dans les expositions de Beaux-Arts et de celles mobilisées dans les expositions de Sciences et Techniques. Les réflexions présentées sont issues essentiellement d'observations participantes, une partie étant également issue de l'étude de documents de seconde main (documents de communication, catalogues d'exposition, interviews des scénographes, etc.).

Inès Garmon est doctorante au **GRIPIC**. Sa thèse (soutenance le 27 mars prochain), réalisée sous la direction d' E. Candel, s'intitule « Les “petits gestes” dans leur anthropologie communicationnelle. Étudier la digipulation des applications mobiles ». Elle s'intéresse aux médias informatisés par le prisme des micro-gestualités qui en permettent l'usage. Plus particulièrement, il s'agit de comprendre comment les modalités d'interaction ordinaires des écrans tactiles sont traversées de normes, d'enjeux, investies par des acteurs qui les mettent en place et d'autres qui les actualisent. Le propre de sa démarche est d'apporter une manière de réinscrire des objets techniques, manipulables, dans leurs contextes effectifs d'utilisation, et d'étudier la capacité qu'ils ont, en tant que dispositifs, et en tant qu'objets manipulés, à travailler ces contextes.

« Régimes et usages du corps en contexte de “digipulation” des interfaces tactiles : prise, emprise et configuration par les médias informatisés »

Dans quelle mesure le corps de l'utilisateur est-il l'objet de captations par les industries du numérique ? Pour apporter des éléments de compréhension aux rapports de pouvoir qui traversent le corps en situation d'usage des interfaces tactiles, nous proposons une réinscription du corps, de son devenir, de son traitement et de ses représentations à travers le prisme des gestualités qui en permettent l'usage et selon trois échelles. La première échelle est techno-sémiotique, la seconde est celle de la conception et du capitalisme affectif qui régit les plateformes, la troisième est anthropologique. À partir de l'analyse d'applications, de discours produits par et pour les professionnels de la conception comme pour les usagers, ainsi que de discours de ces derniers, la façon dont les interfaces tactiles engagent des processus de délégation, d'imposition et d'aliénation sera analysée.