



**Ecole doctorale Montaigne-Humanités / Laboratoire MICA**

# **Les usages des écrans,** *Vers une anthropologie visuelle de l'expérience de l'écran*

## **Habilitation à Diriger des Recherches**

présentée le 13 décembre 2014 par

**Ghislaine CHABERT**

### **Résumé**

Le travail de recherche sur lequel s'appuie l'habilitation s'inscrit dans les thématiques relevant des usages des Technologies de l'Information et de la Communication et des enjeux de l'image et du numérique pour communiquer. En particulier au travers des écrans.

> Dans une première partie, une synthèse des différents travaux existants sur les usages des écrans dans le contexte général des discours et des "bruits" autour de ces notions est effectuée. Les récents développements technologiques s'accompagnent en effet d'une forte médiatisation autour de l'écran, d'une explosion de nouveaux dispositifs sur le marché (smartphones, tablettes tactiles...) et du développement de récits d'usages prescrivant de nouvelles possibilités d'interactions (tactilité, mobilité, ubiquité...) explicités dans l'habilitation. Dans la tradition critique des recherches françaises en Sciences de l'Information et de la Communication (SIC), ces pratiques d'écrans et nouveaux rituels associés sont éclairés par une analyse modérée, relativisant tout enchantement ou désamour vis-à-vis de ces nouveaux objets. A partir de ce positionnement, une conceptualisation des notions d'usage et d'écran est effectuée dans un cadre où la terminologie hétérogène employée dans le

champ a parfois tendance à parasiter l'information. Ce travail passe par une revue scientifique des deux concepts aussi bien dans l'histoire des SIC que dans leurs emplois actuels. La notion d' « usage » est positionnée, en lien avec les questionnements et les avancées des SIC, par rapport aux concepts de « pratique », « d'utilisation », de « perception » mais aussi « d'expérience » en nouveauté. Le concept d'écran est également défini au regard d'autres termes comme ceux « d'artefacts », « d'interfaces », de « dispositifs » ou encore « d'espaces ». Cet état des lieux s'effectue aussi bien au niveau des théories que des méthodologies associées afin de réinterroger la notion au regard des nouveaux écrans et de considérer l'apport de méthodes originales, car les méthodologies traditionnellement proposées en SIC pour la compréhension des usages des dispositifs semblent parfois insuffisantes à une transposition sur l'objet écran. Dans l'objectif de questionner l'usage d'une manière différente, l'habilitation fait donc le point sur l'articulation et la complémentarité de plusieurs disciplines pour la problématisation et la compréhension du concept de l'usage et sur les spécificités à prendre en compte pour une focalisation sur les écrans.

A l'issue de cette revue, les questions de recherche se regroupent autour de la compréhension sociale et anthropologique du sens construit par les utilisateurs des écrans sur leurs pratiques en particulier pour appréhender :

- Quel(s) sens les usagers donnent-ils aux écrans au regard de leurs pratiques antérieures ?
- Qu'est-ce que cela représente de naviguer et se déplacer entre plusieurs écrans ?
- Quelles sont les médiations des lieux et des temps associés aux écrans ?
- Quel est le rôle joué par la médiation d'autrui dans la pratique de l'écran ?
- Quelles émotions rattacher aux écrans ?
- Quels niveaux d'immersions ?

> Dans la deuxième partie, liée au terrain, quelques éléments de réponses à ces questions sont présentées à l'issue de la synthèse des résultats obtenus antérieurement sur différentes études empiriques des pratiques d'écrans en focalisant tour à tour sur

- l'expérience de visite des écrans interactifs
- l'expérience affective des écrans mobiles
- l'expérience immersive des écrans de jeu
- l'expérience de la présence à travers les écrans de communication
- l'expérience spatiale dans les écrans de la mobilité

L'ajout de méthodes visuelles pour l'observation et la captation de ces pratiques a été spécifiquement évalué dans ce travail de recherche. L'image y restitue la perception des pratiques, les relations aux espaces, aux autres et les imaginaires des participants. En plus de la sociologie des usages traditionnellement retenue dans cette recherche, ont été ajoutées, au fur et à mesure des expériences mentionnées, une approche interdisciplinaire et

multimodale à partir des *Visual Studies* (MacDougall, 2006 ; Mitchell, 1986 ; Pink, 2007), des *Sensory Studies* (Martin Juchat, 2008 ; Pink, 2009 ; Turkle, 1997) auxquelles ont été associées dernièrement les *Space Studies* (Couldry et Mc Carthy, 2003 ; Jewitt et Triggs, 2006 ; MacQuire, 2010). La quête de la perception des écrans, de leur sens et des circulations des usagers *dedans* et *autour* de ces objets oblige en tant que chercheur en communication à ces méthodes multimodales. Ainsi, sur les bornes interactives et les écrans de visite, les espaces, les lieux, les œuvres et les écrans eux-mêmes sont photographiés en utilisant la copie d'écrans. Sur les dispositifs muséaux, ce sont les organisations, les émotions et les relations aux autres qui sont restituées sous forme vidéo. Sur la visiocommunication, plusieurs vidéos des usages avec montage synchronisé sont utilisées pour restituer l'expérience de ces écrans de la présence. Sur les serious games, les usages, les émotions sont filmées et le montage hypermédia, comme dispositif de recherche sur les écrans de jeu, est expérimenté. Enfin sur le téléphone mobile, des méthodes mobiles visuelles croisées à des observations écologiques de terrain, prises dans le mouvement, sont ajoutées pour tenir compte des trajectoires et des déplacements dans l'usage de ces objets.

> L'usage des écrans est finalement requalifié dans la dernière partie au regard de ces différentes études et repensé dans l'interrelation entre différents espaces vécus autour de l'écran :

- l'espace « réel » (« in », habité « physiquement » par l'utilisateur) ;
- l'espace « écran » (« on », regardé, touché et manipulé, celui de l'interface et de la surface sur lequel l'utilisateur s'immerge par les sens)
- l'espace « imaginé » (« hors champ », celui que se représente l'utilisateur durant une séquence d'usage de l'écran).

Dans l'habilitation, convergent ainsi les différentes intentions préalablement citées : un regard renouvelé sur les usages en SIC, l'approche sensorielle et immersive de l'écran, les pratiques spatiales associées à son usage et leur observation à travers des images. Le pluriel est finalement choisi pour s'approcher des expériences de l'écran et pour exprimer les relations qui zigzaguent aujourd'hui entre les écrans dans nos mobilités. Je suis convaincue de l'intérêt de telles recherches pour les SIC et souhaite donc impulser des travaux allant dans ce sens afin d'interroger l'apport de méthodes inventives sur les usages des écrans dans leur combinaison aux méthodes sociologiques ou ethnographiques, plus traditionnelles, des SHS. L'objectif principal du projet étant d'évaluer la pertinence à utiliser des méthodes visuelles sur des problématiques de communications à travers les écrans, par ailleurs eux-mêmes supports visuels et "pluriels".

> Dans la conclusion, la proposition de recherche sur les usages des écrans converge donc vers les notions d'expériences, d'émotions et de lieux de communication et sur « une anthropologie visuelle de l'expérience de l'écran » pour appréhender ces phénomènes.

La notion d'expérience permet en effet d'intégrer plusieurs dimensions à relier aux pratiques des écrans et de sortir définitivement du dilemme "réel/virtuel", dichotomie trop souvent mentionnée sur les phénomènes numériques. L'expérience, par sa définition même, revêt toujours un effet de réalité profondément incorporé dans l'être et la chair des individus. Tout en ne la réduisant pas à la seule investigation exploratoire d'un territoire de recherche, elle peut être considérée, à l'instar d'autres chercheurs (Dewey, 1934), comme méthode ayant toute légitimité en Sciences de l'Information et de la Communication. Et dans une démarche communicationnelle, la relation à l'écran est aussi dépendante, non seulement de la matérialité du support et des conditions de la réception, mais aussi de la posture corporelle et de l'expérience sensorielle qu'elle suscite. Indépendamment des modalités du visuel, souvent surreprésentées dans les classifications, on doit pouvoir mieux définir la textualité des écrans et la multimodalité de dispositifs combinant œil, main, oreille pour intégrer des sens délaissés comme l'olfactif et le mouvement, par exemple, pourtant partie prenante de l'expérience de l'écran. Les notions de plaisir à lire sur l'écran ou de plaisir à les manipuler doivent pouvoir être explorées. Une sensibilité à la question des espaces et des territoires de l'écran amène enfin, dans cette HDR, à considérer les apports de la géographie et de l'anthropologie des lieux et des espaces sur l'analyse des usages des écrans. Les différents travaux existants sur les écrans, manifestent encore une faiblesse sur la question de ces espaces traversés par les écrans, notamment dans leurs multiples manifestations, alors qu'il y a dans les lieux de leurs usages des médiations multiples à comprendre pour rendre compte des modalités d'appréciation et de relations sensorielles à ces objets. En continuité avec les émotions à autrui, plusieurs caractéristiques communicationnelles peuvent alors être recherchées dans ces "tiers-"lieux" et territoires particuliers comme les rapports aux temps, aux autres présences, aux emplacements, aux postures corporelles et aux univers sensoriels qu'ils convoquent.

Par l'observation, l'immersion et l'empathie avec les acteurs, les méthodes visuelles permettent d'identifier et de suivre les parcours écrans des usagers, leurs mouvements, les ressentis (curiosité, expérience esthétique, expérience ludique, distraction, immersion...) et l'émotionnalité communiquée face aux écrans. Elles permettent, plus globalement, de montrer les relations avec les objets du monde et de rendre visible un certain invisible des pratiques. Ce sont ces constats qui invitent, en conclusion, à prendre en compte l'écran en tant qu'expérience, phénomène d'émotions et d'espaces, et à identifier les dimensions affectivo-critiques dans son étude à partir d'une anthropologie visuelle de ses usages en

Sciences de l'Information et de la Communication. C'est donc vers l'orientation d'une approche visuelle de l'usage que se situera le fil conducteur des futures recherches, approche ouvrant les SIC à une perspective empathique de compréhension des usages. Perspective encore trop peu explorée dans la discipline et posant pourtant des questions scientifiques intéressantes, développées dans l'habilitation, pour la compréhension de nos relations au numérique d'aujourd'hui et de demain.