

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

R.I.H.M.

Volume 10, numéro 2
Rédacteurs en chef :
Sylvie Leleu Merviel
Khalidoun Zreik

EUROPIA

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Rédacteurs en chef

Sylvie Leleu-Merviel

Khaldoun Zreik

Vol 10 - N° 2 / 2009

© **Europaia**, 2010

15, avenue de Ségur,
75007 Paris - France

Tel (Fr) 01 45 51 26 07 - (Int.) 33 1 45 51 26 07

Fax (Fr) 01 45 51 26 32 - (Int.) 33 1 45 51 26 32

<http://europaia.org/RIHM>

rihm@europaia.org

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Rédacteurs en chef / *Editors in chief*

Sylvie Leleu-Merviel, Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis,
Laboratoire des sciences de la communication (LSC)

Khaldoun Zreik, Université Paris 8, Laboratoire Paragraphe

Comité éditorial / *Advisory Board*

Thierry Baccino (Université de Nice-Sophia Antipolis, LUTIN - UMS-CNRS 2809)

Karine Berthelot-Guiet (CELSA- Paris-Sorbonne GRIPIC)

Jean-Jacques Boutaud (Université de Dijon, CIMEOS)

Aline Chevalier (Université Paris Ouest Nanterre La Défense, CLLE-LTC)

Yves Chevalier (Université de Bretagne Sud, CERSIC -ERELLIF)

Didier Courbet (Université de la Méditerranée Aix-Marseille II, Mediasic)

Viviane Couzinet (Université de Toulouse3, LERASS)

Pierre Fastrez (Université Catholique de Louvain, GReMS)

Pascal Francq, Université Catholique de Louvain, ISU)

Yves Jeanneret (Université d' Avignon, Culture & Communication)

Patrizia Laudati (Université de Valenciennes, LSC)

Catherine Loneux (Université de Rennes, CERSIC -ERELLIF)

Marion G. Müller (Jacobs University Bremen, PIAV)

Serge Proulx (UQAM, LabCMO)

Imad Saleh (Université Paris 8, CITU-Paragraphe)

André Tricot (Université de Toulouse 2, CLLE - Laboratoire Travail & Cognition)

Alain Trognon (Université Nancy2, Laboratoire InterPsy)

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Vol 10- N° 2 / 2009

Sommaire

Editorial

S. LELEU-MERVIEL, K. ZREIK 1

Les musées virtuels et la question de la lecture : pour une muséologie numérique centrée sur le visiteur

The Virtual Museums and the Question of Reading: Towards a Visitor Centered Digital Museology

I. KANELLOS 3

iGrace – modèle informatique d’émotions du robot compagnon EmI

iGrace – emotional computational model for EmI companion robot

S. SAINT-AIMÉ, B. LE-PÉVÉDIC, D. DUHAUT 35

Interactions avec une base de documents : environnement numérique et perception sémiotique des changements indicibles

Documents base interactions: digital environment and semiotic perception of inexpressible changes

J. LABICHE, Y. SAIDALI, E. TRUPIN, M. HOLZEM, P. BEUST 67

Pervasion, transparence et cognition augmentée

Pervasion, transparent interfaces, and augmented cognition

B. CLAVERIE, V. LESPINET-NAJIB, P. FOUILLAT 85

Editorial

Avec ce nouveau numéro, la revue R.I.H.M. termine sa deuxième année « nouvelle formule ». Cette parution du volume 10 numéro 2 met un terme au léger glissement dans le temps qu'ont connus les volumes 9 et 10. Désormais, la parution annuelle sera de deux numéros à date fixe chaque année.

Dans la période transitoire qui a caractérisé ces quatre numéros, R.I.H.M. a affirmé et confirmé son ouverture aux contributions inter-disciplinaires, tout en restant centrée sur la science de l'information-communication, et en capitalisant sur la diversité et la complémentarité de ces apports. Ce numéro ouvre encore la palette des objets étudiés, avec la muséologie virtuelle et la robotérapie émotionnelle. Il est complété par une approche d'un ENT enactif et une incursion dans l'espace de la pervasion.

En effet, le premier article discute de la possibilité de développer une authentique muséologie numérique centrée sur le visiteur. Plaçant la lecture et l'appropriation/interprétation au cœur de ses réflexions, il donne les idées directrices d'une telle démarche en ce qui concerne l'architecture des connaissances, puis en illustre l'implémentation dans un musée virtuel thématique consacré au thème de l'Annonciation dans l'iconographie byzantine.

Le second article porte sur l'interaction non verbale d'un robot compagnon expressif émotionnellement, conçu pour reconforter les enfants fragilisés et/ou en longue hospitalisation. Après un état de l'art de la robotérapie, la détermination du modèle émotionnel est validée. L'architecture du système est décrite, puis les premières évaluations sont présentées et commentées.

Le troisième article propose une approche résolument centrée utilisateur dans la conception d'un ENT. Sous l'égide de la théorie de l'enaction, il circonscrit la question de l'appropriation des contenus numériques, et réenvisage les interactions des utilisateurs pour le cas d'un ENT dédié au droit du transport et de la logistique, basé sur un corpus de textes réglementaires et de compte rendus de jurisprudence.

Enfin, le dernier article repose les bases du concept de pervasion, c'est-à-dire de diffusion des composants dans l'ensemble de l'environnement pour une transparence d'interfaces de plus en plus diffuses, laissant l'utilisateur oublier qu'il est inclus dans un système anthropotechnique permanent. La délégation de parties de l'action ou de la cognition à des composants ouvre ainsi la voie vers un monde de pensée partagée, et donc augmentée.

La revue reste encore une fois fidèle au format de 4 articles longs en *varia*. Nous vous souhaitons à toutes et à tous une très bonne lecture, et nous remercions vivement les contributeurs dont les textes ont permis de donner un nouveau visage à notre revue.

Sylvie **LELEU-MERVIEL** et Khaldoun **ZREIK**
Rédacteurs en chef

Les musées virtuels et la question de la lecture : pour une muséologie numérique centrée sur le visiteur

The Virtual Museums and the Question of Reading: Towards a Visitor Centered Digital Museology

Ioannis KANELLOS

Département Informatique, TELECOM Bretagne, France
ioannis.kanellos@telecom-bretagne.eu

Résumé. L'article discute de la possibilité de développer une authentique muséologie numérique centrée sur le visiteur. Dans un premier temps, il cherche à positionner cette question à l'intérieur de la volonté d'une politique culturelle démocratique ; il montre vite que ce problème se résume en réalité à l'accessibilité effective à des contenus différents des œuvres. Il défend ainsi l'idée d'une visite comme cas particulier de lecture et il place, par conséquent, le débat dans le contexte d'une théorie forcément interprétative. Ensuite, il cherche à donner les idées directrices d'une telle démarche en ce qui concerne l'architecture des connaissances qui la sous-tendent. Après une discussion critique de ces idées, il propose une première tentative d'implémentation, par un musée virtuel thématique, développé à dessein (www.annunciation.gr). Ce musée est brièvement présenté dans le but d'illustrer les notions fondamentales d'une telle muséologie (notamment, celles de parcours de visite, de profil de visiteur et de présentation multi-niveau des œuvres). Enfin, l'article revient au discours introductif pour proposer une réflexion sur les enjeux et les nécessités, à la fois culturelles et éducatives, d'une muséologie numérique centrée sur le visiteur.

Mots-clés. Musée virtuel, muséologie numérique centrée sur le visiteur, points de vue, représentation des connaissances à profondeur variable, genre du document numérique, profil de visiteur, adaptabilité, sémantique de l'interprétation.

Abstract. The paper discusses the possibility to develop an authentic visitor centered digital museology. In the first part it tries to situate this question in a democratic political will for culture; it shows that this problem comes actually down to the question of an effective accessibility to the different contents of the works. It therefore argues for the idea of a visit as a special case of a reading process and places the debate in the framework of an inevitably interpretive theory. Then it seeks to formulate the leading characteristics underlying the knowledge architecture of such a conception. After a critical discussion of these ideas, it proposes an implementation trial by means of a thematic virtual museum (www.annunciation.gr), developed for this purpose. This museum is briefly presented in the aim to illustrate the fundamental notions of such a museology (in particular, the notions of visiting

path, profile of the visitor and multi-level presentation of the works). Finally, going back to the introduction, the paper discusses the stakes and the necessity, both cultural and educative, of a visitor centered digital museology.

Keywords. Virtual museum, visitor centered digital museology, points of view, variable depth knowledge representation, genre of digital document, visitor's profile, adaptability, interpretive semantics.