

Usages de l'innovation interactive

Geneviève Vidal

DANS **DOCUMENT NUMÉRIQUE 2007/3 Vol. 10** , PAGES 11 À 23
ÉDITIONS **JLE**

ISSN 1279-5127

ISBN 2746221697

Date de mise en ligne : 15/05/2008

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://stm.cairn.info/revue-document-numerique-2007-3-page-11?lang=fr>



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...
Scannez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



Distribution électronique Cairn.info pour JLE.

Vous avez l'autorisation de reproduire cet article dans les limites des conditions d'utilisation de Cairn.info ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Détails et conditions sur cairn.info/copyright.

Sauf dispositions légales contraires, les usages numériques à des fins pédagogiques des présentes ressources sont soumises à l'autorisation de l'Éditeur ou, le cas échéant, de l'organisme de gestion collective habilité à cet effet. Il en est ainsi notamment en France avec le CFC qui est l'organisme agréé en la matière.

Usages de l'innovation interactive

Geneviève Vidal

*LabSic – Université Paris 13 – MSH Paris Nord
UFR des Sciences de la Communication
99 av. JB. Clément
F-93430 Villetaneuse
gvidal@sic.univ-paris13.fr*

RÉSUMÉ. L'analyse d'usages de l'interactivité, non conventionnelle, proposée par les sites de netart, permet de saisir un désir d'agir déstabilisé. En effet, les internautes revendiquent une posture interactive selon les normes standard hypermédias. Cependant, ils ne se bornent pas à réagir aux propositions en ligne, ils tâtonnent, cherchent des repères et s'engagent dans des interprétations, des critiques, tant des technologies que des situations de communication. Ils apprécient alors la désorientation qui provoque de nouvelles compétences ou émotions dans l'environnement numérique. Entre l'envie de l'inconnu et l'exigence de repères, les usagers se retrouvent dans une ambivalence qui met en tension l'expérience interactive.

ABSTRACT. The analysis of uses of the nonconventional interactivity, suggested by the netart, / allows to seize a destabilized desire to act. Actually, the net surfers assert an interactive posture according to hypermediatic standards. However, they are not restricted to react to the online proposals, they grope, looking for reference marks and engage in interpretations, criticisms, as well of technologies as of the situations of communication. They appreciate confusion which causes new competences or emotions in the numerical environment. Between the desire of the unknown and the requirement of reference marks, users find themselves in an ambivalence which puts in tension the interactive experiment.

MOTS-CLÉS : usages, interactivité, netart, cadre de référence, besoin de repères, désir d'agir, émotions, critiques.

KEY WORDS: uses, interactivity, netart, framework of reference, need of reference marks, desire to act, emotions, criticals.

DOI:10.3166/DN.10.3-4.11-23 © 2007 Lavoisier, Paris

1. Introduction

Les travaux sur les usages des technologies de l'information et de la communication (TIC), en sociologie des usages en France (Jouët, 2000), se sont multipliés dès les années 1980, tant pour comprendre les enjeux sociaux relatifs aux innovations techniques, que pour répondre aux besoins de production des industries de l'informatique, des télécommunications et de l'édition. Ce courant de recherches produit des connaissances sur l'appropriation sociale des innovations interactives, sur l'insertion de nouveaux usages dans les pratiques préexistantes et leurs significations.

Dans un rapport concret aux technologies qui se présentent avant tout sous la forme d'objets, participant d'une culture technique, les usagers développent des pratiques, des représentations et un imaginaire associés aux notions d'efficacité et de performance, qui contribuent à leur appropriation.

La figure du récepteur a bien évolué durant le 20^e siècle ; d'un récepteur soumis aux messages à un hyperacteur conduisant à la figure de l'utilisateur doté d'un pouvoir d'opposition et de négociation dans la relation avec l'émetteur, en adaptant les contenus grâce à une interprétation culturelle (Mattelart, 2003). Avec les technologies interactives en particulier, l'évolution des usages des TIC est riche d'enseignements.

Il s'agit alors, dans un premier temps, de cerner cette notion complexe, l'interactivité. Celle-ci en effet ne se réduit pas à l'arborescence à parcourir sur le mode fondé sur l'hyperchoix. Développée grâce aux recherches en informatique et télécommunications, à celles sur les interfaces adaptatives, en relation avec les sciences cognitives, et à celles sur l'ergonomie qui révèlent l'inscription de l'usage, cette notion fait également l'objet de nombreuses études en sciences humaines et sociales. Les sciences de l'information et de la communication (SIC) se trouvent au cœur de cette multiplicité de travaux, et la démarche interdisciplinaire semble nécessaire pour cerner cette notion qui recouvre plusieurs représentations.

L'interactivité peut être appréhendée comme processus informationnel et communicationnel, comme signe, message, discours, écriture, image, esthétique, médiation, pratique, expérience, service, stratégie marketing, innovation sociale, économique et politique, enjeu de pouvoir et de liberté, etc. L'interactivité, qui implique une présence et une participation continue de la part de l'utilisateur, est à la fois considérée comme favorisant la symétrie des échanges, et confondue avec la facilité de diffusion des contenus. L'utilisateur est susceptible de devenir émetteur d'information, dans le cadre du courrier électronique pour une communication médiatisée par ordinateur, mais également dans le cadre d'une connexion à un site web, même si toutefois il convient de considérer le poids des inégalités d'accès.

L'interactivité est également associée à la liberté et au plaisir du choix parmi les fragments, à la personnalisation des contenus, adaptés en fonction des utilisateurs étiquetés. Les développements de contenus personnalisés, d'interfaces adaptatives, de l'autoparamétrage correspondent à des modèles d'usages construits à partir de

calculs de traces. Même si ces modèles demeurent extrêmement réducteurs par rapport à la complexité du comportement humain, la personnalisation de l'accès est globalement appréciée.

L'interactivité peut encore être considérée comme un système de commandes, de mise en relation des informations ou comme un moyen de communication, ce qui tendrait davantage vers l'interaction. Or, l'interaction fait référence à une action réciproque entre émetteurs et récepteurs, alors que l'interactivité se définirait plutôt comme une activité de dialogue entre un être humain et un programme informatique, comme la simulation de relations médiatisées par ordinateur.

Une majorité des recherches actuelles sur les technologies interactives, ou ce que l'on en sait à partir des publications et discours, tend vers une réévaluation de l'usage contribuant au paradigme de l'utilisateur libre de toutes expériences, visant une fonction auctoriale dans les contenus hypermédias et capable d'inventer un « web 2.0 ». Mais, il est tout à fait indispensable de ne pas considérer les usagers hors d'un contexte socio-culturel, parce qu'ils s'approprient des technologies interactives. Certes, l'interactivité informatique et l'édition sur l'internet facilitent les interventions des usagers, mais il ne faut pas nier la position inégale entre usagers et émetteurs. De plus, les usagers ne revendiquent pas toujours être hyperacteurs, notamment quand la culture audiovisuelle intervient au cours des consultations multimédias, quand l'interprétation d'une proposition conduit à se laisser immergé sans intervention fonctionnelle. Ces situations ne signifient pas pour autant passivité ; chaque usager peut être différent selon ses humeurs ou sa disponibilité. Il est alors possible d'adopter une démarche active à un moment et vouloir se laisser aller à un autre, de réconcilier attitude critique du connaisseur et plaisir (Benjamin, 2003).

2. De la liberté aux contraintes

L'interactivité peut devenir une contrainte, dans un sentiment paradoxal de liberté. Pour saisir cette complexité, il s'agit, dans un second temps, d'aborder plus précisément les usages des technologies interactives.

Si l'on s'intéresse à l'univers netart, qui interroge le média internet, pour évaluer ce sentiment de liberté, on retient la place du corps, de la main, le plus fréquemment en permanence sur la souris, qui facilite les répétitions par simples clics sur les images, les textes, les barres de menus ou de navigation et les invitations multimédias. Sans bouger, par des subterfuges *via* les dispositifs techniques, les internautes vivent cette posture interactive et l'immédiateté de l'accès comme une délectation, socialement valorisée, pour retrouver ou inventer des sensations porteuses de significations dans leur vie.

La quête de l'immédiateté au cours des « transactions » effectuées sur les sites peut néanmoins être perturbée. L'utilisateur doit alors trouver les moyens pour accéder à ce qu'il souhaite ou pour vivre sa consultation hypermédia : télécharger ou mettre à

jour un plug-in, interroger une base de données, saisir des objets multimédias apparemment insaisissables, affronter des codes inédits de l'interactivité. Si ces contraintes font parfois l'objet de rejets ou de critiques, parfois celles-ci engagent les usagers dans un rapport créatif aux TIC. Ils revendiquent alors une conquête de la technologie, des tactiques mises en œuvre pour éviter, contourner, résoudre ou tirer profit des problèmes qui se présentent comme tels. Cet engagement dans la médiation, durant laquelle le corps devant l'ordinateur est un des instruments de celle-ci, leur confère le statut d'acteur, de producteur de sens par leurs consultations, préalablement inscrites dans des cadres de connaissances et des pratiques culturelles¹. En effet, les usages des technologies interactives témoignent d'interactions de pratiques informatiques, télécommunicationnelles, audiovisuelles et culturelles.

En ligne, l'usager veut « prendre la parole », traduite dans ses parcours hypermédias, les « fragments indéfiniment manipulables » (Chartier, 1995). L'usager devient-il pour autant un « nouveau sujet communicant » (Proulx, 1998) ? Les internautes, intégrés dans des processus de sophistication technologique, visant la maîtrise de la réception participent-ils au renouvellement du paradigme du spectacle, qui crée les rapports sociaux médiatisés par les images (Debord, 1992, p. 4) ? Dans un cadre (télé)communicationnel, l'utopie du pouvoir de l'internaute grâce à la participation dans la médiation indique une volonté de s'appropriier différemment les contenus en ligne. Mais, le plus souvent, elle ne permet pas de confirmer l'appropriation des moyens de production par les récepteurs, telle qu'elle s'opère par les émetteurs, exceptés quelques usagers-experts. Toutefois, de nouvelles inventions d'usages perturbent les logiques de production-diffusion des médias, telles qu'on peut l'observer par exemple avec les phénomènes blogs, wikis et P2P.

Pour avancer encore plus concrètement dans la compréhension des usages des innovations interactives, en particulier provenant des netartistes qui participent à la multiplication de nouvelles expériences interactives, nous avons exploré un territoire d'observation des enjeux en la matière.

L'analyse d'usages de l'interactivité dans des sites d'artistes², menée durant cinq mois (entre février et juillet 2005)³ dans deux Espaces culture multimédia (ECM) au

1. Les pratiques le plus souvent évoquées sont : expositions, cinéma, vidéos, concerts, livres, CDRom.

2. Cette enquête a été réalisée (avec la collaboration de Anne Gagnebien) dans le cadre d'un programme de recherche financé par le ministère de la Recherche/ANR « Usages de l'internet », 2005-2007 : « web-art expérience », recherche menée par le LabSic-Paris13-MSH Paris Nord, en partenariat avec Le Cube, La Friche et Le Crac-scène nationale à Valence (désormais Lux-scène nationale). Les 12 sites d'artistes découverts par les seize internautes rencontrés sont : Google House (Marika Dermineur & Stéphane Desgoutin), Carbon - Servovalve (Gregory Pignot), JacksonPollock (Miltos Manetas), La révolution a eu lieu à New York (Gregory Chatonsky), Random Access Memory (Julie Morel), CodeNavigator (Blue Screen), Séparation (Annie Abrahams), Les secrets (Nicolas Frespech),

Crac-scène nationale de Valence (désormais Lux-scène nationale à Valence) et au Cube à Issy-les-Moulineaux auprès de seize internautes⁴ permet de vérifier que les internautes s'engagent dans un processus d'expérimentation.

Grâce à une démarche qualitative, nous avons pu relever la mise en œuvre de l'interactivité selon des usages courants de l'internet et des représentations des artistes, pouvant étonner, surprendre, émouvoir, provoquer, conduisant à la réception ou au rejet des propositions déstabilisantes. Cette analyse met en relief la complexité des usages différenciés, qui revêtent une multitude de significations, pouvant être reliées à un brûlant désir d'agir, à des horizons d'attente inscrits dans des cadres de référence. Cherchant à éviter la désorientation, les internautes s'appuient par ailleurs sur une organisation des consultations et des repères. Toutefois, certains abandonnent, d'autres adoptent une posture de visualisation, et/ou engagent une critique. Mais entre déstabilisation des repères et émotions, les internautes verbalisent leurs interprétations, réflexions et parfois font preuve d'inventions d'usages, ne serait-ce que dans l'intention, concevant l'existence de nouvelles modalités de l'interactivité.

3. Expériences interactives

Tout en mêlant le plaisir de l'interactivité et le besoin de repères dans les signes-passeurs (Jeanneret, 2003) non conventionnels, les usagers, mus par la représentation du virtuel, expérimentent les propositions interactives. Ils vivent des émotions inédites, tout en puisant dans la mémoire de leurs émotions passées. Dès lors, les actions «microscopiques», selon le terme de Certeau (1990), des usagers s'inscrivent dans un processus lent de transformations d'accès à la culture. Le fait d'accéder à de nouvelles expériences sensibles *via* un ordinateur engendre un cercle vertueux pour consolider une image de soi performante, mais aussi parfois un sentiment de frustration, soit en termes de méconnaissance culturelle, soit en termes de limites techniques. Ils souhaitent pourtant être maîtres des médiations technicisées, pour se sentir libres d'orchestrer leurs consultations, hors de toute injonction. L'imaginaire (Flichy, 2001) joue en outre un rôle moteur pour nourrir un désir de contenus inaccessibles, mais tout en retrouvant des repères. Quand les sites

Sowana (Groupe Ramo Nash), Adam Project (Timothée Rolin), Reader (Téléphérique), Intertextes (Antoine Moreau).

3. Les consultations ont été filmées et les entretiens enregistrés. Ces données ont été systématiquement indexées, de façon à constituer un corpus et ainsi faciliter leur traitement et analyse.

4. La consultation de 12 sites netart inconnus *a priori* des internautes rencontrés (exceptés quelques internautes qui connaissaient déjà le netart, certains artistes ou qui avaient suivi une conférence sur le netart dans l'établissement culturel auquel ils sont adhérents) était filmée (environ une heure), tout comme l'entretien (environ une demi-heure) après la consultation. Chaque internaute était rencontré à deux reprises, les deux rencontres s'organisaient sur un mois environ (selon les souhaits des participants).

sont considérés expérimentaux, comme avec le netart, les internautes visent une posture originale, en se plaçant découvreurs d'innovations esthétiques et techniques.

Les internautes rencontrés connaissent bien l'internet, les interfaces fonctionnelles tant physiques (clavier/souris/écran) que logicielles (plug-in multimédias), ils ont une culture des téléchargements, de la communication client/serveur, et ont une pratique de l'interactivité courante. Nous avons donc analysé les usages de l'interactivité des internautes, pour qui les propositions esthétiques étaient globalement nouvelles. Néanmoins, ceux-ci sont révélateurs d'une capacité à s'adapter à de nouvelles situations interactives. Des réflexions et des tentatives de postures inédites pour quelques internautes, comme ne plus attendre la fin d'un « programme », éclairent sur la possibilité de tracer une piste relative au potentiel d'appropriation de l'innovation interactive, grâce à des remises en cause des habitudes. Pourtant, la majorité des internautes rencontrés désirent agir immédiatement à la surface des œuvres. Pour eux, l'interactivité c'est en priorité⁵ pouvoir agir sur les contenus, pouvoir intervenir, participer, parfois jusqu'à se revendiquer co-auteur. Néanmoins, peu évoquent l'idée d'envoyer un mail à l'auteur, quelques-uns pensent apporter une contribution (par exemple : déposer une photographie). Ils veulent mobiliser leur posture interactive selon les normes standard des hyperliens, pour déployer les sites. Toutefois, lorsqu'ils rencontrent des difficultés à trouver leur place d'usagers, des postures originales peuvent s'engager. Ces dernières sont ponctuées d'usages ancrés dans une culture de l'informatique et de l'internet. Entre usages normatifs et déstabilisations dues aux rencontres avec le netart, qui « discute » les signes-passeurs, les internautes donnent à observer une scène timide et éphémère d'innovations d'usages de l'interactivité. Ils ne se bornent pas à réagir, suivre, décrypter les propositions esthétiques, mais engagent leur corps et leurs émotions, pour découvrir l'œuvre, la technologie comme événement : caresses, sourires, confrontation, croisement du subjectif et de l'altérité. Leur réflexion dépasse parfois leur intérêt hédoniste pour atteindre un dialogue avec les œuvres en ligne (certains parlent à voix haute à la technologie, à l'interface, à l'artiste), abordant des thèmes aussi variés que l'écrit, le récit, la lecture, les images, l'intime, le quotidien, la violence, le plaisir, l'art, le temps, l'infini, la liberté.

Les usagers se donnent la liberté de s'exprimer sur les artistes et le netart qui est pour eux un univers globalement flou, mais leurs connaissances des arts (arts plastiques, graphiques, décoratifs, photographie, cinéma, vidéo, musique, livres, théâtre) peuvent être mobilisées pour découvrir les œuvres en ligne. Ils verbalisent alors des interprétations des propositions, des critiques des interfaces ou des modalités de consultation, des analyses des technologies.

Cependant, malgré une maîtrise partielle, voire des usages récalcitrants à l'égard des interfaces internet innovantes, une motivation et un engagement dans l'enquête leur permettent de dépasser des situations (ergonomiques, interactives et esthétiques) vécues comme déconcertantes.

5. Pour un internaute rencontré, enseignant, qui ne cherche pas prioritairement à cliquer : « Interactif, c'est de ne pas se soumettre à la pensée de l'artiste, son œuvre ».

Le paramètre de la temporalité est à prendre en considération pour cerner encore plus finement les conditions de découverte des propositions interactives sur l'internet. En effet, les temporalités instaurées par les technologies employées, les choix des auteurs et le temps accordé par les internautes fournissent des indicateurs à l'étude des usages de l'interactivité, ici dans le contexte du netart. Certains usagers laissent ouverte la liste de sites pour s'organiser, ouvrent plusieurs sites parallèlement, s'échappent en naviguant sur d'autres sites du corpus *via* les hyperliens externes. Le temps de paramétrer, de télécharger, de lire un mode d'emploi, le temps du tâtonnement avec la souris notamment, de la sélection des thèmes proposés par certains sites comptent également. Mais passer plus de temps sur l'un ou l'autre site ne correspond pas obligatoirement à une appréciation particulière. En effet, des internautes ont déclaré apprécier un site, alors qu'ils n'y étaient restés que quelques minutes, tandis qu'ils passaient beaucoup plus de temps sur un site qu'ils n'appréciaient pas spécialement. Les internautes prennent aussi du temps quand la consultation d'un site suscite une introspection et de fait des rapprochements avec des activités personnelles, par exemple la création d'un site de photographies, l'évocation d'un film ou d'un roman, des échanges avec des proches. Le temps du calcul d'un programme est à prendre en compte, les choix des artistes conduisent des internautes à adopter une posture pour suivre des lettres, des mots, des images, pour lire un texte en cours de chargement. Certains internautes abandonnent alors la tentative d'entrer en dialogue par la souris et disent « se laisser aller », pour ne plus rechercher une suite, une fin, ou pour appréhender le site dans son entier. Le temps des verbalisations est important puisque les internautes font part de leurs réflexions, analyses, critiques, colères, émotions ou tout simplement veulent faire le bilan de leur consultation.

Les temporalités marquent donc un contexte, tout comme les cadres d'usages et de pratiques, offrant les conditions des expériences interactives, durant lesquelles les internautes ont besoin de repères, déploient leurs jugements, réflexions et émotions.

4. Besoin de repères pour développer une posture interactive

La curiosité et la relative ouverture aux expériences interactives de la part des internautes rencontrés permettent la découverte des innovations. Pourtant, ils éprouvent le besoin de se repérer dans les sites. De fait, le double cadre d'usages culturel et de l'interactivité peut à la fois servir une découverte et une « concertation » d'usages, autrement dit les internautes semblent parfois disposés à composer de nouvelles postures interactives à partir de celle qu'ils connaissent déjà. Mais ce double cadre peut aussi former un contexte contraignant, dû à l'appropriation préalable des signes, comme la main signifiant le lien, une couleur spécifique des hyperliens, les sommaires et menus, qui offrent une distribution des accès, une fenêtre de lecture et de visualisation, les boîtes de dialogue, les barres de progression des téléchargements, les curseurs pour avancer, interrompre ou reculer, pour augmenter le volume, ou bien encore le clic sur les images considéré comme un réflexe.

En effet, cette appropriation est contraignante, pour les internautes, troublés, face aux codes de consultation perturbés, aux signes dynamiques insaisissables. Ils attendent le téléchargement des signes habituels pour agir, et abandonnent parfois le site, en pensant que rien n'a pu s'afficher à l'écran, par exemple devant un écran vide. D'autres usagers, après de multiples tentatives, tout en proférant des remarques négatives à propos de l'impossibilité d'interagir, sont rivés à la surface de l'écran et reçoivent l'œuvre telle qu'ils pourraient le faire avec une vidéo, un film, lorsqu'ils cherchent un récit. Ils peuvent aussi adopter une posture de visualisation, qui semble minimiser une interrogation sur les outils, le média, sans pour autant empêcher un engagement visuel et corporel dans le dévoilement réjouissant de l'œuvre.

Les internautes doivent dès lors adapter leurs pratiques internet, multimédia et/ou inventer des usages inédits pour établir un dialogue avec l'œuvre. Ce dernier peut entraîner des angoisses provoquées par des images, un désappointement, une réflexion sur les rapports aux textes et à la lecture, ou la joie d'une révélation, l'exploration de l'inattendu. Certains cherchent à tâtons des interstices de nouvelles modalités interactives. Des tactiques, pour également se rassurer avec des repères, sont donc mises en œuvre : tout voir méthodiquement, se donner un ordre, revoir la liste de sites, garder une page ouverte pour constater l'évolution du site, attendre la fin de l'évolution d'une œuvre, chercher une logique ou une narration, constater le résultat de leurs interventions dans le programme, de leurs choix de thèmes ou d'une URL. Les usagers attendent l'affichage des données à consulter dans un rapport humain/machine, selon une logique de commande : sélectionner/paramétrer, envoyer, recevoir le perceptible.

Le désir d'agir *via* l'interactivité informatique, qu'il soit comblé ou non, ou *via* la posture d'observation et d'analyse n'empêche aucunement les émotions positives comme négatives conduisant les usagers à juger ou interpréter pour tenter de se comprendre face aux innovations interactives.

5. Emotions, interprétations et jugements

Ces expériences esthétiques et interactives provoquent des émotions et des plaisirs, mais également agacent et déconcertent.

En éprouvant des émotions, les usagers rencontrés se souviennent d'un film, d'un site web, d'une exposition, qui ont pu provoquer un sentiment similaire ou opposé. Dès lors, ils parlent de ces sentiments et interprètent leur posture et l'œuvre. Les internautes peuvent aussi éprouver un sentiment d'échec lorsqu'ils sont agacés de ne pas pouvoir agir ou de ne pas comprendre l'œuvre. Ils se sentent désorientés soit par l'ergonomie, soit par le propos de l'artiste. En découvrant le code html, alors qu'ils entrent une url à partir d'un des sites netart du corpus d'étude, la plupart des internautes pensent que la requête a échoué et estiment ne pas pouvoir consulter le site désiré. La rencontre est interprétée comme absente dans ce cas de figure. D'autres ont pensé que le site était non spécifique au netart, étant donné le fait qu'ils

savent ouvrir le code html de n'importe quel site. Des usagers abandonnent un autre site du corpus, interprétant une petite fenêtre superposée comme un piège, un virus⁶, un cookie, qui est fermée très vite. Des usagers avertis sont alertés par le fait de pouvoir être espionnés, surveillés sur l'internet.

Pour se rassurer, les internautes appliquent leurs habitudes temporairement déstabilisées, cherchent à interpréter, comme pour retrouver une histoire avec un début, une fin, pour décoder un message, pour comprendre les intentions de l'auteur, tout en mêlant leurs interprétations du monde.

Forts de leurs savoirs et savoir-faire, ils s'arrogent le droit de juger la proposition esthétique, politique, sociologique, graphique, l'exploitation informatique et multimédia, le message tel qu'ils l'ont interprété. Les internautes refusent qu'on leur impose un point de vue ; si un site provoque la colère, le désaccord, si l'utilisateur ne peut interrompre la proposition, la seule échappatoire est la déconnexion. L'œuvre est dès lors accueillie dans le cadre d'un débat que l'internaute invente par ses usages du site de l'artiste.

Des usagers jugent l'exploitation du logiciel flash par les artistes, comme étant « facile », et veulent montrer et valoriser qu'ils savent en faire autant avec le même logiciel sur leur site personnel. L'ironie de plusieurs internautes, concernant le fait que des artistes ne mettent pas à jour leur site, provoque une interprétation qui consiste à penser certains sites comme des sites d'étudiants qui s'entraînent, mais non pas d'artistes.

Quelques internautes ont discuté la question de la propriété intellectuelle, de la protection des œuvres et du droit de copie et d'usage. D'autres encore développent plus particulièrement des analyses critiques des technologies : l'immersion n'est pas obligatoirement associée à la haute technologie, la technologie est considérée comme un obstacle à la communication : « je préfère qu'on parle à son voisin » déclare un internaute rencontré, qui n'a « pas envie de chercher à comprendre » et dit avoir un « rapport conflictuel » avec la technologie informatique. Un autre usager se déclare en faveur d'un déploiement plus massif de la production artistique sur l'internet et d'une répartition des tâches pour une maîtrise à tous les niveaux des développements de sites d'artistes⁷, à l'image du cinéma.

6. Ce site a été perçu par certains internautes comme du hacking de la part d'un auteur anonyme. Certains autres internautes ont *a contrario* identifié « un faux virus », dans une sorte de connivence avec l'artiste.

7. Cette internaute estime que les netartistes ne maîtrisent à l'heure actuelle pas tous les éléments nécessaires pour une production artistique sur l'internet. Cette remarque rejoint, par opposition, la revendication de certains artistes de maîtriser toute la chaîne de production de leurs œuvres en ligne (Vidal, 2003) et rejoint de façon convergente le besoin, exprimé par certains artistes, de collaboration pour justement couvrir toute la chaîne de production artistique sur l'internet (*ibid*). Pour prolonger l'analyse, on peut également voir (Fourmentraux, 2005).

Ces jugements sont parfois très éclairés et parfois très subjectifs fondés sur quasiment aucune connaissance préalable, tant sur le plan technique que sur le plan artistique.

Quand leurs repères sont déstabilisés, les internautes culpabilisent les artistes, mais parfois se sentent coupables de ce qu'ils estiment être un échec de consultation. Dès lors, nous relevons deux points de vue, technique et culturel, pour revendiquer son estime de soi, sa culpabilité.

Cependant, les interventions et accusations proviennent aussi d'internautes s'estimant avertis. Ces sentiments de culpabilité, surtout quand ceux-ci se retournent contre les internautes eux-mêmes, les placent dans une situation cadrée par des référents comme la lecture linéaire de textes ou d'images. De fait, les usagers dans ce cas de figure n'accèdent pas aux explications des artistes qui communiquent sur leurs projets. Soit les internautes ont quitté auparavant, soit ils estiment que la proposition en ligne doit suffire à elle-même pour l'explorer de façon intuitive et l'expérimenter sans devoir passer par la lecture d'explications.

5.1. *Furtive autonomie des émotions*

Le manque de repères est toutefois à l'origine de motivations d'usages à expérimenter et les internautes vivent de grandes émotions, qui font l'objet de rapprochement avec des émotions similaires déjà ressenties, mais parfois qui ne font l'objet d'aucun ancrage préalable. Dans ce dernier cas, ils les vivent déçagées de toute comparaison, pour laisser place à une autonomie des émotions, comme l'expérience de l'inachevé.

Des émotions négatives et ambivalentes sont également à souligner quand des usagers vivent physiquement leur rapport aux images de façon oppressante.

Les rapports aux œuvres s'établissent dans un temps composé au fur et à mesure de la découverte de l'œuvre, tout en discernant de potentielles nouvelles compétences interactives.

Les émotions peuvent encore provenir de contournements ou détournements. En effet, des internautes font parfois preuve de détournement de l'œuvre telle qu'elle a été mise en ligne par l'artiste : ne se préoccupant guère de l'œuvre, des internautes se servent de la musique d'un des sites comme musique de fond, lors de la consultation d'autres sites. D'autres internautes cherchent uniquement le blocage d'un « robot », qui simule un dialogue, et une position hors prescription du programme. Sur un autre site, certains dessins donnent lieu à des tentatives de contournements par des raccourcis et des manipulations de clavier notamment pour changer la couleur des dessins, ou insérer des mots, ou encore par des enregistrements.

En nous appuyant sur cette volonté d'autonomie, nous pouvons faire l'hypothèse que les usagers s'émancipent, en tentant de contourner les possibilités prescrites, les

contraintes, pour créer leur propre parcours et surtout pour intervenir dans l'œuvre tel que cela n'est pas prévu. Cette situation provoque des plaisirs de deux ordres : physiques et intellectuels.

5.2. *Plaisirs physiques et intellectuels*

L'appréciation subjective et le plaisir sont présents tout au long de la consultation et ne relèvent pas seulement d'émotions liées aux œuvres. Le plaisir relève aussi de l'implication active de l'utilisateur *via* l'interactivité programmée ; ainsi le plaisir provient de l'estime de soi capable de participer aux expériences interactives, provoquant des images mentales et des interprétations intellectuelles, projetant un individu doué de raison. La réflexion procure du plaisir comme celle sur l'écriture, la lecture, l'expérience hypertextuelle, le fragment, le rapport aux mots, à l'innovation technique, l'image sans référent. Ne plus attendre la fin d'un programme, penser la non fin grâce aux nouvelles expériences, tels sont d'autres plaisirs éprouvés. Des introspections sont également livrées : s'interroger sur ce qu'est la vie, sur son corps face aux ordinateurs.

De fait, l'expérience se loge tant au niveau de l'accès à un contenu qu'au niveau de l'action à faire pour mener à bien la consultation, pour vivre l'expérience esthétique et interactive.

L'implication interactive de l'internaute, qui l'engage dans des expériences en ligne, dans un « visuel recorporalisé... au détriment d'un visuel... essentiellement rétinien » (Couchot, 1998, p. 16), a ainsi des conséquences sur des sensations physiques : la sensation de dessiner, le ressenti physique *via* les images et explications en texte lorsque l'internaute bouge sur sa chaise en mimant les gestes prescrits, le stress provoqué par des effets visuels, la caresse de l'œuvre *via* l'écran de l'ordinateur, la caresse encore de l'écran par la souris pour dévoiler un texte, vécue comme le soulevé d'un voile, la simulation d'un dialogue amusant avec un robot, d'un jeu, la gêne avec des images, avec des mots.

6. Conclusion

L'analyse des données, recueillies auprès de seize internautes rencontrés entre février et juillet 2005 dans deux espaces culture-multimédia, permet d'avancer qu'ils mettent en œuvre l'interactivité selon les normes actuellement courantes de l'internet, dans le cadre d'horizons d'attente s'y référant, mais aussi parfois selon les propositions déconcertantes des artistes.

En se référant à leur culture de l'interactivité, les internautes rencontrés ont un vif désir d'agir. Sans doute guidés aussi par leurs représentations des artistes capables de propositions déroutantes sur l'internet, les usagers attendent de découvrir dans une immédiateté leur place dans le site. Pour intervenir dans l'espace de l'auteur, ils

organisent leur consultation et se sentent engagés dans une sorte de contrat qui entraîne une temporalité des découvertes, ancrée dans leur expérience de l'interactivité et leurs pratiques culturelles (notamment visites d'expositions, cinéma et lecture). Leurs découvertes donnent lieu à des subjectivités, des interprétations, des critiques, tant des technologies employées par les artistes que des situations de communication. Des images abstraites et concrètes émergent alors sous forme verbale, lorsque les internautes parlent durant la consultation ou les entretiens. Des images issues des interprétations traduisent des émotions, des sensations, alors que d'autres traduisent des expériences passées en expositions ou sur l'internet avec des technologies ou des scénarios de circulation dans les interfaces similaires.

Tout en exigeant des repères pour trouver leur place dans le site, ils désirent l'innovation. Cette ambivalence met en tension l'expérience interactive. Même si celle-ci donne lieu à des inquiétudes, elle permet d'envisager de nouvelles compétences, de ressortir grandis de l'expérience, qui se traduit alors dans de nouveaux gestes, hésitants. Les internautes vivent le moment présent, dans le cadre de la connexion client-serveur, comme l'original de l'expérience interactive.

Mais, les observations de ces découvertes de sites netart ont permis de mettre surtout en relief une culture de l'interactivité fondée sur une représentation désormais banale de l'interactivité : cliquer, pouvoir intervenir à la surface du site, parfois pour une prise en compte des contributions dans le site. Plusieurs internautes se disent plutôt déçus quand ils ne peuvent agir dans le site consulté. Ils mettent par ailleurs en doute la pertinence de la mise en ligne sur l'internet de certaines œuvres ; ils veulent souvent savoir rapidement si le site offre une interactivité visible. Si ce n'est pas le cas, ils déclarent préférer autant consulter l'œuvre dans un environnement d'expositions. Certains internautes estiment en effet que le site doit donner à voir dans une immédiateté les possibles interactifs, sans avoir besoin d'être un public averti.

Nous constatons en outre une mise à plat globalement pauvre de la notion de l'interactivité. Néanmoins, les émotions ressenties et les interprétations par les internautes rencontrés révèlent une richesse qui peut nourrir une réflexion en matière d'invention de l'interactivité, et témoignent d'une réception riche d'enseignements, en matière de développement de l'interactivité, de l'internet et de l'offre informationnelle et culturelle. Les industries du logiciel multimédia, les industries culturelles ont sans cesse innové pour offrir de nouveaux services et produits. Peuvent-elles s'inspirer des exigences et réticences des internautes pour renforcer le processus d'industrialisation de l'internet et des technologies interactives ? Les acteurs du marché internet innovent dans des boucles de récupération (Boltanski, 1999).

Les internautes, prêts à amplifier leurs compétences en matière d'interactivité, déploient une volatilité d'usages. Toutefois, cette volatilité s'inscrit dans une filiation d'usages, puisque les internautes étendent leurs usages de l'ordinateur et de l'internet dans des cadres de référence nécessaires aux nouvelles expériences. De

fait, rien ne serait possible sans le paramètre de la reproduction socio-technique des environnements interactifs, même si les internautes, capables par ailleurs d'innovations ascendantes (Von Hippel, 2002) telles qu'on les observe dans le web2.0, sont en relation avec des innovations esthétiques et interactives.

7. Bibliographie

- Benjamin W., *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Editions Allia, Paris, (1935) 2003.
- Boltanski L., Chiappello E., *Le nouvel esprit du capitalisme*, Gallimard, Paris, 1999.
- Certeau M. (de), *L'invention du quotidien. Tome 1 : arts de faire*, Gallimard, collection Folio/Essais, Paris, réédition (édition d'origine : UGE, 1980), 1990.
- Chartier R., « Lecteurs dans la longue durée : du codex à l'écran », dans « Histoires de la lecture. Un bilan des recherches », Editions de la Maison des Sciences de l'Homme, collection « In Octave », actes de colloque des 29 et 30 janvier 1993, Paris, IMEC Editions, 1995, p. 271-283.
- Couchot E., « Autre corps, autre image. Autre image, autre corps », dans « Ce corps incertain de l'image », Art/Technologies, *Champs Visuels* n° 10, 1998, p. 12-16, L'Harmattan, Paris.
- Debord G., *La société du spectacle*, Gallimard, Paris, 1992.
- Flichy P., *L'imaginaire d'internet*, La Découverte Paris, 2001.
- Fourmentraux J.-P., *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, CNRS Editions, collection CNRS Communication, Paris, 2005.
- Jeanneret Y., Souchier E., Davallon J., Després-Lonnet M. (éditeurs), *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Bibliothèque publique d'information, Centre Pompidou, Paris, 2003.
- Jouët J., « Retour critique sur la sociologie des usages », *Réseaux*, n° 100, 2000, p. 487-521, Hermès, Paris.
- Mattelart A., Neveu E., *Introduction aux cultural studies*, La Découverte, collection Repères, Paris, 2003.
- Proulx S. et Bardini T., « Entre publics et usagers : la construction sociale d'un nouveau sujet communicant », dans « Médiations sociales, systèmes d'information et réseaux de communication », Congrès de la Société française des sciences de l'information et de la communication, Metz, 1998, p. 267-274.
- Vidal G., « Les artistes et Internet : vers un renouveau de la critique artiste ? », *Colloque AOIR 4*, octobre 2003, Université de Toronto, Canada, <http://aoir.org/2003/>, 2003.
- Von Hippel E., « Horizontal Innovation Networks – by and for users », MIT Sloan School of Management, [http://web.mit.edu/evhippel/www/papers/ UserInnov Networks MgtSci.pdf](http://web.mit.edu/evhippel/www/papers/UserInnov_Networks_MgtSci.pdf), 2002.