

SYLVIE LELEU-MERVIEL, Daniel SCHMITT, PHILIPPE USEILLE,  
dirs, *De l'UXD au LivXD. Design des expériences de vie*

Londres, Iste Éd., coll. Sciences, société et nouvelles technologies, 2018,  
296 pages

Laurent Heiser

---



**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/22112>

DOI : [10.4000/questionsdecommunication.22112](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.22112)

ISSN : 2259-8901

**Éditeur**

Presses universitaires de Lorraine

**Édition imprimée**

Date de publication : 31 décembre 2019

Pagination : 399-401

ISBN : 9782814305632

ISSN : 1633-5961

**Référence électronique**

Laurent Heiser, « SYLVIE LELEU-MERVIEL, Daniel SCHMITT, PHILIPPE USEILLE, dirs, *De l'UXD au LivXD. Design des expériences de vie* », *Questions de communication* [En ligne], 36 | 2019, mis en ligne le 31 décembre 2019, consulté le 25 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/22112> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.22112>

---

Tous droits réservés

Enfin, mentionnons l'intérêt porté à la base de données OTMedia à laquelle se consacrent les quatre contributions finales de l'ouvrage (pp. 157-190). Allant du contexte de la création du projet OTMedia aux vertus et limites d'un tel outil, les auteurs illustrent leurs usages de la base de données à travers leurs expériences respectives et leurs contributions à différents projets de recherche. Nous regrettons ici que le terme transmédia ne soit pas défini par rapport à celui de multimédia, une précision qui aurait permis d'aiguiller les chercheurs débutants vers une meilleure compréhension des corpus transmédiatiques. Toutefois, les contributions des auteurs sont riches d'informations sur les étapes de recherche, d'utilisation et d'exploitation des données d'OTMedia.

Dans l'ensemble, ce livre se présente sous les auspices d'une actualité scientifique, dans la mesure où il s'inscrit dans une problématique récente relative à l'observation et au traitement des données numériques. À cet effet, bon nombre de contributions traitent de terrains actuels, nouveaux, renouvelés et renouvelables à travers les technologies numériques. Par ailleurs, *En quête d'archives* rappelle à juste titre que le travail sur les archives audiovisuelles et web pose parfois la question de la validité scientifique de l'étude qui en est faite ; et ce, malgré les grilles d'analyse et de visionnage mises en place par les chercheurs. Dans la logique de l'ouvrage méthodologique, cet aspect aurait mérité d'être exploré davantage. Par sa forme même, une sorte de « guide » destiné aux chercheurs en SHS pour être exploité selon les besoins, les interrogations ou les étapes d'un travail sur un terrain médiatique, le livre facilite la prise en main. Il faut dire qu'il est conçu par des experts de différents médias qui ont réussi, dans leurs travaux respectifs, à expérimenter de nouvelles méthodes et à les soumettre à l'épreuve de leurs terrains. Ce travail collectif est donc le fruit de doutes à portée heuristique et d'expérimentations fécondes. Ainsi, retrouve-t-on une volonté assumée d'encourager les chercheurs à être inventifs et à nourrir leur réflexion à partir des difficultés rencontrées. On soulignera également que le nombre et la richesse des contributions écarte l'éventualité d'approches concurrentes. En effet, chaque approche permet d'explicitier des modalités différentes pour appréhender un corpus, et ce en fonction des objets d'étude, des problématiques, des périodes et des matériaux spécifiques à chaque recherche. Une conclusion générale – peut-être sous forme de bilan – aurait été bienvenue pour clore cet ouvrage et en renforcer la dimension pédagogique.

Globalement, le livre dirigé par Sarah Lécossais et Nelly Quemener répond certainement à des interrogations concrètes chez les étudiants et chercheurs en SHS.

Toutefois, bon nombre de chercheurs étayent leurs méthodes sur la base d'outils mis à disposition par les instituts et organismes d'archivage français. Rares sont les pays qui disposent de telles structures. Reste donc à connaître les possibilités de bricolages méthodologiques qui pourraient se présenter aux chercheurs dont le travail s'appuie, par exemple, sur des approches comparatives.

**Ilham Bougroum**

*Crem, université de Lorraine, F-54000  
ilhambougroum[at]gmail.com*

**SYLVIE LELEU-MERVEL, DANIEL SCHMITT, PHILIPPE USEILLE, DIRS,**  
**2018, *De l'UXD au LivXD. Design des expériences de vie***  
Londres, 1ste Éd., coll. Sciences, société et nouvelles technologies, 296 pages

Dirigé par Sylvie Leleu-Merviel, Daniel Schmitt et Philippe Useille, l'ouvrage s'intéresse à une notion ancienne : l'expérience. Et cela afin d'étendre le concept de l'UXD – *design* de l'expérience de l'utilisateur – à celui du LivXD – le *design* de l'expérience à vivre du sujet. Il se présente comme premier édifice concernant le LivXD à travers 11 chapitres qui ambitionnent d'éclairer plusieurs de ses aspects. Nous verrons que les auteur·e·s décrivent des cadres épistémologiques et méthodologiques émergents et qu'ils souhaitent aborder l'activité humaine avec complexité en intégrant dans leurs recherches l'échelle microscopique. L'ouvrage comprend trois parties. La première rappelle l'apport de la philosophie de John Dewey à la réflexion sur l'expérience ; la deuxième élabore une « armature méthodologique » (p. 3) pour s'en saisir ; la dernière développe une réflexion autour du potentiel éducatif de certaines médiations, notamment dans le domaine artistique ou pédagogique.

La première partie, intitulée *Épistémologies, concepts*, est composée de quatre chapitres. Patrizia Laudati et Sylvie Leleu-Merviel reviennent sur les prémices du concept d'UXD. Avec le passage au LivXD, il ne s'agit plus de s'intéresser à un usage « fonctionnel [mais au] *design* d'expérience par les pratiques dans un contexte sociospatial donné » (p. 16). Il faut s'imaginer un « tout cohérent [...] doté d'un sens par la personne qui l'a constituée » (p. 30). Au chapitre 2, Françoise Bernard revient sur la notion d'expérience : « Cette notion exhale un parfum de fraîcheur comme si elle avait été peu explorée et, en même temps, elle semble si familière à chacun d'entre nous » (p. 34). D'un point de vue métaphorique, l'expérience est une enquête : il s'agit « de résoudre [son] tissu déchiré » (p. 40). L'expérience est synonyme de dépassement et de

réorientation des prescriptions du présent, d'où la filiation du *LivXD* avec la pensée de John Dewey. Au chapitre 3, la contribution de Charles-Alexandre Delestage décrit deux cadres théoriques majeurs : la méthode de conceptualisation relativisée et l'énaction. Les références à Miora Mugur-Schäcter et à Francisco Varela sont très détaillées. Le chercheur évoque l'importance du corps et le rôle de la perception qui guide ce dernier pendant l'action. Pour rendre compte de la « fabrique de sens » (p. 47), il faudrait arriver à repérer « l'émergence d'un sens particulier pour l'individu » (p. 80). Les annexes du chapitre 3 fournissent une piste : s'attarder sur le « fonctionnement de la conscience » et faire en sorte que le sujet « produise des descriptions » (p. 91). La première partie se conclut par le chapitre 4 dans lequel des chercheurs de l'Institut méditerranéen des sciences de l'information et de la communication de Toulon décrivent certains travaux qui ont permis de se rapprocher de l'expérience vécue (en éducation, dans les jeux immersifs, etc.). Philippe Bonfils, Laurent Collet et Michel Durampart font référence à des auteurs provenant d'autres champs, comme les sciences cognitives ou la linguistique cognitive. Les travaux de Charles S. Peirce leur permet de souligner que « l'expérience vécue est un processus complexe, qui engage des émotions, de la cognition et des habitudes socialement constituées » (p. 111). Une autre référence à la sociologie de Norbert Elias permet de souligner que l'expérience dépend de la présence des individus qui possèdent « des dispositions cognitives, psychologiques et corporelles que les institutions, avec ou sans médiation technique, ont cherché à inscrire en [eux] » (p. 111). Il faut concevoir une transformation qui est le résultat de la confrontation continue entre le sujet et son environnement, entre les expériences passées de ce dernier et l'expérience qu'il est en train de vivre. L'heuristique, rajoutent-ils, se situe autant au niveau de « l'expérience vécue du monde par un sujet via un objet [qu'à celui de] l'expérience à vivre pensée lors de la conception » (p. 112).

Ceci constitue la thématique de la seconde partie intitulée *Expériences de la création et/ou de l'œuvre* et composée de 3 chapitres. La contribution de Pascal Bouchez et de Philippe Useille, au chapitre 5, cherche à appréhender le lien qui unit un spectateur et un procédé artistique comme le *video-mapping*. Les auteurs s'interrogent pour comprendre comment une telle installation peut émouvoir le spectateur. Ils pensent que ce processus est comparable à la relation mère/nourisson, ce qu'ils justifient en proposant un court panorama de la littérature. Mais comment accéder à l'expérience vécue ? Marine Thébaud et

Daniel Schmitt proposent leur méthode, inspiré du projet REMIND (Daniel Schmitt, Olivier Aubert, « REMIND : une méthode pour comprendre la micro-dynamique de l'expérience des visiteurs de musées », *Revue des interactions humaines médiatisées*, 2017, 17, pp. 43-70). Ce projet définit un protocole qui a permis de reconstruire l'expérience de la création artistique. Le chapitre 6 est bien détaillé, mais certains éléments gagneront à être complétés par d'autres publications de Daniel Schmitt (« Décrire et comprendre l'expérience des visiteurs », ICOFOM Study Series, 2013). La contribution suivante, au chapitre 7, de Khaldoun Zreik et Ahmad Ali, prolonge la réflexion sur le processus. Ces derniers cherchant à le décrire en prenant l'exemple du rapport entre des spectateurs et une illusion d'optique ou encore une anamorphose. L'œil du spectateur, décrivent-ils, est attiré par une information qu'il transforme en signaux nerveux qui sont transmis au cerveau par les nerfs optiques. Le cerveau cherche à adapter l'information à des représentations déjà connues pour pouvoir appréhender une couleur, une distance, des mouvements, etc.

La dernière partie, intitulée *Expériences de la médiation et/ou de la formation*, est une réflexion sur les médiations culturelles. Jérôme Hennebert, au chapitre 8, approfondit le concept d'expérience artistique en référence à John Dewey : « Nous défendons le point de vue de John Dewey selon lequel la connaissance et l'action sont indéfectiblement liées à l'expérience esthétique, et l'idée selon laquelle une médiation au musée doit reproduire les conditions d'une expérience esthétique, sensitive et contextualisée, plutôt que de transmettre une culture cultivée » (pp. 208-209). Le *LivXD* est un moyen de faire passer l'expérience du spectateur en premier pour qu'ils identifient les enjeux de leur émancipation. Un point de vue entrant en résonance avec la contribution de Daniel Schmitt et Virginie Blondeau au chapitre 9. Le projet REMIND est évoqué pour la seconde fois dans l'ouvrage, mais là pour sa capacité à décrire l'expérience des visiteurs. Les chercheurs s'appuient sur les verbalisations des visiteurs quand ces derniers sont invités à commenter les traces des vidéos qu'ils ont filmées pendant leur visite. Au chapitre 10, Smail Khainnar analyse l'apport de la médiation des visites de chantier dans un dispositif pédagogique destiné à des étudiants dans le domaine du génie civil architectural et urbain. La méthode employée pour en mesurer l'impact lui a permis de modéliser un continuum expérientiel (p. 248), en décrivant trois registres : circonstanciel, médiationnel et mémoriel. Le dernier chapitre de la partie et de l'ouvrage, écrit par Julian Alvarez,

Olivier Irrmann, Damien Diaoutti, Antoine Taly, Olivier Rampnoux et Louise Sauvé, propose de décrire des situations où un « jeu va servir [...] de médiation pour guider des participants dans les différentes étapes de codesign (p. 262). Le lecteur est invité à enrichir ses connaissances dans le domaine du jeu sérieux. Mais le point saillant de ce chapitre 11 est surtout le suivant : il ne peut y avoir de jeu (ou de situation vécue) sans joueurs (ou sans individus).

Les études sur la conception et sur la réception des dispositifs intéressent les chercheurs en sciences de l'information et de la communication. Cet ouvrage invite à analyser ces deux espaces sans les séparer et à complexifier l'approche de la communication. Le lecteur est encouragé à approfondir sa réflexion, car l'expérience n'est pas modélisable ; le processus intime auquel l'expérience à vivre renvoie n'est accessible que si le sujet est prêt à ouvrir une boîte noire, ce qui suppose des conditions de collectes de données favorables à sa verbalisation et à une réflexion épistémologique solide qui pourra être initiée à travers cet ouvrage. Le *LivXD* s'inscrit dans la catégorie de la recherche-action.

Nous retiendrons que les 11 chapitres se complètent pour souligner efficacement la fécondité du *LivXD* même si le concept d'expérience, à qui il doit sa paternité, est ancien. L'art est souvent cité comme exemple. Le succès de l'œuvre est subordonné à la réaction des spectateurs et donc au sens que ces derniers vont faire émerger (ou énoncer). Ce processus n'est possible que si les créateurs arrivent à préoccuper le spectateur, c'est-à-dire à le questionner sur des représentations. La notion d'expérience vécue doit sa paternité au pragmatisme de John Dewey et de Charles S. Peirce, à des penseurs comme Norbert Elias ou encore Jacques Derrida, à des neurobiologistes tel que Francisco Varela ou à l'apport de Jacques Theureau à travers sa théorie du cours d'action (*Le Cours d'action : l'enaction et l'expérience*, Toulouse, Éd. Octarès, 2015). La pensée du sujet dépend d'un interprétant qui va lui permettre d'élaborer une représentation du monde selon un certain degré de satisfaction. Dans notre modernité, les dispositifs numériques se mêlent à de nombreux instants de la vie. Notre conscience va tenir plus ou moins à distance les prescriptions de ces derniers, notamment les utopies qui sont développées par les discours des industriels. Le *LivXD* présente l'intérêt de réfléchir à l'autonomie que les sujets seraient capables de récupérer vis-à-vis de ces derniers.

**Laurent Heiser**

*Imsic, université de Toulon, F-83130  
laurent.heiser@univ-cotedazur.fr*

**Cyril LEMIEUX, *La Sociologie pragmatique***

Paris, La Découverte, coll. Repères, 2018, 128 pages

Cet ouvrage, qui se veut un manuel introductif à la sociologie pragmatique, remplit parfaitement son rôle. Agréablement écrit, clair, simplement construit, il peut se lire de couverture à couverture autant que se consulter comme un dictionnaire, par entrées. La structure est conçue à la manière d'un portrait chinois et si une progression est présente au long de l'ouvrage, les fréquents rappels et bilans permettent aux différentes parties d'être juxtaposées, presque indépendamment. Ces parties, au nombre de cinq sont : « Principes » (pp. 7-36), « Concepts » (pp. 37-62), « Méthodes » (pp. 63-81), « Champs de recherche » (pp. 82-104) et « Débats » (pp. 105-114). Un système d'encadrés permet des focus, des précisions, ou des *Exkurs*.

Que cela soit les principes, les concepts ou les méthodes, tous sont définis et explicités en grande partie par rapport à d'autres courants sociologiques, soit fondateurs, précédents, ou contemporains. Ainsi, par exemple, l'antiréductionnisme (pp. 11-15) se voit-il assis sur les pensées d'Émile Durkheim ou Gabriel Tarde, quand l'internalisme (pp. 18-20) reprend à son compte les approches ethnographiques et l'héritage de l'École de Chicago. D'ailleurs, la sociologie pragmatique telle que présentée ici semble se caractériser, non par des innovations proprement dites, qu'elles soient conceptuelles ou méthodologiques, mais plus par une certaine agglomération, systématisée et revendiquée, d'us et coutumes sociologiques préexistants ou coexistant. L'auteur le souligne dans la conclusion parlant de « l'apparition de cette "nouvelle" sociologie – pas si nouvelle toutefois, si, comme nous l'avons fait au chapitre 1, on considère ses nombreux points d'ancrage dans des courants classiques » (p. 115). Des guillemets et un cadratin de précision constituent une redondance précautionneuse tout à fait parlante.

À lire l'ouvrage, il semble se dégager que l'apport majeur, par lequel principalement la sociologie pragmatique se distingue, est la réflexivité (pp. 10-12) permanente et principale dont elle se réclame. Interroger et intégrer les postures, tant du côté de la recherche que du côté des objets étudiés (sujets, institutions, etc.), réexaminer continuellement la formation du regard, la pertinence de la construction du terrain, tenir au-devant de son esprit la complexité et la volatilité de la réalité lors de toute montée en généralité et de tout velléité déductive, sont des garde-fous salutaires que ce courant de la sociologie met à l'honneur. Notamment, l'intégration de l'expérience des sujets, tant sociale, que psychique ou corporelle, comme niveau impératif de