

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

ISSN 2402-6522 | <https://rihm.fr>

Rédacteurs en chef : Sylvie Leleu-Merviel & Khaldoun Zreik

Vol 25 - N°2/ 2024



© europa, 2026

15, avenue de Ségur,

75007 Paris - France

<https://europa.fr/RIHM> | <https://rihm.fr>

Contact | e-mail : rihm@europa.org

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Rédacteurs en chef / *Editors in chief*

- Sylvie Leleu-Merviel, INSA Hauts-de-France, DeVisu
- Khaldoun Zreik, Université Paris 8, Laboratoire Paragraphe

Comité éditorial / *Editorial Board*

- Thierry Baccino (Université Paris8, LUTIN - UMS-CNRS 2809, France)
- Karine Berthelot-Guiet (CELSA- Paris-Sorbonne GRIPIC, France)
- Pierre Boulanger (University of Alberta, Advanced Man-Machine Interface Laboratory, Canada)
- Jean-Jacques Boutaud (Université de Dijon, CIMEOS, France)
- Aline Chevalier (Université Paris Ouest Nanterre La Défense, CLLE-LTC, France)
- Stéphane Caro, (IUT Bordeaux Montaigne, France)
- Yves Chevalier (Université de Bretagne Sud, CERSIC -ERELLIF, France)
- Didier Courbet (Université de la Méditerranée Aix-Marseille II, Mediasic, France)
- Viviane Couzinet (Université de Toulouse3, LERASS, France)
- Milad Doueichi (Université de Laval - Chaire de recherche en Cultures numériques, Canada)
- Pierre Fastrez (Université Catholique de Louvain, GReMS, Belgique)
- Pascal Francq (Université Catholique de Louvain, ISU, Belgique)
- Bertrand Gervais (UQAM, Centre de Recherche sur le texte et l'imaginaire, Canada)
- Patrizia Laudati (Université Côte d'Azur, SICLAB Méditerranée, France)
- Catherine Loneux (Université de Rennes, CERSIC -ERELLIF, France)
- Marion G. Müller (Jacobs University Bremen, PIAV, Allemagne)
- Marcel O'Gormann (Univerity of Waterloo, Critical Média Lab, Canada)
- Serge Proulx (UQAM, LabCMO, Canada)
- Jean-Marc Robert (Ecole Polytechnique de Montréal, Canada)
- Imad Saleh (Université Paris 8, CITU-Paragraphe, France)
- André Tricot (Université de Toulouse 2, CLLE - Lab. Travail & Cognition, France)
- Jean Vanderdonckt (Université Catholique de Louvain, LSM, Blgique)
- Alain Trognon (Université Nancy2, Laboratoire InterPsy, France)

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

ISSN 2402-6522 | <https://rihm.fr>

Vol 25 - N°2 / 2024

Sommaire

Editorial

Sylvie LELEU-MERVIEL, Khaldoun ZREIK (rédacteurs en chef) iv

De la fiction sonore à l'engagement muséal : analyse du transport narratif dans un dispositif de médiation numérique pour enfants

From Audio Fiction to Museum Engagement: An Analysis of Narrative Transportation in a Digital Mediation Device for Children

Mélissa MATHIEU 1

Interactions individu-territoire à travers la médiatisation par les émotions

Individual-territory interactions through emotional mediation

Douniazed CHIBANE 11

Vers un Ecosystème Communicationnel Environnemental. Exploration analogique d'un jardin collectif communiquant : le cas de l'Ecolieu du Plan du Pont

Towards an Environmental Communicational Ecosystem: An Analogical Exploration of Communication in a Collective Garden — The Case of Eco-place "du Plan du Pont"

Frédéric ELY 32

Editorial

Comme les numéros précédents de 2023, la *Revue des Interactions Humaines Médiatisées* reste fidèle, en 2024, à sa formule habituelle, à savoir trois textes longs en varia. Ce second numéro 25(2) propose un contenu qui parcourt différentes formes d'interactions humaines médiatisées au sein des sciences de l'information et de la communication, en faisant varier les méthodologies, les protocoles de recueil et les terrains expérimentaux. En effet, le premier texte est consacré à un médium peu étudié, le son, dans le cadre d'une expérience de visite en musée. Le deuxième texte envisage les interactions entre individu et territoire à travers les émotions. La troisième proposition s'appuie sur l'étude d'un écolieu pour introduire la notion d'Ecosystème Communicationnel Environnemental.

Le premier article se propose d'analyser la plus-value expérientielle de la fiction sonore dans l'expérience visitoirielle juvénile à partir du concept de transport narratif par le récit. L'étude compare le parcours « jeune public » du Musée national de la Marine à une version non fictionnelle, auprès de 44 enfants (7–12 ans), à partir d'une méthodologie mixte. L'expérience est également appréhendée comme une expérience communicationnelle immersive, mobilisant des dimensions sensorielles, corporelles et subjectives. Différentes questions sont ainsi abordées : est-ce que la fiction sonore permet effectivement de vivre une expérience qualifiée d'immersive et d'émotionnelle ? Comment évalue-t-on les effets de la fiction sonore sur l'expérience visitoirielle ? Quels critères, indicateurs et méthodes retenir ?

Le deuxième article envisage la réadaptation de l'outil « XEmotion », déjà mobilisé à plusieurs reprises dans des numéros antérieurs de RIHM, en soutien à la déclaration symbolique des émotions dans la lecture sensible du territoire. Il permet de recueillir les émotions éprouvées par les habitants dans les lieux de leur quartier. L'expérimentation a été menée dans deux quartiers populaires franco-belges, de part et d'autre de la frontière mais à faible distance l'un de l'autre. Les résultats révèlent la manière dont les habitants perçoivent et vivent leur environnement. L'ensemble de la démarche a pour but l'élaboration d'une carte numérique des émotions liées au territoire.

Enfin, le troisième article examine les interactions qui se déploient dans un écolieu entre acteurs, médias, contenus et environnement, ainsi que leurs possibles articulations. Un protocole croisé associe notamment observations, analyse de contenu, entretiens semi-directifs et questionnaires. Il conduit à la notion d'Ecosystème Communicationnel Environnemental, dont le terrain observé constitue une prémisses.

Nous vous souhaitons à toutes et à tous une très bonne lecture et nous vous remercions de votre fidélité.

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

De la fiction sonore à l'engagement muséal : analyse du transport narratif dans un dispositif de médiation numérique pour enfants

From Audio Fiction to Museum Engagement: An Analysis of Narrative Transportation in a Digital Mediation Device for Children

Mélicsa MATHIEU (1)

(1) Laboratoire PRISM, Aix-Marseille Université
melissa.mathieu@univ-tours.fr

Résumé. Cet article analyse les effets de la fiction sonore sur l'expérience visitoirielle juvénile à partir du concept de transport narratif par le récit. L'étude compare le parcours « jeune public » du Musée national de la Marine à une version non fictionnelle, auprès de 44 enfants (7–12 ans), à partir d'une méthodologie mixte. L'expérience est également appréhendée comme une expérience communicationnelle immersive, mobilisant des dimensions sensorielles, corporelles et subjectives. Les résultats montrent que la fiction sonore favorise la projection mentale, l'imagerie narrative et l'engagement émotionnel, tout en renforçant l'attention portée aux contenus. Toutefois, elle peut entraîner une confusion entre fiction et réalité historique ainsi qu'une mémorisation accrue d'éléments anecdotiques. Ces résultats soulignent les enjeux cognitifs de la fiction en médiation sonore et la nécessité d'un équilibre entre engagement narratif et clarté pédagogique.

Mots-clés. Transport narratif par le récit ; expérience visitoirielle ; design sonore ; fiction sonore ; médiation muséale ; dispositif.

Abstract. This article examines the effects of audio fiction on children's museum experience through narrative transportation. It compares a "young audience" audio tour at the Musée national de la Marine with a non-fictional version, based on a mixed-method study involving 44 children aged 7–12. The experience is also approached as an immersive communication experience, involving sensory, embodied, and subjective dimensions. Results show that audio fiction enhances mental imagery, emotional engagement, and attention. However, it may also lead to confusion between fiction and historical reality, and increased recall of anecdotal elements. These findings highlight the cognitive challenges of using fiction in audio mediation and the need to balance narrative engagement with educational clarity.

Keywords. Narrative transport through storytelling; visitor experience; sound design; sound fiction; museum mediation; device.

1 Introduction

Les médiations narratives sont très présentes dans le paysage muséologique et muséographique de ces dernières années. Le déploiement des technologies et le développement de la médiation culturelle au sein de services spécialisés¹ favorisent un engouement pour la scénarisation des espaces muséaux et la réflexion autour du design d'expérience visiteur. L'exploration du multimodal et de la multisensorialité ouvre ainsi de nouvelles modalités d'accès aux collections, dans lesquelles l'ouïe, l'odorat ou le toucher viennent compléter une médiation historiquement centrée sur le visuel (Lacey & Sathian, 2014, p. 3). Dans le paysage contemporain des *médiations sonores muséales* (Mathieu, 2025), les parcours audiomobiles avec casque² sont particulièrement valorisés du fait qu'ils permettent aux visiteurs de vivre une expérience sonore individuelle voire personnalisée. Bon nombre de ces parcours, présentés comme "immersifs", proposent un contenu narratif de type fictionnel avec son spatialisé. Or, bien que la notion d'immersion soit omniprésente dans les discours culturels et médiatiques, ses contours conceptuels ainsi que ses effets réels sur l'expérience de visite demeurent encore peu explorés.

Cet article se propose de réfléchir à la plus-value expérientielle de la fiction sonore dans la médiation muséale. Dans quelle mesure le transport narratif par le récit constitue-t-il un levier pertinent, mais aussi problématique, pour la médiation culturelle sonore destinée aux enfants ? De quelle manière est-il possible d'évaluer les effets de la fiction sur l'expérience visitoirielle ?

Pour répondre à ces questions, cet article se concentrera sur un cas d'étude : le parcours sonore « jeune public » (*Unendliche Studio*) du musée national de la Marine. Ce parcours est une fiction sonore à destination des enfants. Il est disponible à partir d'une application sur téléphone qui propose des contenus multimédias. La fiction s'organise autour de 13 expôts (Desvallées, 1998) du parcours muséal permanent et s'écoute *via* un casque audio.

Cet article est structuré en cinq parties. La première partie a pour objectif de décrire le parcours « jeune public » et de l'analyser du point de vue du concept de *fiction* (Odin, 2000). La question de recherche qui découle naturellement de cette entrée en matière permet d'arriver à la deuxième partie, concernant le cadre méthodologique de la recherche. La troisième partie est consacrée aux résultats de l'étude, discutés dans une quatrième partie. Enfin, il s'agira en conclusion de présenter une synthèse des résultats, les apports scientifiques et l'ouverture vers de nouveaux horizons de recherche.

2 Fiction sonore et médiation muséale : cadre conceptuel et dispositif étudié

2.1 Justification du terrain d'étude

Cet article se concentre sur le parcours sonore « jeune public » du musée national de la Marine. Ce choix n'était pas motivé au préalable par le sujet d'étude dans le cadre de la thèse de doctorat, mais s'est imposé à la suite de rencontres : d'abord, avec *Unendliche Studio*, respectivement Hélène Perret et Eddie Ladoire, puis, avec Lucie Aerts, cheffe du service Médiation au musée. Parce que ce parcours est

¹ Depuis la *Loi Musées* (LOI n°2002-5, 2002), la médiation et l'action culturelle se sont considérablement développées au sein des services publics (Eidelman & Roustau, 2007, p. 15).

² Depuis l'audioguide traditionnel aux nouvelles générations de casques intégrant la fonctionnalité de l'audioguide.

fictionnalisé et à destination des enfants, la thèse s'est donc intéressée à la fiction sonore et à l'expérience visitoirielle juvénile. Ce travail s'est construit selon la réalité d'un terrain déjà existant puisque le parcours « jeune public » était déjà en place dans le musée, depuis sa réouverture en novembre 2023.

Ce terrain présente en outre un intérêt particulier pour la recherche dans la mesure où il articule médiation muséale, dispositif sonore immersif et narration fictionnelle à destination d'un jeune public, constituant ainsi un cas d'étude pertinent pour analyser les modalités d'engagement et d'expérience des visiteurs enfants dans des environnements culturels contemporains.

2.2 Présentation du parcours sonore « jeune public »

Dispositif et scénario

Le parcours sonore « jeune public », à destination des enfants (7-12 ans), a été produit par l'entreprise *Unendliche Studio*. Il fait partie des 4 parcours sonores du musée, distribués *via* la même *web-application* : *La Boussole*. Ce parcours permet à l'enfant de découvrir 13 expôts emblématiques du site parisien du musée national de la Marine : peinture, sculpture, objet, maquette. Il s'écoute avec un casque audio, matériel personnel ou emprunté à l'accueil du musée. Chaque piste audionumérique dure environ 2 min 30s, pour une durée totale d'écoute de 31 minutes. En comptant les déplacements entre expôts, l'ensemble du parcours dure environ 45 minutes.

Du point de vue du scénario de visite, ce parcours est conçu comme une expérience sonore individuelle. Il s'agit d'un parcours linéaire mais qui peut être interrompu à tout moment. D'abord, le parcours débute par une piste introductive. Ensuite, à partir d'indications textuelles et de photographies, l'enfant doit chercher et trouver les expôts du parcours auxquels sont associés les contenus audionumériques. Enfin, afin de vérifier qu'il s'agit du bon objet, une illustration de l'expôt est affichée au-dessus de la barre de lecture du contenu audionumérique associé. Une fois la vérification visuelle faite, l'enfant peut écouter le contenu en appuyant sur l'icône de lecture (Figure 1).



Figure 1. Haut : interface de la web-application pour suivre le parcours "jeune public". Les enfants doivent trouver les expôts du parcours à partir des indications textuelles (« A l'aide de l'image, trouve l'œuvre qui veut te parler ») et des images du téléphone. Bas : une illustration de l'expôt est observable au dessus de la barre de lecture du contenu audionumérique.

Le dispositif est conçu pour que l'enfant soit autonome dans la découverte du parcours. Il n'est pas obligé d'écouter chaque contenu pour passer à l'expôt suivant. Il peut choisir d'écouter un contenu en entier ou de manière partielle. Il peut également consulter le texte du contenu audionumérique et agrandir l'illustration.

Contenu narratif et conception sonore

Chaque piste audionumérique comporte une narration verbale théâtralisée et un travail de conception sonore. Pour chaque expôt, un personnage (féminin ou masculin) prend la parole et raconte une histoire. En plus des 13 pistes

correspondant aux 13 expôts, le parcours comporte une piste d'introduction et une piste de conclusion, narrées par une sirène. Cette dernière sert de fil rouge tout au long du parcours. Une transition sonore, faisant écho au chant des sirènes, intervient à chaque fin de piste audionumérique.

Du point de vue de l'écriture, le récit emprunte à différents registres. Cette variabilité s'explique par la diversité de nature des expôts (œuvres d'art, maquettes, objets) et du type d'informations à communiquer. Par exemple, pour le tableau *Intérieur du port de Marseille* (Vernet, 1754), le ton descriptif est choisi afin de guider le regard de l'enfant dans l'œuvre, qui fourmille de détails. Pour le buste en marbre de Jean Bart, une narration épique conte les moments forts de la vie du célèbre corsaire. L'objectif est pédagogique, bien que l'histoire soit racontée de manière ludique. Autre exemple, pour le modèle du sous-marin SNA *Suffren* (2020), la narration propose de découvrir le métier d'oreille d'or. L'objectif est ici complètement didactique, mais permet de sensibiliser l'oreille juvénile aux sons subaquatiques.

Du point de vue de la conception sonore, un soin particulier est porté à l'interprétation des personnages de fiction : le personnage enrhumé, celui caractériel, celui languissant, etc. La tonalité adoptée et l'interprétation sont restituées fidèlement par la captation du son et son intégration à des compositions sonores travaillées. Les paysages sonores³ sont réalisés à partir de sons concrets et de sons fabriqués. Sons et voix sont intriqués de manière à être co-dépendants et constitutifs du monde fictionnel. En créant des espaces habitables par des personnages, ces fictions sonores permettent la diégétisation, soit la capacité à « entrer » dans un monde fictif (Odin, 2000, p. 23). Par exemple, pour le modèle du sous-marin SNA *Suffren* (2020), l'oreille d'or invite à écouter les sons qui entourent l'enfant : « Je te laisse, mais avant écoute... [son] Tu sais ce que c'est ? Le craquement d'un iceberg ! » (Extrait du contenu audionumérique, piste n°14).

Ainsi, il ne s'agit pas d'une « fiction sonorisée », soit d'un récit préexistant auquel viennent s'ajouter des éléments sonores d'illustration, mais bien d'une « fiction sonore ». Cette fiction sonore repose sur une écriture dans laquelle les dimensions vocales et sonores participent pleinement de la construction narrative et de l'expérience d'écoute.

2.3 Fiction : quels effets attendus sur l'imagination, le vécu émotionnel et la compréhension ?

Dans le cahier des charges pour la production du parcours « jeune public », on peut lire que le parcours doit permettre à l'enfant de « vivre une immersion sonore » et de développer un lien plus émotionnel avec les œuvres. Afin de répondre à ces enjeux, le recours à une narration fictionnelle apparaît particulièrement pertinent. La fiction est en effet fréquemment mobilisée lorsqu'il s'agit de « rendre accessible » (Pasquer-Jeanne, 2017, p. 52) un monument (ou, dans notre cas, des collections muséales) à un public juvénile, « [...] tout en cherchant à susciter chez lui du plaisir » (p. 59). Il convient dès lors d'analyser notre objet d'étude à l'aune du concept de « fiction ».

La *fiction* est « l'effet produit » par la fictionnalisation du récit, soit « [...] le mode qui me conduit à vibrer au rythme des événements fictifs racontés » (Odin, 2000, p. 11). L'effet « fiction » nécessite alors le concours de plusieurs étapes comme :

³ Le « paysage sonore » (*soundscape*) est un néologisme que l'on doit à R. Murray Schafer (1977). Le paysage sonore serait « l'ensemble de ce que l'on entend lorsqu'on se place en un certain lieu » (Turquety, 2022, p. 11).

- La *diégétisation*, soit le fait de « [...] construire mentalement un monde et ceci quelle que soit la nature de la stimulation de départ : un roman, un reportage dans mon journal quotidien, un texte historique [...] » (Odin, 2000, p. 18).
- La *narration*, processus avec plusieurs opérations de structuration du récit.
- La *mise en phase*, « modalité de la participation affective » qui permet de « vibrer au rythme » de ce qui est donné à voir et à entendre (Odin, 2000, p. 38).
- La construction d'un *énonciateur réel des énoncés* qui permet d'opérer une distanciation entre ce qui relève de la fiction et ce qui a trait à la réalité.

Le parcours « jeune public » est une fiction puisque l'on retrouve ces différentes opérations. D'abord, les textes⁴ peuvent être découpés en plusieurs opérations de structuration du récit. Les textes font appel à deux types d'énonciation : une énonciation descriptive et une énonciation narrative. Ce choix d'énonciation dépend du type d'expôt et des informations qui y sont associées (description d'œuvre, explications scientifiques, etc.). La mise en phase du récit est assurée par le travail de design sonore. En effet, la composition sonore et musicale est primordiale pour la création d'un « effet-monde » puisqu'elle assure la co-construction de la narration par l'intégration de sons diégétiques. Par ailleurs, chaque personnage est interprété par une « voix » et présente un caractère bien spécifique. Pour chaque expôt, une personne ou deux s'expriment. Il s'agit soit de personnages complètement fictifs (par exemple, la Sirène), soit de personnages imaginaires mais plausibles (par exemple, Samia, la cheffe-mécanicienne) ou de personnages fictifs historiques (par exemple, Lapérouse).

Par le recours à une écriture narrative fictionnelle, l'hypothèse à l'origine de la conception de ce parcours est que la fiction serait plus à même d'engager l'enfant dans l'activité proposée grâce au phénomène de diégétisation, support aux représentations et à l'imagination. Ainsi, à travers la présentation de l'évaluation du parcours « jeune public », ces différentes questions seront abordées : est-ce que la fiction sonore permet effectivement de vivre une expérience qualifiée d'immersive et d'émotionnelle ? Comment évalue-t-on les effets de la fiction sonore sur l'expérience visitoirielle ? Quels critères, indicateurs et méthodes retenir ?

2.4 Cadre théorique

Pour répondre à cette problématique, l'approche sémio-pragmatique de Roger Odin (2000) et la théorie du cours d'expérience de Jacques Theureau (2006) ont été mobilisées.

L'approche sémio-pragmatique défend une co-production du sens, du côté de la production et du côté de la réception. Le sens n'est pas donné tel quel à travers une communication d'informations, soit l'aspect sémiotique (système de signes, de symboles et d'images), mais se construit en situation (pragmatique), en fonction des contextes, des usages et des intentions du visiteur.

La théorie du cours d'expérience (Theureau, 2006), élaborée à partir du concept d'énaction de Francisco Varela, permet de défendre une construction de l'activité expérientielle du sujet au fur et à mesure de sa visite, en fonction de ses attentes, de ses questionnements et de ses connaissances préalables. La construction du sens par le sujet en situation de visite est le résultat d'une présence engagée de ce dernier dans l'environnement expographique. Cette approche permet de justifier l'évaluation de visite en situation écologique afin que le chercheur reste au plus près des conditions mêmes de l'expérience originelle. La nature de cette présence

⁴ L'ensemble des textes a été rédigé par Leïla Kaddour-Boudadi.

visiterielle est avant tout pratique, plutôt que contemplative ou représentative (Durand, 2015, p. 3).

Ces deux théories permettent de relativiser la notion de « réception », centrale dans la tradition de l'évaluation muséale⁵. Il n'y a pas de communication directe de sens entre l'objet de production et des visiteurs « récepteurs ». Il ne s'agit pas de considérer l'expérience de visite comme la réception d'un contenu, mais comme une activité située de production de sens, variable selon les individus et les contextes. Ces approches permettent ainsi d'analyser les dispositifs de fiction sonore non pas uniquement du point de vue de leur conception, mais à partir de l'expérience effective des visiteurs, en situation de visite. Ainsi, pour analyser l'expérience des visiteurs, il est essentiel de combiner des méthodes complémentaires au sein d'un protocole d'évaluation interdisciplinaire. La méthodologie adoptée sera présentée dans la suite de cet article, en mettant tout particulièrement l'accent sur le critère de transport narratif par le récit.

3 Méthodologie d'évaluation du transport narratif

3.1 Le transport narratif comme critère d'analyse de l'expérience

Dans le champ du marketing culturel, le terme « immersion » est fréquemment employé pour désigner des phénomènes divers et variés. La définition d'immersion est souvent assez vague et, dans le champ académique, recoupe certains points d'autres concepts. Par exemple, initialement, la notion d'immersion renvoie littéralement au sentiment d'être *immergé* sous l'eau. Cette définition fait donc plutôt référence à un enveloppement perceptif. Or, comme le soulignent Francombe *et al.* (2017), bien que généralement entendus comme synonymes, *enveloppement* et *immersion* renvoient bien à des réalités distinctes : l'enveloppement est avant tout perceptif et l'immersion, cognitive. Ainsi, parce qu'il sous-entend un enveloppement perceptif, le terme d'*immersion* devrait plutôt être défini comme un « enveloppement ». Pour bien distinguer les deux, Francombe *et al.* (2017) proposent un exemple musical. Les auteurs expliquent que la spatialisation du son et l'écoute au casque ne suffisent pas à « immerger » l'auditeur si le contenu est narrativement ou esthétiquement pauvre. De même, écouter sa chanson préférée peut induire un sentiment immersif quand bien même la qualité du son est mauvaise. Ainsi, l'auditeur peut se sentir enveloppé, du point de vue perceptif, sans pour autant se sentir immergé, cognitivement, dans un environnement.

Au musée national de la Marine, la scénographie est conçue pour favoriser une expérience fortement immersive, mobilisant de nombreux dispositifs sensoriels tels que des décors, une lumière tamisée ou encore un design olfactif. Dans son communiqué de presse, l'institution affirme ainsi viser une immersion « émotionnelle et sensorielle » (musée national de la Marine, 2023, p. 20). Au sein de l'offre de médiation, le parcours sonore « jeune public » s'inscrit plus spécifiquement dans une logique d'immersion narrative. Contrairement aux technologies XR aujourd'hui largement mobilisées dans le champ de l'expérience immersive, ce parcours repose sur un dispositif technique relativement sobre : diffusion stéréophonique, écoute au casque semi-ouvert et interface sous forme de web-application. Le *potentiel immersif* (Agrawal *et al.*, 2019) ne réside donc pas

⁵ Elles ont d'ailleurs été fréquemment mobilisées par des chercheurs en science de l'information et de la communication, concernant l'évaluation de l'expérience visiterielle, pour ne citer que : Schmitt (2012) ; Schmitt et Meyer-Chemenska (2014) ; Bougenies, Leleu-Merviel et Sparrow (2016) ; Blondeau, Bougenies et Leleu-Merviel (2018).

principalement dans la sophistication technologique, mais dans la construction scénaristique du parcours — fondée sur la recherche d'expôts dans l'espace muséal — ainsi que dans le recours à une écriture fictionnelle.

Ainsi, puisque le récit constitue le cœur du dispositif expérientiel proposé, le concept de *transport narratif par le récit* a été privilégié à celui d'*immersion*. Le *transport narratif par le récit* « [...] se produit chaque fois que le consommateur éprouve le sentiment d'entrer mentalement dans un monde évoqué par le récit, en raison de l'empathie pour les personnages de l'histoire et le développement de son imagination par rapport à l'intrigue de l'histoire (Green, 2008 ; Green & Brock, 2000 ; Van Laer, De Ruyter, Visconti & Wetzels, 2014) » (Bourgeon *et al.*, 2018, p. 2). Cette définition rejoint en partie celle de l'immersion proposée par Bitgood (1996) au sujet du diorama : « L'immersion (au sens de Bitgood, 1990) décrit la capacité de l'élément exposé à engager, absorber, intéresser le visiteur, ou le degré auquel il parvient à créer les conditions d'une expérience intense » (p. 43). Partant de la définition de Bourgeon *et al.* (2018), et intégrant celle de Bitgood (1996), la méthodologie de recherche a été construite afin d'apporter des éléments de discussion concernant ces différents points : la diégétisation, l'identification empathique, la capacité de représentation et d'imagination, l'intrigue et les personnages.

3.2 Protocole expérimental

Conception d'un parcours contrôle non fictionnel

Afin d'évaluer le potentiel immersif du parcours fictionnel, il a été nécessaire de le comparer avec un parcours non fictionnel. Ce parcours défictionnalisé — appelé parcours « Test » — est identique au parcours fictionnel mais emploie un autre type d'énonciation⁶. En effet, dans le parcours défictionnalisé :

⁶ L'ensemble du parcours a été enregistré et interprété par *Unendliche Studio*, pour les besoins de l'étude.