

[STRATÉGIE](#)[COMMUNICATION](#)[PORTRAITS](#)[RESSOURCES](#)[EVÉNEMENTS](#)[INFOGRAPHIES](#)[MÉDIAS](#)[VIDÉOS](#)[CULTURE SOUTENABLE](#)

NOUVEAU

NOUVEAU LIVRE BLANC LE MARKETING CULTUREL DE A À Z

[Actualités](#)

2021

[Compte-rendu SITEM : 5 regards croisés autour de la réalité virtuelle et \(la cul...](#)

NOVEMBRE

[Home](#) - [Evénements](#) -[Compte-rendu SITEM : 5 regards croisés autour de la réalité virtuelle et \(la culture\) des technologies immersives](#)[EVÉNEMENTS](#) [SITEM](#)

Compte-rendu SITEM : 5 regards croisés autour de la réalité virtuelle et (la culture) des technologies immersives

novembre 29, 2021

RECEVEZ TOUS NOS ARTICLES

Saisissez votre adresse e-mail ci-dessous pour vous abonner à ce blog et recevoir une notification par e-mail pour chaque nouvel article.

ARTICLES RÉCENTS

> Communiqué : communicant.info partenaire de Museum Connections (30-31 mars)

> Compte rendu SITEM : Le Musée Thérapeute



STRATÉGIE

COMMUNICATION

PORTRAITS

RESSOURCES

EVÉNEMENTS

INFOGRAPHIES

MÉDIAS

VIDÉOS

CULTURE SOUTENABLE



Les technologies immersives comme la Réalité Virtuelle (VR) ou la Réalité Augmenté (VA) ont fait un bond ces dernières années et sont maintenant suffisamment mûres pour être appliquées dans différents secteurs d'activités (tourisme, recherche, médecine) dont le domaine culturel.

Malgré tout, les technologies immersives sont encore mal connues voire jugées inquiétantes. Pour cette dernière conférence du SITEM « Les technologies immersives nous rapprochent-elles ou sont-elles les instruments d'une sociabilité illusoire ? », 5 invités sont venus aborder la question et dresser un état des lieux : David Nahon, Directeur de l'Immersion Virtuelle (iV) au 3DEXPERIENCE Lab de Dassault Systèmes ; Pierre Musso, Professeur des universités, docteur d'Etat en science politique et chercheur à Télécom Paris Tech ; Sophie Balcon Fourmaux, Doctorante IRMÉCCEN/IRCAV – USN/Labex ICCA et résidente chez AFXR ; Alexandre Michelin, Président de la commission Fonds d'aide aux Expériences Numériques (XN) au Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC) et Yacine Aït Kaci, Directeur Artistique et Stratégique chez ELYX. Regards croisés sur de nouveaux mondes à explorer.

Le virtuel est-il réel ?

SI VOUS ÊTES CURIEUX



LE MARKETING CULTUREL



septembre 26, 2018

Culture et marketing ne peuvent être associées et trois autres idées reçues sur le marketing

[STRATÉGIE](#)[COMMUNICATION](#)[PORTRAITS](#)[RESSOURCES](#)[EVÉNEMENTS](#)[INFOGRAPHIES](#)[MÉDIAS](#)[VIDÉOS](#)[CULTURE SOUTENABLE](#)

directement à la question de cette conférence, il permet néanmoins de remettre cette notion à plat en se basant sur l'histoire, la philosophie et les sciences.

Certains auditeurs (ou lecteur de [communicant.info](#)) ont peut-être été étonnés d'apprendre que la distinction entre ce qui est réel et virtuel nous vient surtout du domaine de l'optique. Donc des sciences.

En effet, en optique, le « virtuel » désigne une illusion. En philosophie (cf. les travaux d'Aristote, Henri Bergson et Gilles Deleuze), on se rend compte que « virtuel » (ou *dunaton* comme disait les grecs) concerne un mouvement, une intention. Bien plus concret qu'un simple « possible », **le virtuel ne peut être opposé au réel**. Il est plutôt un « champ d'exploration formidable » pour la création « et les artistes ».

Le corps comme lien dans l'expérience

Sophie Balcon Fourmaux, doctorante à l'Université Sorbonne Nouvelle, et seconde intervenante de la conférence, va venir confirmer ce lien avec le réel. Pour cela elle part du corps : ce corps qui ressent, physiquement et émotionnellement, et qui de fait, **est fondamental dans l'expérience de « réalité visuelle »** (ou VR). Du coup « Les technologies immersives nous rapprochent-elles ou sont-elles les instruments d'une sociabilité illusoire » ? Puisque le corps est bien présent dans l'expérience – en tant que vecteur des sensations et émotions ressentis – alors oui, pour Sophie Balcon Fourmaux on peut parler de « proximité ». Mais de quoi peut-on se sentir proche ?

[STRATÉGIE](#)[COMMUNICATION](#)[PORTRAITS](#)[RESSOURCES](#)[EVÉNEMENTS](#)[INFOGRAPHIES](#)[MÉDIAS](#)[VIDÉOS](#)[CULTURE SOUTENABLE](#)

croire en le monde virtuel avec lequel on interagit).

David Nahon, animateur de cette conférence, abonde en ce sens : face à un « personnage », on peut projeter des envies d'interaction. Et « si [le personnage] n'est pas incarné par une vraie personne [...] on peut très vite être déçu » car on cherche naturellement l'autre dans cette présence.

Pour Sophie Balcon Fourmaux, la réalité virtuelle permet d'accéder aux émotions et de s'ancrer dans l'expérience, **pour soi-même et avec l'autre.**



Sophie Balcon Fourmaux présente différentes notions de présences qui entrent en jeu dans l'expérience de VR

Le rôle de la culture

Malgré ses possibilités, la réalité virtuelle peine à trouver sa place auprès du grand public, alors qu'elle a connu un essor important dans les milieux professionnels. Et ce, malgré l'accélération de la digitalisation globale post-Covid. L'AFXR est une association ayant pour but de réunir et fédérer tous les acteurs français des technologies immersives. David Nahon, co-fondateur de l'association, a conscience que ces technologies sont « poussées avec force par les GAFAM ». Pour

[STRATÉGIE](#)[COMMUNICATION](#)[PORTRAITS](#)[RESSOURCES](#)[EVÉNEMENTS](#)[INFOGRAPHIES](#)[MÉDIAS](#)[VIDÉOS](#)[CULTURE SOUTENABLE](#)

donc didactique, à travers 4 exemples, pour permettre à la salle d'imaginer en quoi la VR peut-être une expérience tour à tour créative, pédagogique ou non désirable.

En clair, un outil n'est pas intrinsèquement bon ou mauvais, c'est l'usage qui en est fait.

Une réalité économique

Alexandre Michelin, homme de média et expert dans la transition digitale, croit en la sociabilité à travers les technologies immersives par expérience. Et vient témoigner de la réalité sociale et économique de ces nouveaux usages : « La première industrie culturelle aujourd'hui s'appelle le jeu vidéo et c'est 120 milliards de dollars ! On est loin de la plaisanterie. Sur téléphone mobile ce serait 80 milliards de dollars . Ce sont des chiffres vertigineux. »

Alexandre Michelin apporte d'autres exemples, notamment dans le secteur du jeu vidéo : *Fornite*, un jeu vidéo très estimé des adolescents, réunit en moyenne 4 à 8 millions de joueur par jour ; *Facebook* accueille 3 milliards de personnes ; Tandis que *The Sand Box* (ndlr : un jeu vidéo français de type bac à sable développé par *Pixowl*) aurait pu passer pour une expérience anodine si ses créateurs n'avaient pas réalisé tout un écosystème ayant déjà dépassé le milliard de transaction en cryptomonnaie.

Une expérience qui a démarrée avec le jeu vidéo mais peut, à présent que la technologie dispose des briques essentielles à son développement, atteindre d'autres secteurs : le Festival

[STRATÉGIE](#)[COMMUNICATION](#)[PORTRAITS](#)[RESSOURCES](#)[EVÉNEMENTS](#)[INFOGRAPHIES](#)[MÉDIAS](#)[VIDÉOS](#)[CULTURE SOUTENABLE](#)

Sun Ladies VR, 2018)... à voir avec un casque de Réalité Virtuelle.

Un impact sur le monde

Pour le moment tous nos intervenants sont d'accord : la réalité virtuelle n'est pas illusoire et permet la sociabilité. Ou plutôt ne l'empêche pas. Mais quelle est la place de cette technologie dans les grands enjeux du monde contemporain ?

La notion de « métaverse » a plusieurs fois été abordée par les invités de la conférence. Tiré de la science-fiction, le mot est une contraction de « méta » et d'« univers ». Il désigne un monde virtuel mais parallèle. Pour Yacine Aït Kaci – auteur, réalisateur, metteur en scène, co-fondateur et associé d'*Electronic Shadow* (2000), consultant et Directeur artistique indépendant – pouvoir créer des métaverses est une opportunité créative et engagée.

En 2011 il a créé *ELYX*: petit personnage dessiné dans un carnet (et donc tout à fait virtuel), conçu comme « un média qui puisse parler à tout le monde ». Le personnage devient populaire via les réseaux sociaux, au point de devenir ambassadeur des Nations Unies. Imaginaire, virtuel, *ELYX* va pourtant promouvoir les objectifs de développement durable des Nations Unies, et de fait **avoir un impact sur notre monde**.

La sociabilité dans les technologies immersives n'est pas illusoire certes : elle est massive, elle est expérientielle, émotionnelle. Et les œuvres créés virtuellement vont pouvoir avoir un impact sur la société.

[STRATÉGIE](#)[COMMUNICATION](#)[PORTRAITS](#)[RESSOURCES](#)[EVÉNEMENTS](#)[INFOGRAPHIES](#)[MÉDIAS](#)[VIDÉOS](#)[CULTURE SOUTENABLE](#)

place de l'accumulation ». Car cette démultiplication, toute créative qu'elle puisse être à l'intérieur de son métaverse aura, elle aussi, son impact sur le monde : consommation des serveurs de stockage, data-mining énergivore et polluant, etc.

Bien que cette réflexion ne soit pas du ressort de l'outil mais bien de l'humanité, qui devra faire preuve effectivement de sociabilité, d'imagination, d'entraide et de résilience.

AUTRICE



**Laura
Haas**

Développeuse
de sens

Amatrice d'arts visuels et de digital, je suis également une partenaire multifacette sur la communication, le marketing et le web. Je met mes compétences à disposition des entrepreneurs et structures culturelles pour les inspirer, de manière à ce qu'elles soient le moteur de leurs projets culturels. Vous restez architecte de votre communication, à laquelle j'apporte plus de cohérence.



STRATÉGIE COMMUNICATION PORTRAITS RESSOURCES EVÉNEMENTS

INFOGRAPHIES MÉDIAS VIDÉOS CULTURE SOUTENABLE

Médiation numérique

numérique

stratégie

transformation digitale



Previous Article

Compte-rendu SITEM : La numérisation 3D au service des lieux culturels



Next Article

« Chacun se sent désormais concerné et agit » – Entretien avec Euxane de Donceel* (Opéra de Lille)

CES ARTICLES POURRAIENT VOUS INTÉRESSER



🕒 avril 7, 2016

Les rouages de la communication... Digitale

Dans la rubrique « Je veux... Un support de communication », nous avons mis un certains nombre d'outils digitaux à l'honneur (site internet, réseaux sociaux...). Cependant une stratégie de com

READ MORE

[STRATÉGIE](#)[COMMUNICATION](#)[PORTRAITS](#)[RESSOURCES](#)[EVÉNEMENTS](#)[INFOGRAPHIES](#)[MÉDIAS](#)[VIDÉOS](#)[CULTURE SOUTENABLE](#)

spécialisée en musique classique. Elle écrit pour Le Parisien et Sud-Ouest. Elle est également fondatrice et rédactrice en chef du blog « Classique mais pas has been »

[READ MORE](#)

🕒 juin 6, 2017

Portrait de communicante [spécial Fest'up] : Adèle Bernengo / Festival de Besançon-Franche-Comté

communicant.info s'associe à Fest'Up : un programme qui labellise et encourage 3 projets numériques et solidaires portés par 3 festivals. L'objectif de Fest'Up, initié par Fran

[READ MORE](#)

Informations

- > À propos
- > L'équipe
- > Contact
- > Contribuer ...

Nos Derniers Articles

Notre Veille Sur Twitter



STRATÉGIE

COMMUNICATION

PORTRAITS

RESSOURCES

EVÉNEMENTS

INFOGRAPHIES

MÉDIAS

VIDÉOS

CULTURE SOUTENABLE

communication culturelle

[@cimeos](#) co-organisent un cycle de séminaires sur le thème "#arts et #écologie" à [#Dijon artis-bfc.fr/les-actions/se...](#)

19...h



communicant.info

@InfoCommunican

Inégalités culturelles et enfance

fncc.fr/blog/inegalite...

Inégalités culturelles...

La sociologue Sylvie ...

fncc.fr

[Intégrer](#)

[Voir sur Twitter](#)

Rejoignez-Nous



2022 Communicant.info tous droits réservés.