

# Table des matières

<b>Introduction</b> . . . . .	1
Sylvie LELEU-MERVIEL, Daniel SCHMITT et Philippe USEILLE	
<b>Partie 1. Épistémologies, concepts</b> . . . . .	7
<b>Chapitre 1. De l'UXD (<i>User eXperience Design</i>) au LivXD (<i>Living eXperience Design</i>) : vers le concept d'expériences de vie et leur design.</b> . . . . .	9
Patrizia LAUDATI et Sylvie LELEU-MERVIEL	
1.1. Introduction. . . . .	9
1.2. À la source de l'UXD. . . . .	10
1.2.1. Du design au design centré usager (CCU) . . . . .	10
1.2.2. Qu'est-ce que l'UXD ? . . . . .	11
1.2.3. La démarche UXD dans la pratique . . . . .	13
1.2.4. Bilan. . . . .	15
1.3. Au-delà des dispositifs numériques : du design d'expérience au design d'expérience de vie. . . . .	15
1.3.1. Le cadre de l'expérience : espaces et lieux de vie . . . . .	16
1.3.2. Les pratiques des lieux : expérience de l'habiter et expérience de visite . . . . .	17
1.4. Regards sur l'expérience . . . . .	18
1.4.1. L'expérience selon Dewey . . . . .	19
1.4.2. Les conditions de l'expérience selon Dewey . . . . .	20
1.4.3. Le sens de l'expérience selon Dewey . . . . .	23
1.4.4. Quand Dewey anticipe Varela . . . . .	23
1.4.5. Le cours d'expérience selon Theureau appliqué au cas de l'expérience de visite. . . . .	24
1.4.6. Le regard identitaire de Françoise Héritier . . . . .	25

1.5. Designer l'expérience ? . . . . .	26
1.5.1. Est-il possible de designer l'expérience ? . . . . .	26
1.5.2. Designer le cadre spatial de l'expérience ? . . . . .	27
1.5.3. Critères pour la préconfiguration spatiale de l'expérience de vie : LivXD . . . . .	28
1.6. Conclusion et perspectives . . . . .	29
1.7. Bibliographie . . . . .	31
1.8. Webographie . . . . .	32

**Chapitre 2. Penser et vivre « l'expérience » :  
apports pragmatistes de John Dewey . . . . . 33**

Françoise BERNARD

2.1. Introduction . . . . .	33
2.2. Expériences de lecture : chemins conduisant à l'expérience chez John Dewey . . . . .	34
2.3. John Dewey : un pragmatisme large, construit et argumenté . . . . .	37
2.4. Une philosophie sociale ouverte à des thématiques et pratiques multiples . . . . .	39
2.5. Conclusion . . . . .	43
2.6. Bibliographie . . . . .	43
2.7. Webographie . . . . .	46

**Chapitre 3. Pistes ouvertes par une approche énaactive-relativisée  
de l'expérience : le cas de l'expérience de visionnage . . . . . 47**

Charles-Alexandre DELESTAGE

3.1. Introduction . . . . .	47
3.2. Méthode de conceptualisation relativisée et énaaction . . . . .	48
3.2.1. Autour de la cognition incarnée . . . . .	48
3.2.1.1. Théorie de la cognition incarnée . . . . .	49
3.2.1.2. L'inscription de la cognition dans le corps . . . . .	49
3.2.2. Méthode de conceptualisation relativisée . . . . .	51
3.2.2.1. Origine quantique du projet de recherche . . . . .	52
3.2.2.2. Autour du micro-état . . . . .	54
3.2.2.3. Inscription dans la théorie de la cognition incarnée . . . . .	57
3.2.3. L'énaaction . . . . .	57
3.2.3.1. Genèse de l'énaaction . . . . .	57
3.2.3.2. Vers l'énaaction . . . . .	59
3.2.4. Premiers apports théoriques . . . . .	60
3.3. Du percept au concept . . . . .	62
3.3.1. Le corps, unité de la conscience . . . . .	63

3.3.1.1. La structure du système cognitif . . . . .	63
3.3.1.2. Notion de vue . . . . .	67
3.3.2. Perspective communicationnelle . . . . .	70
3.3.2.1. Explications opérationnelles, symboliques et symboliques acceptables . . . . .	71
3.3.2.2. Descriptions relativisées. . . . .	73
3.3.3. Communicabilité de l'expérience vécue . . . . .	77
3.4. L'horizon de pertinence . . . . .	80
3.4.1. Attentes et pertinence propres à l'individu : le cas de l'expérience de visionnage. . . . .	80
3.4.1.1. L'horizon d'attente. . . . .	81
3.4.1.2. Pertinence individuelle de l'œuvre . . . . .	82
3.4.2. Vers un horizon de pertinence . . . . .	85
3.4.2.1. Le concept d'horizon de pertinence . . . . .	85
3.4.2.2. Part émotionnelle de l'expérience . . . . .	88
3.5. Conclusion . . . . .	89
3.6. Annexe : résumé de MCR . . . . .	90
3.7. Bibliographie. . . . .	106

## **Chapitre 4. L'expérience vécue comme alternative à la question des usages numériques . . . . . 109**

Philippe BONFILS, Laurent COLLET et Michel DURAMPART

4.1. Introduction. . . . .	109
4.2. Un passage en revue partiel d'une production scientifique arrimée aux questions de l'expérience. . . . .	109
4.2.1. Deux références : l'éactivisme et la sémiotique des récits . . . . .	110
4.2.2. Le prisme de la relation avec le dispositif. . . . .	111
4.2.3. Déplacement du regard, de l'interaction vers les transformations du sujet . . . . .	112
4.2.4. Le courant de la littérature . . . . .	112
4.3. L'expérience vécue dans des programmes de recherche d'i3M Toulon (IMSIC) questionnant le numérique à l'école . . . . .	113
4.3.1. Préalables : un contexte d'injonctions paradoxales . . . . .	114
4.3.2. Un exemple « diligence » . . . . .	114
4.3.3. Bilan : rigidités, figements et peurs . . . . .	117
4.4. L'expérience vécue dans des programmes de recherche d'i3M Toulon (IMSIC) questionnant les environnements immersifs et la formation en industrie . . . . .	118
4.4.1. Le constat d'un glissement des usages aux expériences à vivre . . . . .	118
4.4.2. Des récits d'expérience aux mises en tests . . . . .	121

4.5. Bilan : l'expérience vécue et ses conséquences méthodologiques en recherche . . . . .	122
4.6. Conclusion . . . . .	123
4.7. Bibliographie . . . . .	124
4.8. Webographie . . . . .	126

**Partie 2. Expériences de la création et/ou de l'œuvre . . . . . 127**

**Chapitre 5. Aux sources du *video mapping* : une « proto-narrativité » de nature musicale ? . . . . . 129**

Pascal BOUCHEZ et Philippe USEILLE

5.1. Introduction . . . . .	129
5.2. <i>Video mapping</i> et narrativité : un accord musical ? . . . . .	130
5.3. Interactions parent-enfant et proto-narrativité . . . . .	134
5.4. Proto-narrativité et configuration de l'expérience temporelle . . . . .	137
5.5. Conclusion . . . . .	140
5.6. Bibliographie . . . . .	142

**Chapitre 6. Dans la tête des artistes ? Étude de l'expérience de création artistique située . . . . . 145**

Marine THÉBAULT et Daniel SCHMITT

6.1. La création, entre mythe et mystère . . . . .	145
6.2. Le <i>video mapping</i> , support à l'étude des expériences de création . . . . .	146
6.3. REMIND, une méthode d'analyse de l'expérience de création artistique . . . . .	147
6.3.1. Résumé de différents cours d'expérience des artistes . . . . .	150
6.3.2. Discussion . . . . .	156
6.4. Conclusion . . . . .	157
6.5. Remerciements . . . . .	157
6.6. Bibliographie . . . . .	157

**Chapitre 7. Expérience du participant dans une installation d'illusion optique . . . . . 161**

Khaldoun ZREIK et Ahmad ALI

7.1. Préambule . . . . .	161
7.2. Perception visuelle et art de l'illusion optique . . . . .	162
7.2.1. Perception visuelle dans une illusion optique . . . . .	162
7.2.2. Illusions optico-géométriques . . . . .	164
7.2.2.1. Effet de la perspective . . . . .	164
7.2.2.2. Effet de la couleur . . . . .	165

7.2.2.3. Effet des angles . . . . .	167
7.2.2.4. Effet de la subjectivité . . . . .	168
7.2.2.5. Effet de la mise en relation de grandeurs . . . . .	168
7.2.2.6. Effet de la verticalité . . . . .	169
7.2.2.7. Effet de mouvement . . . . .	170
7.3. La réception des données visuelles . . . . .	170
7.3.1. Culture du spectateur . . . . .	171
7.3.2. Âge du spectateur . . . . .	172
7.3.3. Genre du spectateur . . . . .	172
7.4. La médiation dans la recherche du point de vue . . . . .	173
7.4.1. L'anamorphose . . . . .	173
7.4.2. L'anamorphose numérique . . . . .	176
7.4.3. L'imagerie lenticulaire . . . . .	177
7.5. L'art de l'illusion optique . . . . .	179
7.5.1. Op Art : principales caractéristiques . . . . .	181
7.5.2. L'art de l'illusion optique depuis un point de vue unique . . . . .	183
7.5.2.1. Georges Rousse . . . . .	183
7.5.2.2. Bernard Pras . . . . .	185
7.5.2.3. Felice Varini . . . . .	186
7.5.3. L'illusion optique interactive . . . . .	189
7.5.3.1. François Abelanet . . . . .	189
7.5.3.2. Edgar Müller . . . . .	191
7.5.3.3. Leandro Erlich . . . . .	191
7.5.3.4. Quand le spectateur se mue en participant . . . . .	193
7.6. Exemples de conception . . . . .	193
7.6.1. Point de vue unique médiatisé . . . . .	194
7.6.2. Expérimentation au Chêne . . . . .	195
7.6.3. Réactions du spectateur face à l'installation . . . . .	197
7.6.4. Expérimentation dans un espace public ouvert : description . . . . .	199
7.6.5. Réactions des spectateurs . . . . .	201
7.7. Conclusion . . . . .	202
7.8. Bibliographie . . . . .	203

### **Partie 3. Expériences de la médiation et/ou de la formation . . . . . 205**

#### **Chapitre 8. Le concept d'expérience dans le pragmatisme esthétique de John Dewey : quelles conséquences pour la médiation culturelle au musée ? . . . . . 207**

Jérôme HENNEBERT

8.1. Introduction . . . . .	207
8.2. La théorie esthétique avant John Dewey . . . . .	209

8.3. Le pragmatisme esthétique de John Dewey : la continuité de l'art et de l'existence . . . . .	213
8.4. Vers une redéfinition descriptive de la médiation culturelle au musée . . . . .	216
8.5. Conclusion . . . . .	221
8.6. Bibliographie . . . . .	222

**Chapitre 9. Un pas vers le design d'expérience dans les musées . . . . . 225**

Daniel SCHMITT et Virginie BLONDEAU

9.1. Expérience des visiteurs et design d'expérience . . . . .	225
9.2. Réduire le concept d'expérience . . . . .	226
9.3. REMIND, une méthode d'accès à l'expérience. . . . .	228
9.4. Objectiver l'expérience des visiteurs : l'Iguane marin. . . . .	229
9.4.1. Analyse du dispositif . . . . .	231
9.5. Objectiver sa propre expérience : le projet Louise de Bettignies . . . . .	232
9.6. Un pas de plus vers le design d'expérience ? . . . . .	234
9.7. Bibliographie . . . . .	235

**Chapitre 10. Vers un design d'enseignement axé sur « l'expérience passerelle » : cas de l'apprentissage de l'urbain au travers des visites de chantier. . . . . 239**

Smaïl KHAINNAR

10.1. Introduction . . . . .	239
10.2. Partie théorique : de l'expérience, et de l'expérience passerelle en pédagogie. . . . .	242
10.2.1. L'expérience : quelques jalons conceptuels . . . . .	242
10.2.2. Quelle place pour l'expérience passerelle dans la pédagogie ? . . . . .	243
10.3. Partie applicative : deux visites de chantier comme situations expérientielles . . . . .	244
10.3.1. Méthodologie de la recherche et protocole expérimental . . . . .	244
10.3.2. Résultats et discussion . . . . .	246
10.4. Conclusion et perspectives . . . . .	249
10.5. Bibliographie . . . . .	250

**Chapitre 11. Design game et game design : relations entre le design, le codesign et le jeu sérieux dans la formation pour adultes . . . . . 253**

Julian ALVAREZ, Olivier IRRMANN, Damien DJAOUTI, Antoine TALY, Olivier RAMPNOUX et Louise SAUVÉ

11.1. Introduction . . . . .	253
11.2. Définitions . . . . .	254

11.2.1. Design et codesign . . . . .	254
11.2.2. <i>Design game</i> . . . . .	255
11.2.3. Jeu . . . . .	256
11.2.4. Jeu sérieux ( <i>serious game</i> ). . . . .	257
11.2.5. <i>Game design</i> . . . . .	258
11.2.6. La <i>gamification</i> . . . . .	258
11.3. Exploration des liens entre design et jeu sérieux . . . . .	259
11.3.1. <i>Design game</i> et <i>serious game</i> . . . . .	259
11.3.2. <i>Design game</i> et <i>game design</i> . . . . .	260
11.3.2.1. La piste de l'activité . . . . .	260
11.3.2.2. Cas du <i>design game</i> ATLAS . . . . .	260
11.3.2.3. Deux activités reliant design et jeu. . . . .	262
11.3.2.4. Une mise en abyme. . . . .	263
11.4. Les grandes approches pour concevoir un jeu sérieux . . . . .	264
11.4.1. Recensement des différentes approches . . . . .	264
11.4.2. <i>Serious game design</i> . . . . .	265
11.4.2.1. Processus et exemples . . . . .	265
11.4.2.2. Positionnement au regard du <i>design game</i> . . . . .	266
11.4.3. <i>Gamification</i> . . . . .	266
11.4.3.1. Processus et exemples . . . . .	266
11.4.3.2. Positionnement au regard du <i>design game</i> . . . . .	267
11.4.4. Dégamification. . . . .	267
11.4.4.1. Processus et exemples . . . . .	267
11.4.4.2. Positionnement au regard du <i>design game</i> . . . . .	269
11.4.5. <i>Serious gaming</i> . . . . .	269
11.4.5.1. <i>Serious diverting</i> . . . . .	270
11.4.5.2. <i>Serious modding</i> . . . . .	270
11.4.5.3. Positionnement au regard du <i>design game</i> . . . . .	272
11.4.6. Bilan et discussion. . . . .	273
11.5. Conclusion . . . . .	275
11.6. Bibliographie . . . . .	275
<b>Liste des auteurs</b> . . . . .	<b>279</b>
<b>Index</b> . . . . .	<b>281</b>