

Communiqué de presse

Poitiers, le 8 juillet 2026

Lancement de la chaire « Industries Culturelles et Créatives dans les univers virtuels »

Mercredi 8 juillet 2026, après plusieurs mois de préfiguration, la chaire « Industries Culturelles et Créatives dans les univers virtuels » (ICC) de l'université de Poitiers a officiellement été lancée. Elle a pour vocation de favoriser la coopération entre les acteurs du territoire charentais et les laboratoires de l'université de Poitiers en promouvant une démarche interdisciplinaire à même de saisir la richesse des industries culturelles et créatives.



Le programme scientifique de la chaire « Industries Culturelles et Créatives dans les univers virtuels » (ICC) fait intervenir les regards croisés de chercheuses et chercheurs des laboratoires des sciences de gestion et sciences de l'information et de la communication (Cerege), des sciences juridiques (Cecoji), sciences de l'informatique et de l'image (XLIM) ainsi que de psychologie cognitive (Cerca). Les thèmes de recherche poursuivis se concentrent sur les problématiques en lien avec le tissu entrepreneurial charentais. Le territoire s'est depuis plusieurs décennies spécialisé dans les industries de l'image dessinée et animée, du jeu vidéo et des activités créatives, en particulier dans un contexte de développement de l'économie créative. Dès lors, les récentes évolutions (telles que la démocratisation de l'intelligence artificielle, le développement des environnements immersifs...), accompagnées par une transformation des pratiques de consommations (digitalisation et plateformes), oblige le tissu entrepreneurial charentais à s'adapter rapidement.

Cette nouvelle chaire est portée par Valérie-Inés de La Ville, professeure des universités et directrice du Centre Européen des Produits de l'Enfant (CEPE) de l'université de Poitiers.

Contexte

Les technologies immersives et les univers virtuels prennent une place croissante dans notre quotidien. Initialement très populaires auprès des jeunes publics, ils concernent désormais toutes les

génération, que ce soit pour les loisirs, le travail, l'enseignement, la formation ou encore la découverte de la culture et la promotion numérique du patrimoine. Au-delà des innovations technologiques, ces nouveaux espaces transforment profondément nos façons de communiquer, de collaborer et de créer du lien avec les autres. Ils ouvrent de nouvelles possibilités d'apprentissage, de création et de partage, mais soulèvent également des questions sur les comportements en ligne, la protection des utilisateurs et les conséquences de ces usages sur la vie quotidienne.

Cette révolution numérique concerne aussi les entreprises, les créateurs, les développeurs et les professionnels chargés d'animer ou de sécuriser ces environnements. En Nouvelle-Aquitaine, où les industries créatives et le secteur du jeu vidéo sont particulièrement dynamiques, ces technologies constituent un moteur d'innovation, d'attractivité et de développement économique.

Si les univers immersifs offrent de nombreuses opportunités, leurs effets à long terme restent encore largement méconnus. Il est donc essentiel de mieux comprendre leurs impacts sur les individus et la société afin d'anticiper les risques, de renforcer la confiance des utilisateurs et de concevoir des expériences numériques plus éthiques et inclusives.

Les axes de travail

Pour répondre à ces enjeux, l'équipe de la chaire « Industries Culturelles et Créatives dans les univers virtuels » (ICC), en collaboration avec ses partenaires, a identifié 4 axes de travail.

Axe 1 : Valeurs sociales dans les univers virtuels

Comme déjà précisé, les univers virtuels, comme la réalité virtuelle et les jeux immersifs, transforment notre manière d'apprendre, de travailler, de jouer et de communiquer. Ils influencent aussi notre attention, notre motivation, nos décisions et nos relations avec les autres. Si ces technologies offrent de nombreuses opportunités, elles peuvent également avoir des effets indésirables, comme la cinétoxe, la fatigue mentale ou une surcharge de l'attention. En complément, certaines interfaces exploitent des techniques de manipulation, appelées *dark patterns* ou interfaces trompeuses, lesquelles influencent les choix des utilisateurs à leur détriment. Les recherches menées dans cet axe visent à mieux comprendre ces effets et à développer des méthodes / outils capables de détecter et lutter contre ces pratiques. L'objectif est d'aider les concepteurs à créer des expériences immersives plus transparentes, plus confortables et plus respectueuses de la santé, du bien-être et de la liberté de choix des utilisateurs, afin de favoriser un numérique plus éthique et plus responsable.

Axe 2 : Valeurs culturelles novatrices dans les univers virtuels

Les mondes virtuels transforment l'accès à la culture en offrant de nouvelles façons de présenter des collections, visiter des musées, d'assister à des spectacles ou de découvrir le patrimoine. Grâce à des technologies de plus en plus accessibles, ces expériences peuvent toucher un public très large, des plus jeunes aux seniors. Pour accompagner cette évolution, les institutions patrimoniales comme les entreprises et les studios de création doivent investir fortement afin de produire des contenus innovants, tout en garantissant leur viabilité économique. La Nouvelle-Aquitaine, riche en studios de jeux vidéo et en acteurs de la création numérique, dispose d'atouts importants pour relever ce défi.

Afin de les accompagner, les recherches de cet axe visent à repenser les narrations des expériences immersives en les adaptant aux différents scénarii et aux différents publics, mais également à faire évoluer les formations pour préparer les futurs professionnels. L'objectif est ainsi de soutenir la médiation culturelle numérique auprès des différents publics, sans négliger les enjeux économiques qui conditionnent la subsistance des entreprises patrimoniales.

Axe 3 : Protection juridique des valeurs dans les univers virtuels

L'essor du numérique et développement des usages en ligne rendent indispensable la mise en place de règles claires pour protéger les différentes catégories d'utilisateurs. Les plateformes, les entreprises du numérique et les professionnels au sens large doivent partager la responsabilité de créer un environnement en ligne plus sûr. Cette évolution est d'autant plus importante que les effets des nouvelles technologies se révèlent systémiques, par leur adoption massive. Les familles, les acteurs économiques et les pouvoirs publics doivent coconstruire des solutions concrètes pour mieux encadrer les usages, notamment ceux des mineurs. L'axe 3 vise ainsi à étudier l'adaptation du cadre juridique avec un accent mis sur le renforcement de la protection des jeunes utilisateurs. Il s'agit notamment de mieux définir les responsabilités des entreprises du numérique et à anticiper les défis juridiques de demain. En associant le droit à d'autres disciplines comme la gestion ou la psychologie, cet axe a pour objectif de d'étudier et concevoir des règles adaptées aux nouveaux usages, tout en soutenant un développement numérique responsable et bénéfique pour l'économie régionale.

Axe 4 : Intelligence artificielle pour les univers immersifs

L'intelligence artificielle (IA) transforme déjà notre façon de travailler, de créer et d'interagir avec les technologies. Pourtant, son fonctionnement, ses limites et ses impacts restent encore mal compris par le grand public comme par de nombreuses entreprises. Au-delà de ses performances techniques, l'IA soulève des questions essentielles sur la transparence, les biais, la responsabilité et la confiance. L'objectif est donc de développer une IA au service de l'humain, en identifiant des outils capables de mettre la technologie au service de l'Homme : cela passe par le développement d'IA éthiques et explicables. La chaire ICC propose également de sensibiliser le public à ces enjeux à travers des rencontres et des démonstrations accessibles, tout en accompagnant les entreprises dans le développement d'usages responsables de l'IA. Les travaux porteront également sur la réduction des biais algorithmiques, la création d'expériences immersives plus inclusives et la définition de critères garantissant des environnements virtuels de qualité, offrant des expériences sensorielles riches, fiables et respectueuses des utilisateurs.

Acteurs impliqués

La chaire « Industries Culturelles et Créatives dans les univers virtuels » (ICC) s'appuie sur un écosystème d'acteurs complémentaires réunissant :

- des laboratoires de l'université de Poitiers : le Centre de recherche en gestion (Cerege), le Centre d'études et de coopération juridique interdisciplinaire (CECOJI), le Centre de recherches sur la cognition et l'apprentissage (CeRCA) et l'Institut de recherche pluridisciplinaire XLIM ;
- des collectivités territoriales : Grand Angoulême et le département de la Charente ;

- ainsi que des acteurs locaux tels que le Pôle Magelis et la technopole Eurekatech.

Évènement de lancement du 8 juillet 2026

Plusieurs enjeux :

- Valorisation de la chaire : promouvoir la chaire auprès des acteurs académiques, institutionnels et économiques.
- Engagement des partenaires : mettre en avant l'engagement des partenaires, leur contribution et leur rôle dans le projet.
- Prospection : identifier de nouveaux partenaires opérationnels et mécènes potentiels.
- Visibilité et communication : médiatisation de la chaire.
- Mobilisation de la communauté universitaire : fédérer enseignants-chercheurs, étudiants et parties prenantes autour des thématiques de la chaire.
- Plus largement, valorisation des partenariats possibles entre l'université de Poitiers et les entreprises.

Objectifs :

- Présenter la chaire ICC : les axes de recherche identifiés, les projets structurants, les volets d'intervention, l'équipe de pilotage et les acteurs impliqués.
- Proposer une prise de parole aux principaux acteurs.
- Favoriser les échanges entre les participants : organisation d'une table ronde thématique, suivie d'un temps de questions-réponses avec le public.

Plus d'informations : <https://chaire-icc.univ-poitiers.fr/>

Les chaires partenariales à l'université de Poitiers, ce sont des projets :

- d'intérêt commun pour l'établissement, la communauté scientifique, les partenaires et le territoire ;
- dans un domaine d'intérêt général, éligible au mécénat, préalablement défini en lien avec la politique scientifique de l'université et ses axes stratégiques ;
- qui visent à développer un programme pluriannuel de recherche, de formation et de diffusion du savoir ;
- dans une dynamique pluridisciplinaire et pluri-partenaires, en synergie avec la société civile ;
- financés par plusieurs partenaires et mécènes ;
- sans transfert de la propriété intellectuelle aux partenaires, avec des résultats partagés.



En plus de la chaire ICC, il existe à ce jour 4 chaires actives à l'université de Poitiers :

- Chaire Sport Santé (2015) : promotion de la santé par les habitudes de vie ;
- Chaire Biodiversité (2021) : îlots de chaleur, préservation des sols en milieu rural et continuums fluviaux ;
- Chaire Cervel (2023) : vieillissement cérébral et dépendance ;
- Chaire Énergie et Territoire (2025) : autoconsommation territoriale et production locale d'énergies renouvelables.

Contacts presse

Claire Vicario – Chargée de relations presse et d'événementiel
Université de Poitiers – Direction de la communication
06 72 48 00 67

claire.vicario@univ-poitiers.fr
presse@univ-poitiers.fr

Caroline Picard – Responsable Mécénat & Communication
Fondation Poitiers Université
05 49 45 30 60 – 06 16 18 86 13
caroline.picard@univ-poitiers.fr