

(ré-)Appropriation des objets numériques

La question s'est posée au moment des premières présentations de ma télécommande auprès d'autres personnes. La prise en main de l'objet, forme essentiellement géométrique et encore aveugle à ce moment du projet, leur restait peu intuitive dans un premier temps. Je l'avais pensé ergonomique et agréable pour une certaine prise en main, qui dès lors s'imposait à mes yeux, et me retrouvais confronté à un **décalage** entre l'utilisation pensée et l'utilisation faite de la télécommande.

Par la suite, l'**ajout de boutons** à la télécommande et un travail plus fin de la forme ont rendu l'objet beaucoup plus **lisible**. Cette question me trottait néanmoins dans la tête. Voilà pourquoi je me suis particulièrement intéressé à l'**appropriation du produit par l'utilisateur, restreint ici au cadre du numérique**.

La question de l'appropriation peut vite devenir la bête noire du designer ou plus généralement de l'industriel. On travaille pour livrer un produit fini, pensé selon un contexte et une utilisation précise pour répondre à un besoin précis, puis on se rend compte que notre travail a été partiellement voire complètement **détourné** de sa fonction primaire par les utilisateurs.

Nombreux sont les exemples, mais parmi les plus frappants on peut citer celui du **SMS** (*Short Message Service*) : originellement destiné à transmettre des courts messages de données pour l'opérateur, il a été ensuite l'un des succès les plus fulgurants de la téléphonie mobile. On peut encore citer l'exemple du **pantalon** chez les femmes. D'abord porté pour monter à cheval, il fut ensuite toléré pour les femmes dès lors qu'elles montaient à cheval ou à bicyclette. C'est le sport qui contribua à populariser ce vêtement au début du XX^e s., beaucoup plus pratique que les robes pour beaucoup d'utilisations du quotidien.

Dans le cadre du numérique on a quelquefois vu ressortir le terme de « **bricolage numérique (Digital DIY)**. » Je pense qu'ici il faut faire attention aux mots employés et nous allons essayer de comprendre quelles sont **ces appropriations, ces détournements**, et comment elles se différencient du bricolage au sens usuel du terme.

Pour se faire, puisque cette démarche n'est pas issue du numérique mais emprunté à d'autres domaines, nous allons procéder par **analogie** dans un premier temps. Nous allons d'abord nous intéresser aux pratiques similaires (souvent pratiques amateurs) principalement hors du numérique et analyser en quoi elles **sont semblables** ou **différentes** des exemples donnés par le numérique. Nous ferons enfin appel aux **sciences sociales** pour **éclairer** toutes ces analyses d'un **regard plus universel** et tenter de les **concilier au regard du numérique**.

Le premier exemple est celui de l'adaptation par les publicitaires de la télévision (de l'image animée) aux affiches. Notre œil, suivant des instincts de survie, est attiré par ce qu'il y a de mouvant dans son champ de vision. Ainsi, dans un paysage d'affiches figées, le message que nous allons voir en premier est celui véhiculé par la seule image qui va être en mouvement.

Il s'agit ici d'un détournement volontaire de la télévision par les publicitaires.

[Commentaire : cet exemple est mal choisi : il analyse bien le cas de l'écran publicitaire, mais ce détournement n'est pas à proprement parler une appropriation, puisque l'objet écran publicitaire a été pensé, créé dans ce but précis (qui n'est pas celui de son contexte d'origine, d'où la confusion)]

La musique présente depuis très longtemps une pratique amateur. Mais avec le numérique, on « bricole » plus facilement la musique ; on peut créer des sons sans être instrumentiste ou initié au langage des partitions. Des logiciels ont d'ailleurs été conçus en partie dans cette optique là. La pratique expérimentale, le « bricolage sonore » est ici encouragé via ces logiciels.

Ce qui nous rappelle qu'il y a d'autres champs, ou ce type de pratique n'est pas du tout encouragé, voire prohibé (on pense aux moteurs de voitures récentes, ou à *Apple* aujourd'hui). Ces différences d'attitude peuvent être de deux sortes : difficulté technique/technologique, comme

le moteur de voiture, ou politique de l'horloge mécanique, comme *Apple* : cela marche et on n'a pas besoin de savoir comment, l'objet *est* ce qu'on en voit, ce qu'on en sait (la coque, le clavier et l'écran).

Dans le cadre du bricolage au sens premier du terme, on pense tout de suite à la récupération des voitures européenne en fin de vie en Afrique. Pour ceux qui ne sont pas remises à neuves, elles sont démantelées et en grande partie recyclées en d'autres objets. On utilise les banquettes arrière comme canapé, la carrosserie redevient matière première tant que faire ce peut, et les moteurs deviennent des moteurs d'autres voitures, des groupes électrogènes, des moteurs de machine à laver... L'objet est détourné, ré-approprié suivant ses fonctions d'origine (on s'assoit sur une banquette et un moteur convertit du carburant en mouvement rotatif), mais chaque chose est isolée du tout qu'était la voiture.

Le quatrième exemple relève plus du bricolage au sens « système D » : c'est l'utilisation d'un couvercle voire d'une assiette en guise de passoire pour vider l'eau d'une casserole (pleine de pâtes en général). Contrairement aux moteurs, ici l'objet détourné (couvercle ou casserole) n'est pas spécifique en tant qu'il est substituable. Autrement dit, confronté à un problème, nous cherchons quelque chose pour y remédier, grâce à sa forme (comme c'est le cas ici), ou à sa fonction première, et peu importe l'objet-solution, qui n'est par ailleurs pas bricolé (au sens modifié).

On arrive même maintenant à trouver des ensembles casserole/couvercle prenant en compte ce détournement dans leur conception, et permettant une meilleure utilisation en guise de passoire (trous sur le côté du couvercle et fixation possible sur la casserole). Nous nous plaçons dans un cadre d'un détournement accepté sinon encouragé.

Du côté du numérique, dans le cadre des détournements encouragés, on peut citer l'exemple du disque dur externe. D'abord interne, relativement encombrant et lourd, le disque dur s'est d'abord externalisé via le système de « rack » (tiroirs pour disques durs sur la façade des tours), mais ceux-ci étaient avant tout pensé en terme de stockage (éventuellement transportable, mais de stockage). Pour faciliter l'intégration aux ordinateurs ne disposant pas de racks, le boîtier externe est vite apparu, et très vite après, grâce à la miniaturisation, sont arrivés les petits disque durs externes (2,5 pouces). C'est alors que le stockage a fait place au partage de données : on sauvegarde sur ces supports de préférence les données que l'on veut partager (photos, films, musique...).

C'est la technologie qui a permis de créer un nouvel usage. A l'instar du SMS, l'utilisateur s'est approprié la technologie dans un sens qui n'était pas le sens intentionnel de l'objet, mais dans un sens où l'objet s'y prêtait le mieux pour eux, de par ses qualités intrinsèques. Dans les deux cas les industriels ont très vite compris à changer leur ligne de conduite pour abonder dans le sens de ce nouvel usage.

Toujours dans le numérique : la perte de
Chaîne Hi-Fi → on écoute moins de CDs → Réduit à ampli + HP

Aujourd'hui, avec le numérique, les flux d'information (TV, internet, radio...) se substituent à l'objet, qui devient « mou », qui perd de son sens pour parfois ne devenir qu'un medium d'accès à ce flux.

AUTRES EXEMPLES

TV → Bruit de fond pour combler le silence, la solitude

Vidéo sur téléphone portable (cf. histoire de la photo, mais rien de « nouveau » / Cours CdV)

Histoire de la photo → pratique amateur du photo-journaliste + amateur le premier qui va prendre « tout et n'importe quoi », grâce à son manque de culture photographique → Nouvelles intentions (usage)

ANALYSE SOCIO-SEMIO : RETOUR AU NUMÉRIQUE

CONCLUSION

A FAIRE

Définitions

Hiérarchisation des différents exemples

Enrichir via d'autres articles (si temps)

Conclure

SOURCES

« Objets du quotidien. Profusion, usages, destruction, détournements », Appel à contribution pour la revue MANA, *Calenda*, publié le mardi 15 novembre 2011, <http://calenda.revues.org/nouvelle21634.html>

OBJEUX ET OBJOIES D'HERMÉNEUTIQUE EN MERCATIQUE,
OU LE SENS DES OBJETS, <http://www.i-km.com/sensdesobjets.htm>

(Jean-Marc BLANCHERIE (1996), Colloque « Humanités et grandes Ecoles » organisé par la conférence des grandes Ecoles, Ecole Centrale-INSA Lyon.(avec P Ricoeur, JM Domenach, JP Dupuy, A Finkielkraut...)

<http://www.guardian.co.uk/education/2011/jun/06/home-technology-research>

Lucy Tobin

Comment bricolons-nous le numérique

<http://www.internetactu.net/2011/07/05/comment-bricolons-nous-le-numerique/>

Specht Maryline, Sperandio Jean-Claude, de la Garza Cecilia. L'utilisation réelle des objets techniques du quotidien par les personnes âgées. In: *Réseaux*, 1999, volume 17 n°96. pp. 97-120.

http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/reso_0751-7971_1999_num_17_96_1060

Design au quotidien, aujourd'hui et demain

<http://www.ensci.com/recherche-et-editions/editions/dossiers/article/1081/>

Les Choses, Georges Perrec