

# Hybrid 9

## SCIENCES ET ARTS DE L'AVATAR TECHNOLOGIQUE

Revue numérique, n° 9  
Arts, numérique  
et médiations humaines

Bilingue FR / EN

Annuelle



Scanne-moi  
pour lire  
la revue

Co-édition **EUR ArTeC**  
& **Presses universitaires de Vincennes**

Diffusée par **OpenEdition Journals**  
Accès freemium

Parution : 28 novembre 2022

Journée d'études/lancement :  
**12 décembre 2022** à la MSHN  
(Plaine Saint-Denis)



### Contacts :

ArTeC : [edition@eur-artec.fr](mailto:edition@eur-artec.fr)

PUV : [puv@univ-paris8.fr](mailto:puv@univ-paris8.fr)

**Co-directeurs : Étienne A. Amato & Étienne Perény**

**INTRODUCTION : Questionner les incarnations médiatiques  
et formes d'avatarisations : approches et démarches**

### **I. Approches disciplinaires pour des études avatares**

1. Questionner l'asymétrie des interactions entre humains  
et avatars dans un espace de jeu vidéo en ligne :  
singularité d'une relative indépendance et autonomie



Jacques Ghoul Samson

2. Avatars, personnages, identités multiples :  
réflexions sur les processus dissociatifs



Michel Nachez & Patrick Schmoll

3. L'incarnation avatariale : de la représentation cognitive  
de soi à l'appropriation corporelle numérique



Kevin Beaufiles & Alexis Berland

4. Figures de l'avatar : agents semi-autonomes,  
effets de présence et interpellation dans les jeux vidéo



Fabien Richert & Renée Bourassa

### **II. Démarches artistiques et créations avatares**

5. Réflexions rétrospectives et prospectives sur les avatars et  
acteurs virtuels issues d'explorations expérimentales artistiques



Marie-Hélène Tramus & Judith Guez

6. Degré d'autonomie et degré de matérialité d'après l'œuvre  
d'Edmond Couchot : d'une matrice des humains artificiels  
à une recherche-crédation expérimentant la co-avatarisation



Rémy Sohier

7. Mises en scène spectaculaires et interactives de l'avatar.  
Deux approches en recherche-crédation utilisant  
des technologies de prévisualisation en temps réel



Georges Gagneré & Cédric Plessiet

8. Composer en immersion virtuelle : avatar et représentation.  
Interroger l'interaction et la coprésence dans un environnement  
de spatialisation audio 3D pour la VR



Christine Webster & Sophia Kourkoulakou

2021

8

### ***Participation culturelle et plateformes numériques***

Dirigé par Marta Severo et Olivier Thuillas

<https://doi.org/10.4000/hybrid.1429>

2020

7

### ***Le réseau créatif des lang·ages***

Dirigé par Erika Fülöp

<https://doi.org/10.4000/hybrid.622>

2019

6

### ***L'écoute***

Dirigé par Anne Sèdes

<https://doi.org/10.4000/hybrid.478>

2018

5

### ***Littérature et dispositifs médiatiques***

Dirigé par Bertrand Gervais et Sophie Marcotte

<https://doi.org/10.4000/hybrid.283>

2017

4

### ***Malaise dans la représentation***

Dirigé par Monique Jeudy-Ballini et Martial Poirson

<https://doi.org/10.4000/hybrid.756>

2016

3

### ***Cultures numériques : alternatives***

Dirigé par Alexandra Saemmer

<https://doi.org/10.4000/hybrid.926>

2015

2

### ***Réalités de l'illusion***

Dirigé par Marguerite Chabrol, Isabelle Moindrot  
& Marie-Hélène Tramus

<https://doi.org/10.4000/hybrid.1220>

2014

1

### ***Patrimoines éphémères***

Dirigé par Alexandra Saemmer et Bernadette Dufrêne

<https://doi.org/10.4000/hybrid.1053>