



HAL
open science

Des milieux techno-sociaux “ cyber ” et “ hyper ” où faire société avec nos avatars : de l’inscription médiatique corporelle aux “ effets de corps ”, et du dispositif au “ compositif ”

Etienne Armand Amato

► To cite this version:

Etienne Armand Amato. Des milieux techno-sociaux “ cyber ” et “ hyper ” où faire société avec nos avatars : de l’inscription médiatique corporelle aux “ effets de corps ”, et du dispositif au “ compositif ”. XXIII^e congrès de la SFIC. La numérisation des sociétés, Société Française des Sciences de l’Information et de la Communication, Nov 2024, Bordeaux, France. hal-04782744

HAL Id: hal-04782744

<https://hal.science/hal-04782744v1>

Submitted on 14 Nov 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Des milieux techno-sociaux « cyber » et « hyper » où faire société avec nos avatars : de l'inscription médiatique corporelle aux « effets de corps », et du dispositif au « compositif »

Étienne Armand AMATO

Laboratoire DICEN-IDF, IFIS et IUT de l'Université Gustave Eiffel

etienne-armand.amato@univ-eiffel.fr

Résumé

Cette contribution vise à requalifier la place prépondérante du corps dans les dispositifs interactifs, et notamment dans ceux qui autorisent une sociabilité en ligne, en considérant que le corps est d'une part la source concrète d'une numérisation, et que d'autre part le dispositif – qui accueille le sujet humain – lui procure une certaine formule corporelle à travers la place et les fonctions qu'il y occupe. Après avoir abordé la notion de dispositif, l'enjeu sera d'accorder un statut à part entière aux interactions se réalisant dans des milieux technologiques, en distinguant les dimensions sociotechniques et techno-sociales. Le terrain d'étude concerne les plateformes de socialisation hypermédias et les mondes virtuels cybermédias, de sorte à saisir comment les métaphores d'avatar et de profil ont une influence concernant la perception et manifestation du corps. Ainsi, il s'agit d'aboutir à une meilleure prise en compte de la dimension « techno-sociale » qui correspond aux sociétés en ligne. Pour qualifier les rapports propres aux espaces numériques et aux dispositifs à « effets de corps », la notion de compositif est proposée en guise de concept-clef pour un programme de recherche.

Mot-clefs : corps, dispositif, métaphores, métamorphoses, identités

Abstract

The aim of this contribution is to re-qualify the predominant place of the body in interactive devices, particularly those that enable online sociability, by considering that the body is on the one hand the concrete source of digitization, and that on the other hand the device - which accommodates the human subject - provides it with a certain corporeal formula through the place and functions it occupies within it. Having addressed the notion of the device, the challenge will be to give full status to interactions taking place in technological environments, distinguishing between sociotechnical and techno-social dimensions. The field of study concerns hypermedia socialization platforms and cybermedia virtual worlds, so as to grasp how avatar and profile metaphors influence the perception and manifestation of the body. The aim is to gain a better understanding of the "techno-social" dimension of online societies. To qualify the relationships specific to digital spaces and devices with "body effects", the notion of compositif is proposed as a key concept for a research program.

Keyword: body, device, metaphors, metamorphoses, identities

Des milieux techno-sociaux « cyber » et « hyper » où faire société avec nos avatars : de l'inscription médiatique corporelle aux « effets de corps », et du dispositif au « compositif »

Étienne Armand AMATO

1) Métabolisation culturelle des dispositifs médiatiques socio-techniques : intégrer les discours et les pratiques

Notre discipline, en première ligne pour évaluer tout type de « nouveaux » médias émergents ou largement adoptés et généralisés, a pu analyser et critiquer, au sens noble du terme, les discours sur la numérisation de la société, et les mettre en regard des pratiques avérées plus complexes. Ces propos prennent appui sur « l'informatisation de la société » annoncée en France par le rapport Nora-Minc (1977), visant la modernisation des organisations et d'individus à la fois citoyens, consommateurs, et producteurs (Walliser, 1989). Pourtant, cette vision progressiste et utilitariste dominante, portée par les intérêts publics et privés, n'a pas su ou pu anticiper certaines révolutions : apparition d'un nouveau média planétaire comme le jeu vidéo, à la fois vecteur d'habituatation et d'adaptation à l'informatique ; ampleur des médias socio-numériques, alors qu'Internet offrait sa Toile à nos espoirs encyclopédiques et interculturels. Il y a toujours certes une numérisation de la société, avec certains processus qui se « dématérialisent » et s'automatisent. Mais quid de la radicale originalité des nouveaux milieux technologiques d'interaction sociale : bases de données distribuées et connectées hébergeant des collectifs humains à l'échelle planétaire, architecture de serveurs et clients générant des mondes virtuels habitables (Lucas, 2018). À ce niveau, l'une des grandes forces avérées de notre discipline pourrait résider dans sa capacité à tenir le continuum unissant les dimensions technologiques et civilisationnelles (valeurs, concepts, interprétations, croyances, idéologies, contraintes, etc.), comme individuelles et sociales. Toutefois, les frictions avec les autres sciences humaines et sociales sont nourries par notre altérité épistémologique et méthodologique qui fait toute notre « familière étrangeté » : d'un côté, une grande proximité en raison de nos emprunts assumés et notre rigueur ; de l'autre, une distance et incompréhension, en raison de notre approche intégrative et peu académique, loin des silotages et des fermetures disciplinaires. D'où une grande difficulté à se faire comprendre et à restituer des contre-dons intellectuels suscitant l'intérêt des disciplines voisines.

En murissant, l'enjeu se précise : il reviendrait aux SIC de contribuer à une meilleure connaissance du monde contemporain en élucidant les processus de mise en forme et de mise en commun, grâce à une épistémologie qui favorise des théorisations « conciliantes » en mesure d'articuler avec justesse des approches ailleurs opposées : compréhensives et explicatives, locales et systémiques, constructionnistes et naturalistes, phénoménologiques et structuralistes, mono et multi-échelles (tant spatiales, que temporelles et causales). Et cela grâce à des méthodologies éclectiques, opérant une saisie à la fois transversale et frontale des objets de recherche (Davallon, 2004).

2) Les milieux de vie techno-sociaux : figurations et manifestations corporelles

Pour ce 23^e colloque, interrogeons en quoi notre discipline peut-elle conceptualiser, autrement que les autres disciplines, les artefacts socialisants à travers lesquels se structurent des interactions tant interpersonnelles que collectives ? Pour y répondre, il s'agira d'interroger la place essentielle du corps humain, tant vivant que reconstitué, au sein de deux types de « plateformes numériques ». Il s'agit d'une part des mondes virtuels (jeux vidéo ou réalités virtuelles multi-joueurs, chat 3D, voire métavers) qui sont rendus "habitables" à travers des

avatars pilotables. Cette catégorie de médias immersifs instaure des simulations en temps réel de territoires physicalisés, qui abritent nombre d'entités comportementales. En retraçant leur invention, nous avons pu les qualifier de cybermédias (Amato, 2008) où co-évoluent des « avatars cybernétiques », simulacres de créatures orientées vers une finalité.

La seconde catégorie englobe les réseaux sociaux en ligne (professionnels ou conviviaux, sentimentaux ou électifs) centrés sur les personnes¹ et le partage. En raison de leur fonctionnement technologique, il s'agit bien d'hypermédias qui organisent des contenus médiatiques et documentaires, des contributions et réactions, ainsi que des moyens de communication. Ils offrent à chacun la possibilité de se créer un espace de données valant identité en ligne, une sorte d'avatar « hyper », agrégat d'informations reliées qui qualifient l'individu pour apparaître et échanger (Abiteboul, 2020). L'analyse comparative de ces deux types d'environnements, les premiers simulant des mondes accueillant, les seconds stimulant des relations humaines, a permis d'identifier leurs ressemblances et leurs différences, pour aboutir à une meilleure caractérisation pouvant aider les autres sciences humaines et sociales à tenir compte de leurs effets médiatiques particuliers. (Perény, Amato, 2010)

D'abord, ces plateformes (*aussi bien cyber que hyper*) ont comme point commun de générer des milieux techniques de vie et de socialisations qui conditionnent leur forme et dynamique (Amato, Perény, 2018). En effet, pour prendre part aux sociabilités à distance, il faut bien s'intégrer à la dimension technologique selon les procédures en vigueur pour rencontrer « autrui virtualisé »². En cela, il déploie une dimension « techno-sociale »³ rarement reconnue comme cruciale (Amato, Perény, Rihm, page 97, note 26). Cette notion permet d'aller plus loin que l'approche dite « socio-technique, » d'ailleurs complémentaire, qui envisage la manière dont les objets et systèmes techniques s'intègrent aux sociétés qui les englobent.

¹ Sont donc exclues de l'étude les plateformes centrées sur des « produits » à acheter ou à consommer la demande (vidéo, musique, photos), bien que s'y développent des échanges et relations sociales à travers les commentaires ou les diffusions en direct.

² En référence à l'autrui généralisé conceptualisé par Margaret Mead, et repris par Raphaël Koster.

³ Par définition critique, et qui n'a rien à voir avec « le coup de force techno-social d'un impérium technique voulant s'imposer à la société pour la conformer à sa guise. (Forest, 2003, cité par Merzeau 2015).

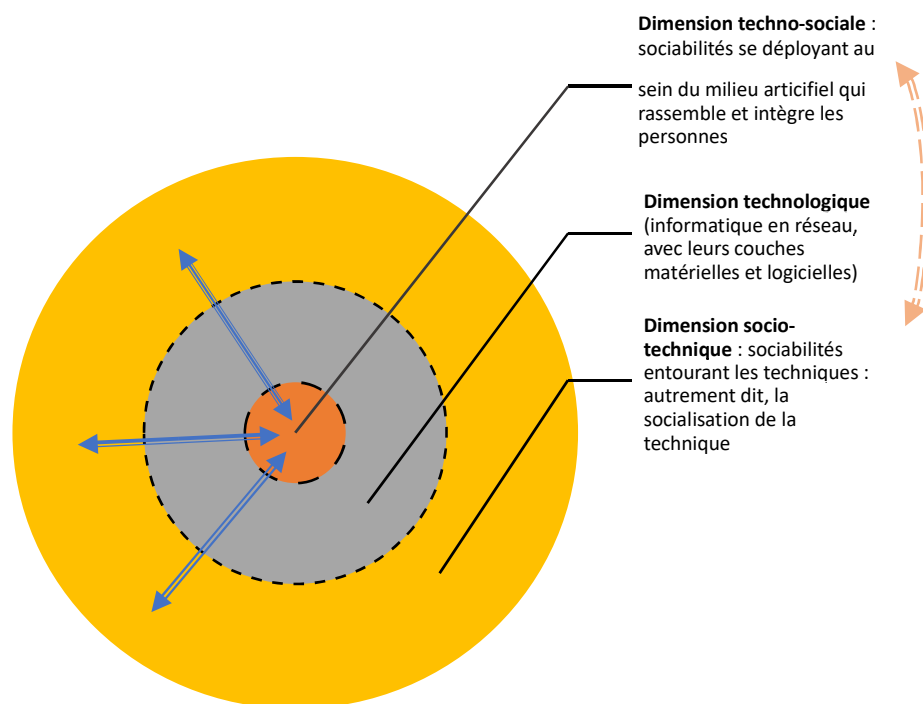


Fig 1 : Les trois dimensions articulant technique et société

Cette schématisation positionne la dimension socio-technique, qui s'organise *autour* de l'artefact. Ainsi, les personnes se rassemblent autour d'un appareil, comme avec la radio, la télévision. Il en va autrement des relations rendues uniquement possibles au sein même de la technologie, par exemple, en co-existant dans un jeu vidéo, dans un métavers ou dans une communauté en ligne, ou lors d'une visio-conférence. Cette dimension techno-sociale structure les relations et intègre les individus qu'elle met en lien (Amato, 2013). À bien des égards (appropriations sociales, discours culturels, contraintes internes), ces deux dimensions externes et internes se co-déterminent l'une l'autre, d'ailleurs, en lien étroit avec la technologie. En outre, il ne s'agit pas d'essentialiser cette dernière en lui accordant une dimension propre, détachée du monde, mais bien de reconnaître que l'environnement technomédiatique agit comme un principe de réalité incontestable, en raison de ses logiques structurées et structurantes. S'y instaure une certaine ontologie des êtres et des relations, à travers un régime mondain que configurent les fonctionnalités infocommunicationnelles, rapidement naturalisées (ontologisées) du fait de leur assimilation par les êtres humains.

Quant aux trois flèches de gauche, reliant périphérie et centre, elles symbolisent trois personnes distantes les unes des autres qui se retrouvent au sein d'une des plateformes, soit en se connaissant déjà – et il serait alors légitime de parler de numérisation de leur petite société –, soit en s'y rencontrant, ce qui cause une émergence strictement techno-sociale.

Ces distinctions, bien que réductrices, aident à analyser les interactions entre « le réel et virtuel » ; comme à discerner ce qui relève du fantasme culturel ou de la réalité objectivable. Pour preuve, la façon dont intuitivement, au début des jeux vidéo, la puissance de la dimension techno-sociale a pu être anticipée par des films de science-fiction, comme *Tron*, où le héros disparaît du monde pour se retrouver numérisé et relocalisé dans la matrice d'un ordinateur peuplé d'habitants logiciels, devenus ses compagnons ou persécuteurs. Ou encore, songeons à l'inquiétude des parents ou des institutions à propos des sociabilités en ligne, si incompréhensibles et angoissantes vues de l'extérieur, laissant croire à une possession, à une « zombification par les écrans ». Enfin, en travaillant au sein de divers collectifs pluridisciplinaires, l'absence d'une telle distinction a favorisé des quiproquos et des brouilles,

les uns nous considérant technicistes et déterministes, ce dont nous nous défendons en interne, alors de notre côté, nous constatons un déficit de reconnaissance des conditions matérielles et logicielles des pratiques socialisées dans bien des approches SHS.

3) De l'enjeu de penser le corps médiatisé et communicant

Notre pensée occidentale s'avère très logocentrée et idéaliste, ayant longtemps valorisé le pur esprit et son génie contre le corps, mais aussi la science contre la technique, l'abstrait contre le concret. Il en résulte un relatif escamotage interprétatif du sujet humain qu'a opéré le modèle sémiotique « texte-lecteur » (Hall, 1994) avec son destinataire idéal et désincarné (Dayan, 1992, p.150), et qu'a essayé de contrecarrer la sémio-pragmatique d'Odin (2011). Quant aux récentes approches cognitivistes des neurosciences, elles ont pu assimiler le sujet à son cerveau, ce que contestent les théories de la cognition incarnée (Lakoff et Johnson, 1999), distribuée (Hutchins, 1995) ou située (Suchman, 2007), ou encore de l'énaction (Varela, Thompson et Rosch, 1993) », qui toutes, comme le synthétise bien Pierre Fastrez (2014), mettent au cœur de la conscience son substrat d'émergence, à savoir le corps, et ses processus neurophysiologiques. Aussi, nous suivrons l'idée fondamentale selon laquelle « le corps du sujet fait office de lien entre l'espace physique et l'espace numérique, diminuant de ce fait les frontières perçues par le sujet entre ces deux espaces » (Bonfils, HDR, page 27), le tout étant organisé par un « dispositif médiatique » que nous définirons à notre façon, dans la lignée des travaux de Jacquino, Peraya ou Bonfils, comme « un agencement technologique stratifié qui positionne son destinataire d'une certaine façon, de sorte à lui procurer des relations structurées avec diverses entités médiatisées (contenus, documents, modèles, êtres vivants, simulacres, etc.), y compris lui-même. ».

Avec cette approche, comment les participant.e.s parviennent à se lier et à évoluer avec leurs semblables, sans avoir les bénéfices habituels et fondamentaux de la co-présence ? Qu'arrive-t-il au corps au fil du processus de socialisation numérique ? En quoi son absence, complète ou relative, ou bien sa présence, manifeste ou latente, stimulent-elles ou freinent-elles certaines proximités, continuités, qualités sensibles et affectives ? ⁴

4) Quelle inscription médiatique du corps humain : mode de figuration et de corporalité ?

En écho à l'ouvrage fondamental déjà cité « l'inscription corporelle de l'esprit », nous postulons « l'inscription médiatique du corps humain » comme déterminante quant au rapport que la personne développe avec elle-même, et quant à sa relation à autrui, le tout définissant l'intersubjectivité se nouant au sein de la dimension techno-sociale.

Pour synthétiser les résultats de nos travaux déjà parus, chaque grande catégorie de plateforme fournit les moyens et les fonctionnalités pour donner corps à ses interlocuteurs, pour leur procurer une manifestation charnelle. Dans tous les cas, nous pourrions envisager l'écart que la personne choisit de créer ou non entre sa physionomie réelle et celle qu'il médiatise.

Aussi bien dans le cas des avatars hypermédiatiques que cybermédiatiques, l'utilisateur pourra tenter de se représenter le plus fidèlement possible, ou au contraire se montrer sous une apparence complètement étrangère, différente.

⁴ Cette vaste question est analysée de longue date au sein de notre discipline, avec des travaux fondateurs sur la dimension corporelle des phénomènes de communication (Weissberg, 1999), incluant les moyens de transports physiques, jusqu'aux récentes productions de (Martin-Juchat, 2021), (Galinon-Mélénec, Liénard, Zlitni, 2015).

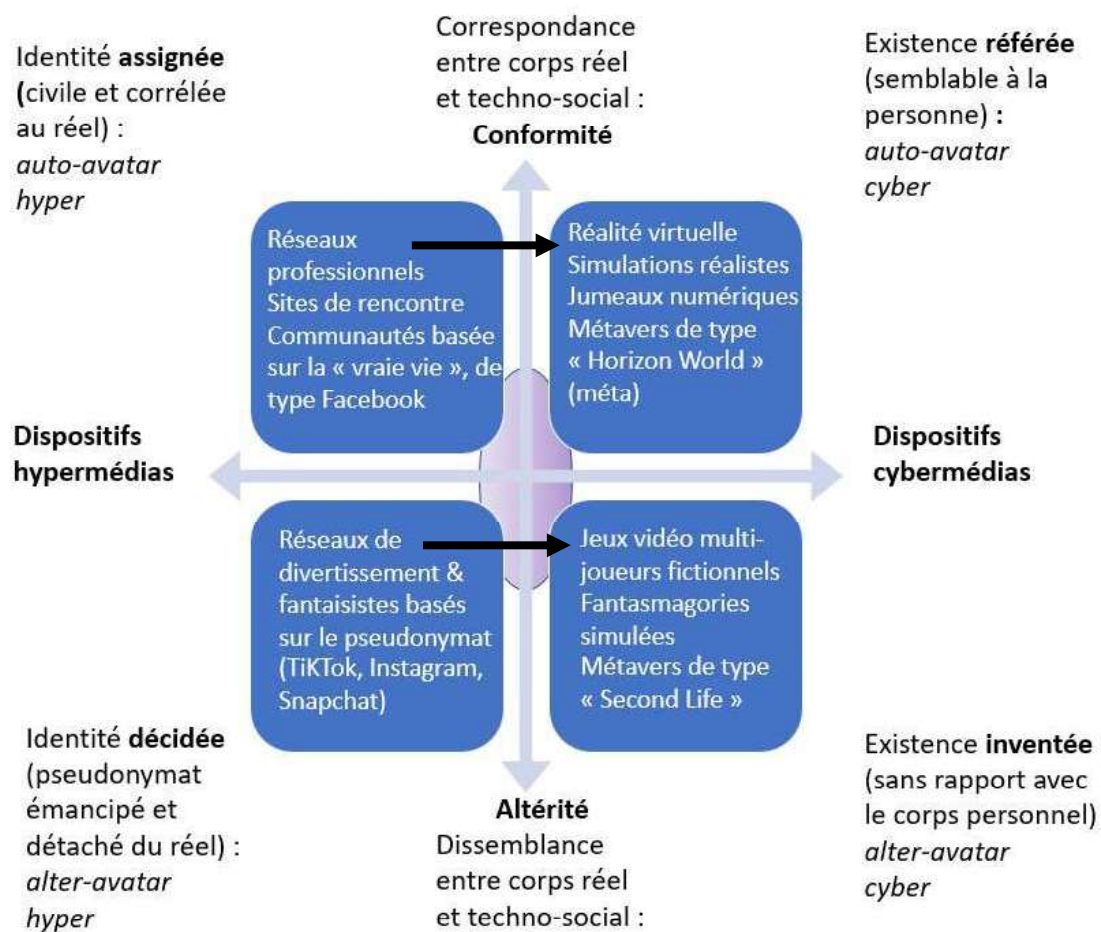


Fig.2 : Matrice du rapport d'écart entre le corps réel et techno-social, selon les médiatisations hyper et cyber.

Ici, l'axe vertical met en évidence la similitude ou l'écart entre deux corps, d'un côté le corps réel vécu par l'individu, de l'autre, le corps techno-social, expression montrant que c'est ce corps-là qui sera perçu, imaginé, pratiqué par toutes les personnes rencontrées. Ainsi, le corps médiatisé est-il le corps propre, dont tout ou partie est prélevé lors de la transposition d'actes en informations, enregistrées ou affichées, faisant traces (réactions, écrits, consultations, contributions) (Galison, 2013) pour les membres ou les parties prenantes (administrateurs, propriétaires, etc.). Quant aux médias figuratifs, ils donnent un corps représenté à chaque personne : photos & vidéos de la personne réelle, prise par ses soins ou des amis qui la signalent par une étiquette (tag). Centrale, l'imagette de profil choisie par l'utilisateur, aussi appelée avatar dans ce contexte, se fait médaillon et prend valeur de portrait et de photo d'identité principale. (Boutet, 2013). Les plateformes sociales se basant sur l'identité civile (Facebook, LinkedIn, sites de rencontres) favorisent le dévoilement de l'apparence véridique, bien que le désir d'anonymat conduise à se dissimuler ou à choisir des photos floutées, abstraites, symboliques ou avec un corps à peine suggéré. Les autres plateformes laissent libres leurs membres de choisir une autre apparence, de s'inventer une identité qui tient du personnage fictif. De là, nous parlerons d'auto-avatar quand il s'est agi de s'avatariser en fidélité à soi-même (la littérature du domaine anglophone parle de « self-avatar »), et nous qualifions d'alter-avatar le choix de se figurer en "créature" autre que soi.

Dans ce schéma, l'axe horizontal relie les logiques techniques *hyper* et *cyber*, car il y a bien dans certains mondes simulés cybernétiques une couche hypermédiatique, et inversement, il y a modélisation et simulation comportementale dans les environnements hypermédias

sophistiqués, avec les moteurs de recommandation, modélisations prédictives, filtrage ou génération automatique de liens, etc.

Au centre, l'ovale signale une zone trouble, loin de la ressemblance et dissemblance complète, où les filtres photos ou vidéos modifient en temps réel l'apparence d'une personne, par exemple en lui rajoutant des paillettes, des oreilles de lapin ou des accessoires, ce qui annonce toutes sortes d'hybridations visuelles au carrefour de la réalité augmentée et des imaginaires fictionnels.

Enfin, les deux flèches de gauche à droite indiquent l'apparition de nouveaux outils capable de transformer son avatar visuel 2D fixe, donc passif, en avatar 3D animé et interactif.

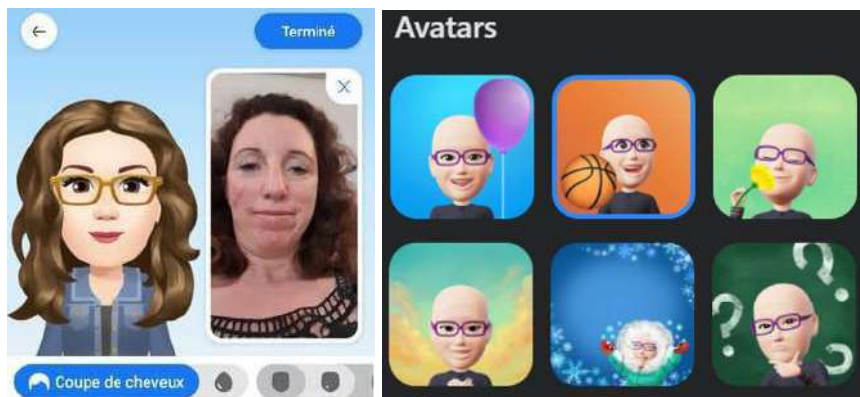


Fig 3. Module Avatars de Facebook et mise en scène des émojis

Voilà créé à partir d'une photo une illustration stylisée, un avatar illustratif. Ce corps sera mis en scène au sein d'arrière-plans sur lesquels écrire, ou même comme émoticun, dit émoji. Cet auto-avatar illustré semble promis à une autre vie dans le projet de Métavers « Horizon World »⁵ de la firme Meta, avec même un visage animé en direct par les expressions du corps réel capté par le masque immersif.

Sur le même principe, la seconde flèche fait référence à l'idée du métavers *Sandbox évolution* de donner vie et corps à toutes ces imagettes d'avatar 2D appréciées des utilisateurs, et ce, dans un registre plus fantaisiste.

5) Les métaphores des pratiques technologiques instructives

Mais au-delà d'une typologie aisée à enrichir, ce terme d'avatar, longuement commenté et analysé dans nos publications, fonctionne surtout comme une *métaphore conceptualisante*.

En effet, se comparer à une divinité qui prend possession d'un corps pour intervenir dans un monde inférieur au sien, revient à nous ancrer dans une sphère supérieure (notre réalité d'origine), à nous conférer un pouvoir extraordinaire, tout en désignant cet avatar comme une forme limitée et temporaire, dégradée et périssable. Il en résulte que l'avatar, devenu le terme générique pour désigner les personnages des mondes virtuels, sert de grille interprétative pour comprendre l'intersubjectivité qui se développe alors en milieu techno-médiatique, car il pointe bien tout à la fois, dans les interactions sociales, le caractère efficace et incarné du corps agissant, tout en pointant l'arrière-plan « réel » où s'active le corps de son propriétaire, en dehors de l'espace partagé, mais de manière synchrone. Ainsi, la société des avatars immersifs résulte-t-elle du regroupement de personnes doublement présentes, en situation dite de bilocation (Furlanetto, Bertone, Becchio, 2013). Ainsi, ce sont des tandems « humain-protagoniste » qui se rencontrent, ces dyades corporelles, qui coopèrent lorsqu'un groupe mène à bien une activité collective. Toutes les observations de terrain montrent que les gens sont bien

⁵ <https://about.fb.com/news/2022/06/introducing-the-meta-avatars-store/>

conscientes des deux niveaux impliqués (cf fig.1) et peuvent à l'envi ou au besoin remonter ou redescendre la liaison unissant le personnage et la personne concrète.

En ce qui concerne les réseaux socio-numériques (Viallon, Gardère, 2020), c'est davantage la notion de profil qui s'est imposée, laquelle porte deux idées complémentaires : d'une part, un aspect simplificateur de la représentation, comme en deux dimensions ou en ombrage, d'où se dégage une silhouette vu de côté, « un profil », davantage de l'ordre de la découpe et de la surface que de la profondeur ; et d'autre part, l'idée d'une typification en mesure de catégoriser (comme quand on demande « c'est quel profil » ? pour savoir de quel genre est quelqu'un). Par ailleurs, le profil se dessine et s'affine en fonction de ce qu'on veut valoriser ou amoindrir. Et en effet, là où l'avatar cyber met en lumière une nouvelle corporalité habitable, ici, c'est davantage une identité configurable, ou "designable", qui va se dévoiler par des moyens de figurations 2D en perspective : photos, vidéos, dessins, en plus des textes qui se font narration de soi. Dans ces contextes plus pauvres que les simulations immersives, car dépourvu d'accomplissements concrets, la survalorisation de l'image indicielle (photo, vidéo) conduit à la démultiplication d'un corps qui s'affiche (auto-portrait en solo, en duo ou à plusieurs) et se répand sur « les murs », et sur les pages ou albums structurés de manière hypermédiatique. De même, les pouces levés et une foule d'émoticons (visages, objets) viennent corporaliser les réactions, donner des traces de comportements qui suggèrent un corps causal, autorisant le traçage et le profilage (Huneman, 2023), deux activités qui contribuent largement aux rapprochements entre les personnes (évaluations, affinités, etc.).

À partir de ces exemples, s'éclaire mieux le rôle de ces « métaphores conceptualisantes » qui deviennent des concepts aptes à métaphoriser la pratique, lui accordant un supplément de sens. En enquêtant sur les mots du numérique lors d'une mission pour l'IHEST, une méthode s'est petit à petit dégagée, qui consiste à explorer toutes les chaînes signifiantes entourant un terme, son imaginaire, pour évaluer en lien étroit avec la pratique qu'il désigne, le rapport qu'il instaure ou favorise. Ces métaphores ont pour propriété de masquer certains aspects et d'en accentuer d'autres, selon une double logique de compensation-amplification et de résolution de paradoxe. Ainsi, la notion de plateforme concilie un ancrage de type « infrastructure », tout en construisant une position de surplomb, qui met en branle l'idée d'un tremplin d'accès comme d'un carrefour de flux.

6) Les « effets de corps » : du dispositif au « compositif »

Pour conclure, nous posons que chaque dispositif stabilisé construit une forme de « corps vécu et reconstruit » particulier, autrement dit « une formule corporelle » spécifique produite par sa configuration sémio-pragmatique et techno-sociale. À ce stade, notre hypothèse de travail estime qu'un dispositif fort, à l'habitus établi, produirait un certain « effet de corps », c'est-à-dire qu'il produirait l'impression qu'un certain type de corps serait à l'œuvre, doté des qualités permettant d'expliquer ce qui est en train de se passer du point de vue de l'activité menée, par exemple ici avec les réseaux socio-numériques, toutes ces socialisations soutenues et versatiles. Cette notion « d'effet de corps » fonctionne à l'instar de « l'effet de réel » théorisé par Barthes (1968)⁶, ce réel « en soi » que produisent certains styles de description littéraire. Ici, cette notion souligne que chaque dispositif, en plus des activités qu'il permet de réaliser, qui sont les effets « du » dispositif, produit des effets induits, plus diffus et difficiles à cerner, car pour ainsi dire

⁶ Pour mieux nous faire comprendre, évoquons l'expression commune « d'effet de serre » qui indique que « c'est comme s'il y avait là une serre », du fait de la conjugaison des rayons solaires et atmosphère réfléchissante. Barthes pour dire que des certains effets – de style ou physiques – fabrique un artefact donnant l'impression d'avoir une consistance propre et indépendante de ses causalités.

introjectés au fil de la pratique. Cela justifie de les intituler « effets de dispositif »⁷ au sens où un dispositif latent se cache dans le dispositif patent. L'effet de corps résulte de l'émergence phénoménologique d'un corps médiatique et pragmatique à part entière, par exemple avec le jeu vidéo, celui d'un corps opérable, situé et efficient.

En complément, nous pensons utile d'approfondir le concept de dispositif grâce à une notion de « compositif ». Ce néologisme s'enracine dans le caractère hybride, donc "composite" selon Joëlle Le Marec (2002) propre au dispositif médiatique qui entrelace des dimensions socio-techniques, technologiques et techno-sociales. De la sorte, le compositif se définirait comme un dispositif ayant vocation à réaliser une mondiation, c'est-à-dire une manière de faire monde, et donc un "effet de monde" où s'inscrit "l'effet de corps" en toute interdépendance. En parlant de la "composition des mondes", Philippe Descola (2017) explique de quelle manière chaque grande ontologie anthropologique génère cette mondiation faite d'un ensemble de préoccupations et de saillances ou de creux et d'impensés, élaborant une manière de concevoir et d'habiter la réalité. Ainsi, les dispositifs médiatiques "techno-sociaux" et immersifs aménagent des modes d'accès et de fréquentation, des régimes de télé-existence au sein d'une spatio-temporalité où s'établissent des entités et des relations, qui finissent par composer un monde singulier. Il nous revient disciplinairement d'étudier ces compositifs et leurs propriétés, parce qu'ils sécrètent des milieux capables d'associer singulièrement vivant et artificiel, en diverses structurations mi-organiques, mi-algorithmiques, loin d'être neutres, car toujours orientées par leurs causes et leurs effets, par leurs intentions originelles et leurs réappropriations concrètes.

Bibliographie

- Abiteboul, S., & Cattan, J. (2022). *Nous sommes les réseaux sociaux*. Odile Jacob.
- Agamben, G. (2015). *L'Usage des corps, Homo Sacer, IV, 2*. Seuil, coll. « L'ordre philosophique ».
- Akrich, M. (2006). « La construction d'un système socio-technique. Esquisse pour une anthropologie des techniques ». Dans *Sociologie de la traduction. Textes fondateurs*. Presses des Mines. Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <http://books.openedition.org/pressesmines/1195>.
- Amato, E. A. (2013). Pour une théorie transversale des mondes numériques par l'image interactive. Dans É. Perény, *Images interactives et jeu vidéo. De l'interface iconique à l'avatar numérique*. Questions théoriques, coll. « Lecture>Play » (pp. 262-279).
- Amato, E. A. & Perény, É. (2008). *Comment le premier cybermédium a pu un temps échapper aux SIC ? De la dynamique structurelle du jeu vidéo au Réseau*. 16^e congrès de la SFSIC, Compiègne, 11-13 juin 2008. Consulté le 1^{er} avril 2023 sur https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00363039.
- Amato, E. A. & Perény, É. (2012). Interaction et interactivité. De l'iconique au vidéoludique et des ethnométhodes aux technométhodes. *Interfaces numériques, 1*(1), 19-34. Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.1315>.

⁷ À plus d'un titre, cette démarche s'inscrit dans les pas de penseurs médiologues et de philosophes des techniques comme Mac Luhan, Simondon, Couchot, Schaffer, Stiegler, Debré, Tisseron, Jacquinot, et tout ce courant des études médiatiques et sémiotique qui avance l'idée d'une influence des aspects formels et fonctionnels sur les contenus symboliques et sémantiques véhiculés par chaque médium fabriquaient « comme une serre », pour dire que des certains effets – de style ou physiques – génèrent un artefact donnant l'impression d'avoir une consistance propre et indépendante de ses causalités

- Amato, E. A. & Perény, É. (dirs.). (2018). Formes et dynamiques d'attention, de présence et d'engagements. *Interfaces numériques*, 7(1). Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/3214>.
- Amato, E. A. & Perény, É. (2022). Questionner les incarnations médiatiques et formes d'avatarisations : approches et démarches. *Hybrid. Revue des arts et médiations humaines*, (9). Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.4000/hybrid.2439>.
- Barthes, R. (1968). L'effet de réel. Dans *Communications. Recherches sémiologiques le vraisemblable*, (11). pp. 84-89.
- Beaufils, K., Berland, A. (2022). L'incarnation avatariale : de la représentation cognitive de soi à l'appropriation corporelle numérique ». *Hybrid. Revue des arts et médiations humaines*, (9). Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.4000/hybrid.2643>.
- Besnier, J.-M. (2016). Le transhumanisme et la haine du corps. *Hermès, La Revue*, 1(74), 214-218.
- Bonfils, P. (2014) *L'expérience communicationnelle immersive : entre engagements, distanciations, corps et présences* [mémoire en vue de l'HDR, université de Valenciennes, 25 novembre 2014]. Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://www.philippe-bonfils.com/mon-hdr>.
- Boutet, M., (2013). Un jeu web depuis ses avatars imagés. Mosaïque médiatique et patchworks culturels. Dans E. A. Amato et É. Perény (dirs.), *Les avatars jouables des mondes numériques. Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*. Hermes Science Publications, coll. « Information, hypermédias et communication ». Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://shs.hal.science/halshs-01256242/document>.
- Cardon, D. (2008). Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 26(152), 93-137. Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.3166/reseaux.152.93-137>.
- Collard, A.-S. (2006). La métaphore dans l'hypermédia comme médiateur des contenus. *Technologies de l'Information et de la Communication. Discours, représentations et pratiques*. Institut de la presse et des sciences de l'information, 85-103.
- Couchot, E. (1993). Des outils, des mots et des figures. Vers un nouvel état de l'art. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 11(61), 33-47.
- Couchot, E. (2007). *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*. Éd. Jacqueline Chambon / Actes Sud, 187-207.
- Couchot, E. (2015). La relation intersubjective dans les arts immersifs présence et temporalités. *Corps*, (13), 83-96. <https://doi.org/10.3917/corp1.013.0083>.
- Crombet, H. (2015). « Anaïs Bernard, *Immersion de l'art. Interactions, insertions, hybridations* » (L'Harmattan, coll. « Mouvement des savoirs », 2015, 270 pages). *Questions de communication*, (28), 280-282. Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.10143>.
- Davallon, J. (2004). Objet concret, objet scientifique, objet de recherche. *Hermès, La Revue*, 1(38), 30-37. Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.4267/2042/9421>.
- Dayan, D. (1992). Les mystères de la réception, *Le Débat*, (71), 141-157.
- Descola, P. (2017). *La Composition des mondes. Entretien avec Pierre Charbonnier*. Flammarion, coll. « Champs / essais ».
- Dutriaux, L. & Gyselinck, V., (2016). Cognition incarnée : un point de vue sur les représentations spatiales, *L'Année psychologique*, 116, 419-465. Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.3917/anpsy.163.0419>.
- Fastre, P., (2014). La prise en compte du corps en sémantique cognitive, *Hermès, La Revue*, 1(68), 36-42. Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.3917/herm.068.0036>.
- Forest, F., (2003). Des sociologies de la réception à la conception assistée par l'usage des techniques d'information et communication : héritages et enjeux. *Konex*, 1(1).

- Furlanetto, T., Bertone, C., & Becchio, C. (2013). The Bilocated Mind: New Perspectives on Self-localization and Self-identification. *Frontiers in Human Neuroscience* 7(71). Consulté sur <https://doi.org/10.3389%2Ffnhum.2013.00071>.
- Galinon-Méléneq, B. (2013). Des *signes-traces* à l'*Homme-trace*. La production et l'interprétation des traces placées dans une perspective anthropologique. *Intellectica*, (59), 89-113.
- Galinon-Méléneq, B., Liénard, F. & Zlitni, S. (dirs.) (2015). *L'Homme-trace. Inscriptions corporelles et techniques*. CNRS Éditions.
- Georges, F. (2013). L'avatar comme opérateur du sentiment d'immersion : figures et métaphores. Dans R. Bourassa et L. Poissant (dirs.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*. Presses de l'Université du Québec, coll. « Esthétique », pp.285-304.
- Ghoul Samson, J. & Bonfils, P. (2018). L'expérience communicationnelle immersive dans *WoW*, entre présence et engagement. *Interfaces numériques*, 7(1). Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.3304>.
- Gorisse, G., Christmann, O. & Richir, S. (2018). De la présence à l'incarnation. *Interfaces numériques*, 7(1). Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.3295>.
- Hall, S. (1994). Codage/décodage. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, (68), 27-39.
- Huneman, P. (2023). *Les Sociétés du profilage. Évaluer, optimiser, prédire*. Payot, coll. « Philosophie ».
- Hutchins, E. L., (1996). *Cognition in the Wild*. MIT Press.
- Krischke-Leitão, D. (2022). L'anthropologue, le voleur et le lit en latex : l'immersion comme apprentissage dans un monde virtuel 3D. *L'Ethnographie*, (7). Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://dx.doi.org/10.56698/ethnographie.1162>.
- Lakoff, G. & Johnson, M., (1985). *Les Métaphores dans la vie quotidienne* (M. de Fornel et J.-J. Lecercle, trad.). Éditions de Minuit, coll. « Propositions ».
- Lakoff, G. & Johnson, M. L., (1999). *Philosophy in the Flesh : the Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*. Basic Books.
- Le Breton, D. (2015). *L'Adieu au corps*. Métailié, coll. « Suites sciences humaines ». Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.3917/meta.breto.2015.01>.
- Lejeune, F. (2013). *Corps-à-corps œuvre-public : esthésie des dispositifs artistiques interactifs et somagraphiques* [thèse de doctorat, sous la direction de Claire Lahuerta, université de Lorraine].
- Le Marec, J. (2002). Situations de communication dans la pratique de recherche : du terrain aux composites. *Études de communication* (25), pp. 15-40. Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.4000/edc.831>.
- Lucas, J.-F. (2018). Les figures de l'habitant dans les mondes virtuels. *Sciences du jeu*, (10). Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.4000/sdj.1353>.
- Martin-Juchat, F. (2021). L'aventure du corps. La communication corporelle, une voie vers l'émancipation, *Quaderni* (103), Presses Universitaires de Grenoble.
- Merzeau, L. (2015). L'expérience transmédiatique : inclusion, environnement, communs. Dans B. Galinon-Méléneq, F. Liénard, F. et S. Zlitni (dirs.) *L'Homme-trace. Inscriptions corporelles et techniques*. CNRS Éditions. Consulté sur <https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.25603>.
- Munier, B. (dir.). (2014). *Technocorps. La sociologie du corps à l'épreuve des nouvelles technologies*. François Bourin.
- Odin, R. (2011). *Les espaces de communication. Introduction à la sémiopragmatique*. Presses universitaires de Grenoble, coll. « La communication en plus ».

- Perény, É. (2010). L'image interactive, paradigme du jeu vidéo. *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, coll. « Questions de communication, série actes 8 », Éd. de l'université de Lorraine, 147-161.
- Perény, É. & Amato E. A. (2010). L'heuristique de l'avatar : polarités et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias. *Revue des interactions humaines médiatisées (RIHM)*, 11(1), 87-115. Consulté le 1^{er} avril 2023 sur [http://europiaproductions.free.fr/RIHM/V11N1/RIHM11\(1-4\)-Pereny-Amato.pdf](http://europiaproductions.free.fr/RIHM/V11N1/RIHM11(1-4)-Pereny-Amato.pdf).
- Perény, É. (2013). *Images interactives et jeu vidéo*. *Op. cit.*
- Perény, É., Amato, E. A. & Audoux, T. (2014). « Effets de dispositifs » pédagogiques et processus de design à l'ère de l'interactivité. *Interfaces numériques*, 3(2). Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.1180>.
- Perriault, J. (2013). Le corps artefact. Archéologie de l'hybridation et de l'augmentation. Dans É. Kleinpeter (dir.), *L'Humain augmenté*. CNRS Éditions, coll. « Les Essentiels d'Hermès » (pp. 37-53).
- Renucci, F., Le Blanc, B., & Lepastier, S., (2014). L'Autre n'est pas une donnée. Altérités, corps et artefacts. *Hermès, La Revue*, (68).
- Renucci, F. (2018). Le corps et ce besoin de l'autre. *Hermès, La Revue*, (80), 89-95. Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.3917/herm.080.0089>.
- Servais, O. (2020). *Dans la peau des gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*. Karthala.
- Souchier, E., Candel, É., & Gomez-Mejia, G. avec la collaboration de Jeanne-Perrier, V. (2019). La technologie, c'est de l'humain. Dans *Le Numérique comme écriture. Théories et méthodes d'analyse*. Armand Colin, pp. 79-115.
- Suchman, L. A., (2006). *Human-Machine Reconfigurations : Plans and Situated Actions*. Cambridge University Press, [2^e éd.].
- Theureau, J., (2020). Cognition distribuée et Cours d'action. *Activités*, 17(2). Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.4000/activites.5308>.
- Tordo, F. (2021). Soi-même comme un avatar. Comment l'identité se construit aujourd'hui. *Imaginaire & Inconscient*, (47), 77-88. Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.3917/imin.047.0079>.
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*, Zones.
- Varela, F. J., Thompson, E. & Rosch, E. (1993). *L'Inscription corporelle de l'esprit. Sciences cognitives et expérience humaine*. Seuil.
- Viallon, P. & Gardère E. (2020). *Médias dits sociaux ou médias dissociants ?* Deboeck supérieur, coll. « Culture & communication ».
- Weissberg, J.-L. (1999). *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques*. L'Harmattan.
- Zacklad, M. (2020). Changements de régimes de conversation dans la transition numérique. *Approches théoriques en information-communication (ATIC)*, (1), pp. 7-40. Consulté le 1^{er} avril 2023 sur <https://doi.org/10.3917/atic.001.0007>.