

Les communication médiatisées et le travail collaboratif

Liv Lefebvre

liv.lefebvre@francetelecom.com

France Telecom R & D TECH/IRIS/VIA
Laurence Perron



<http://www.marsouin.org>

Université Bretagne Sud
Nicolas Guéguen



11-12 mai 2006



Les communications médiatisées

11-12 mai 2006

M@RSOUIN
Le Centre de Recherche sur la Qualité de l'Information et des Signaux (CIRSI)
<http://www.marsouin.org>



liv.lefebvre@francetelecom.com



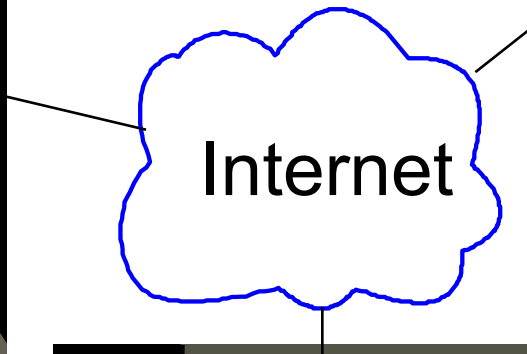
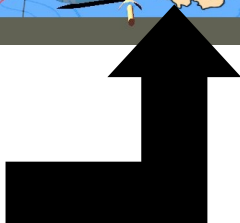
■ Les communications médiatisées

- Téléphone : voix, indices paralinguistiques ; synchrone
- Mail : texte, documents, images ; asynchrone
- Visio conférence : accès visuel direct, voix ; synchrone
- Environnements virtuels collaboratifs :
 - Voix
 - Partage d'un même environnement virtuel et d'objets
 - 3D
 - Désignation des objets de la scène
 - co-manipulation successives
 - focalisation sur la tâche ?
 - Accès visuel indirect : médiatisé par l'avatar
 - Quel impact sur la communication ?
 - Synchrone

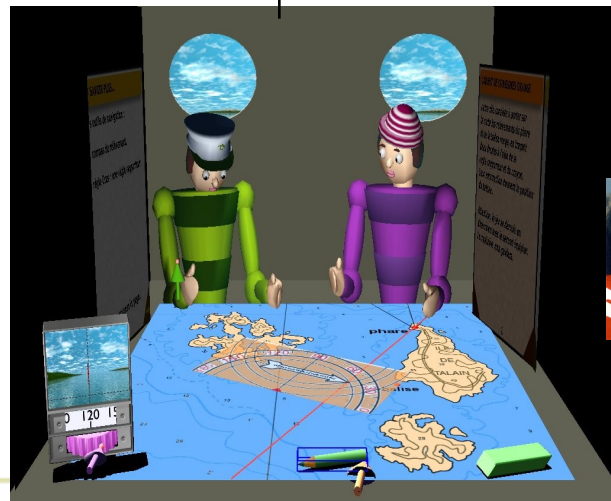
■ Spln-3D : La collaboration distante



Capitaine Vert
(ordres)



Equipier Violet
(compas)



Equipier Orange
(carte)

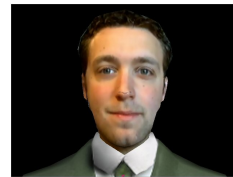
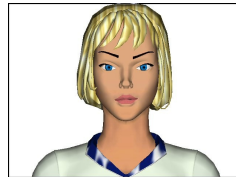
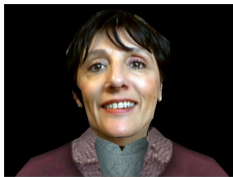
Les environnements virtuels et le travail collaboratif

Questions de recherche

- Définir le travail collaboratif
 - Collaboration : manipulation et communication
 - Les propriétés d'un média adapté au travail collaboratif
 - Etudier les interactions Homme – Avatar – Homme
 - Proposer une bibliothèque d'animation des avatars
- efficente**
- **Méthode d'analyse des comportements non verbaux**

Relation Humain-Humain et Humain - Avatar

Comment doit se comporter l'avatar ?



■ Illustration : l'effet caméléon (Bailenson & Yee, 2005)

- L'avatar doit-il ressembler à un Humain ?
 - **Humain-Humain**
 - L'ajustement mutuel (Kendon, 1970 ; LaFrance, 1982 ; LaFrance & Broadbent, 1976) facilite l'affiliation sociale (Lakin, Jefferis, Cheng, & Chartrand, 2003)
 - **Humain-avatar**
 - Manipulation expérimentale :
 - L'avatar reproduit les mouvements de la tête du participant ou pas
 - Résultats :
 - Influence supérieure du message persuasif en condition imitation ($p < .001$)
 - Meilleure impression de l'agent ($p < .001$)
 - Effet de la présence sociale ($p < .001$)
 - Conclusion : Lors d'une interaction avec un avatar l'imitation accentuerait l'affiliation sociale



11-12 mai 2006

M@RSOUIN
le Centre de Recherche sur la Qualité de l'Information et des Sites (IIR)
<http://www.marsouin.org>



liv.lefebvre@francetelecom.com



Tester la collaboration à distance

Le cas de la conception narrative

Virstory

■ Virstory : interface de test



■ Virstory : interface de test

- Conception narrative distante
 - Intérêts
 - Collaboration
 - Expérience ludique
 - Comparaisons expérimentales
 - Avatar
 - Sans avatar
 - Vidéo
 - Présence
 - *Face à face*
 - *Côte à côte*
 - Groupes de 2, 3, 4...



Les communication médiatisées et le travail collaboratif

Liv Lefebvre
liv.lefebvre@francetelecom.com

Merci pour votre attention