



**HAL**  
open science

## Usages des technologies numériques: innovations et imaginaires

Pascal Plantard

► **To cite this version:**

Pascal Plantard. Usages des technologies numériques: innovations et imaginaires. Musso, P. (dir.). Industrie, imaginaire et innovation, Manucius, pp.57-68, 2014. hal-01739497

**HAL Id: hal-01739497**

**<https://hal.science/hal-01739497>**

Submitted on 5 Nov 2019

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# USAGES DES TECHNOLOGIES NUMERIQUES : INNOVATIONS ET IMAGINAIRES

**Pascal PLANTARD**

*Maître de conférences HDR en sciences de l'éducation,  
Université de Rennes 2*

VERSION AUTEUR pour Plantard, P. (2014). Usages des technologies numériques : innovations et imaginaires. In Musso, P. [dir.] *Industrie, imaginaire et innovation*. Paris : Manucius pp 57-68 (Publication programmée pour septembre 2015)

Comment les « techno-imaginaires » qui, pour Georges Balandier sont des imaginaires (des images, des récits...) branchés sur la technique et dépendant de la technique (Balandier, 1986), interviennent dans les processus d'adoption et dans l'usage des technologies numériques ? Ce chapitre traite dans une perspective anthropologique, de l'ingérence des imaginaires dans la construction des représentations – en insistant sur le mot « représentations » (ensemble de symboles pour agir) – qui déclenchent et conditionnent pour une part, les pratiques numériques. Dans un double processus de socialisation des technologies et des sujets (usagers), ces pratiques se forment en usages qui fondent de nouvelles normes symboliques. À leur tour, ces normes d'usages font évoluer les formes et les figures, les univers d'expérience et les imaginaires d'une société.

Les usages, particulièrement ceux des technologies numériques, sont des interfaces entre les sujets, les objets et l'environnement socio-historique qui les entourent. Ils sont autant les révélateurs que les mécanismes des processus de civilisation décrits par le sociologue allemand Norbert Élias (Élias, [1974] 1977). L'industrie, l'innovation, la recherche fondamentale mais aussi l'éducation, la santé, la culture, la solidarité et le « vivre ensemble » sont aux prises avec le numérique et ses forces. C'est pour cela qu'il convient de réinvestir le concept d'usage.

La première partie de ce chapitre est consacrée à la définition épistémologique de l'anthropologie des usages qui propose une boucle itérative de construction de l'usage et une description de ses processus internes : braconnage, bricolage et butinage. Puis les méthodologies immersives, qualifiées de technographies, que nous développons avec l'équipe pluridisciplinaire du GIS M@rsouin<sup>1</sup>, seront détaillées. Enfin, comme Serge Tisseron l'avait démontré avec les images, les usages du numérique possèdent trois pouvoirs (renforcement, dévoilement, lien) développés dans une troisième partie (Tisseron, 1996). Ce mode de conceptualisation des usages a des conséquences sur la définition même des processus de socialisation et de créativité.

---

<sup>1</sup>. Le Groupement d'Intérêt Scientifique M@rsouin, créé en 2002 à l'initiative du Conseil Régional de Bretagne, est l'axe TIC de la MSHB (Maison des Sciences de l'Homme en Bretagne). Ce GIS fédère 13 centres de recherche en Sciences Humaines et Sociales travaillant sur les usages du numérique des quatre universités bretonnes et de trois grandes écoles (Télécom Bretagne, IEP Rennes, Ensai).

## L'anthropologie des usages

Opposée à la théorie abstraite, la pratique qualifie l'activité humaine concrète. Cette distinction est toutefois trompeuse. La théorie est aussi une production humaine dont les effets peuvent être très concrets, particulièrement lorsqu'il s'agit de théories informatiques. Indissociable l'une de l'autre, la théorie et la pratique forment l'une des dialectiques fondamentales des sciences modernes qu'on peut éclairer en convoquant les notions grecques de *teknè*, *praxis* et *poiésis*.

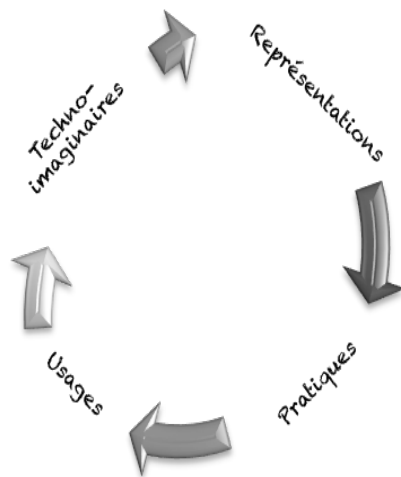
La *teknè* (du grec τέχνη), à l'origine du mot technique, produit et fabrique les biens matériels. Elle est donc conditionnée par la maîtrise des techniques de création et de production.

Dans la *praxis* (du grec πράξις), c'est l'idée qui structure l'action qui n'a alors d'autre fin que l'action elle-même. Il n'y a pas d'objet à fabriquer mais un acte à accomplir. Au niveau individuel, au plus près de la personne qui pratique, la *praxis* révèle la théorie qui la structure. Au niveau collectif, elle désigne l'ensemble des pratiques de transformation sociale, économique ou écologique et devient une *praxéologie*.

La *poiésis* (du grec ποιητικός), c'est le travail de création du poète ou de l'artisan qui est à même de fabriquer ou confectionner et dont les productions débouchent sur une création nouvelle. La *poiésis*, comme création, dépasse la production pour offrir quelque chose d'extérieur à l'action : une œuvre. La *poiésis*, c'est l'art du maître qui fabrique (*teknè*) le poème, l'horloge, le tableau ou le programme informatique. La *poiésis* catalyse l'inspiration du créateur en œuvre qui, d'œuvre en œuvre, se transforme en art, qu'il s'agisse de l'artiste ou de l'artisan. Pour « l'homme ordinaire », la *poiésis*, c'est l'art de vivre dans le « murmure des sociétés » (de Certeau, [1980] 1990). Pour le géographe André-Frédéric Hoyaux « La *poiésis* est en cela une technique de symbolisation qui permet à chaque être de réorganiser sa relation au monde, notamment à l'espace, au temps et aux personnes et de lui donner du sens » (Hoyaux, 2009, p.31).

La nécessité d'objectiver les innovations, les « gains » des nouveaux dispositifs numériques, nous renvoie à une nécessaire différenciation entre pratique et usage. La notion d'usager émerge avec la société de consommation des années 1960. On devient alors usager des services, particulièrement des services publics. Comme le démontre Jacques Audran (Audran, 2005), l'utilisation des TIC est contingentée par des usages plus larges, tant numériques que sociétaux. C'est aussi ce qu'esquissait, dès 1989, Jacques Perriault en définissant la « logique de l'usage » de tout objet technique autour de trois éléments : le projet d'utilisation, l'instrument et la fonction qui lui est attribuée. C'est Michel de Certeau qui théorise la notion d'usage en 1980 dans son ouvrage *L'invention du quotidien*. Il y étudie les pratiques de lecture révélatrices des nouveaux modes de consommation et montre qu'il s'agit d'un acte social très actif. La consommation « ferait figure d'activité moutonnaire, progressivement immobilisée et "traitée" grâce à la mobilité croissante des conquérants de l'espace que sont les médias. [...] Aux foules, il resterait seulement la liberté de brouter la ration de simulacres que le système distribue à chacun. Voilà précisément l'idée contre laquelle je m'élève : pareille représentation des consommateurs n'est pas recevable [...] L'ordre régnant sert de support à des productions innombrables, alors qu'il rend ses propriétaires aveugles sur cette créativité » (de Certeau, [1980] 1990, 240). Les usagers s'approprient en les transformant, les cultures dominantes, et le détournement créatif et collectif est le

processus central de l'usage. Simondon considère même que l'objet technique, c'est de l'humain « cristallisé » (Simondon, 1989). Pour lui, la technique est l'essence de la réalité humaine et chaque objet technique correspond à un ensemble de « faits et de gestes humains » qui sont cristallisés en structures fonctionnelles prenant des formes matérielles. À partir de Certeau et de Simondon, dans une approche anthropologique, nous pouvons définir les usages comme des ensembles de pratiques socialisées (Plantard, 2011). Les usages fondent de nouvelles normes autour desquelles se créent les sociabilités. Le terme « ensemble » suggère des questions de seuil, de groupes sociaux, de frontières. Les usages fondent de nouvelles normes autour desquelles se créent les sociabilités. Les millions de connexions à Wikipédia ou à Facebook témoignent d'usages sociaux installés. L'adjectif « socialisées » renvoie à des phénomènes collectifs et à l'étude des processus d'adoption des normes culturelles, ce qui nous conduit à replacer les usages des TIC dans les contextes socio-historiques et à privilégier la notion de dispositif sociotechnique. Le terme « pratique » pose des questions dialectiques entre individualisation et socialisation où la pratique est « située » dans les espaces spécifiques.



Le matériel symbolique fourni par les « techno-imaginaires » se cristallise en représentations. Celles-ci, à la base des cultures numériques, déclenchent des intentionnalités et des pratiques effectives des instruments technologiques. Ces pratiques se socialisent en usages qui fondent alors les nouvelles normes contemporaines. Les processus d'appropriation du numérique traversent les imaginaires, les représentations et

les pratiques pour se stabiliser, pour un temps, en normes d'usages que vont incorporer les usagers.

Prenons l'exemple de Facebook lancé le 4 février 2004 à Harvard. L'idée de réseau social numérique qu'a eue Marc Zuckerberg (Mezrich, 2010) provient d'une déconvenue amoureuse. Entre autres techno-imaginaires, Zuckerberg a à sa disposition, le mythe émancipateur d'Atlas repris sous la forme utopique moderne du village planétaire (en anglais *Global Village*), d'après l'expression de Marshall McLuhan qui structure internet (McLuhan, 1967). Atlas est le titan qui porte la terre sur son dos. Gaston Bachelard y voit notre désir profond de se « soulever » contre ces aléas de la vie qui nous accablent (Bachelard, 1948). Cette capacité à résister est au cœur des valeurs du Web. À partir de cette situation singulière et de cet imaginaire, Zuckerberg et son équipe vont développer des innovations technologiques qui conduisent à une massification rapide de Facebook qui devient vite le réseau social dominant. Le noyau des représentations concernant Facebook s'articule autour de la communication émotionnelle en réseau. C'est ce qui déclenche l'ouverture d'un compte puis la pratique de Facebook. En octobre 2012, (d'après les données fournies par Facebook qui doivent donc être prise avec précaution), le site regroupe plus d'un milliard de membres. Les émotions de Zuckerberg métabolisées dans des pratiques

technologiques et industrielles innovantes, ont répondu à un besoin de « relations numériques » déjà perceptible dès les années 2000 dans les pratiques des internautes sur les blogs et à l'arrivée de MySpace et Friendster. Aujourd'hui, Facebook est contesté, critiqué et de plus en plus détourné de ces objectifs initiaux, ce qui démontre que sa pratique est socialisée.

Un autre exemple, issu du projet de recherche INEDUC<sup>2</sup>. Ce projet consiste à étudier les contextes de vie et les parcours éducatifs des adolescents à travers une analyse des environnements qui les influencent : le collège, les loisirs et les usages numériques. L'objectif est d'observer les différences qui peuvent exister entre les adolescents qui vivent dans des zones rurales, péri-urbaines et urbaines et de s'interroger pour savoir si celles-ci génèrent des inégalités entre les jeunes concernés. L'accessibilité se traduit par un accès métrique aux ressources, mais elle concerne aussi les dispositions sociales qui permettent de se les approprier. D'après les données<sup>3</sup> INEDUC 2014<sup>4</sup>, les adolescents n'utilisent pas un réseau social mais plusieurs. Leurs usages varient en fonction des réseaux sur lesquels ils sont inscrits. Sur Facebook, devenu la norme du réseau social numérique, les adolescents s'acculturent aux fonctionnements des réseaux sociaux numériques en « clair obscur » pour reprendre la proposition de Dominique Cardon (Cardon, 2006). Le « clair obscur » de Facebook est un espace intermédiaire entre privé et public où les adolescents s'adressent principalement à un réseau social de proches. Ce réseau n'est pas réservé aux jeunes, ils savent que leurs parents et parfois leurs grands-parents l'ont aussi investi, ils vont donc faire attention à ce qu'ils publient. Ils vont chercher à montrer une belle image d'eux-mêmes. Ils vont finalement rendre visible une seule facette de leur personnalité alors qu'ils vont investir d'autres réseaux comme Snapchat<sup>5</sup> pour en afficher d'autres, moins contrôlées par leurs parents. Ils jouent avec les transformations adolescentes de leur identité.

La construction d'usage est un processus complexe qui mêle à la fois la prise en main technique, le capital social et le développement identitaire. Pour qui souhaite comprendre les sociabilités par le prisme des usages des TIC, ces trois plans ne sont pas à négliger. Par exemple, contrairement aux idéologies jeunistes dominantes (Digital native, Génération Y...), on identifie par la recherche de terrain des pratiques numériques inégalitaires entre les groupes sociaux d'une même tranche d'âge. Lors d'une recherche effectuée en 2012, nous avons constaté que les lycéens du centre ville

---

<sup>2</sup> Un consortium pluridisciplinaire (sciences de l'éducation, géographie sociale, anthropologie et sociologie) composé de plusieurs équipes de l'Université Rennes 2, de l'Université de Caen, de l'Université d'Angers, du CEREQ et du GIS Marsouin. Il est réalisé par un contrat de recherche ANR (Agence Nationale de la Recherche) à propos des inégalités éducatives, qui présente la caractéristique de croiser les parcours scolaires avec les pratiques numériques et de loisirs des adolescents.

<sup>3</sup> Le matériel de recherche récolté est important (3350 questionnaires élèves, 1100 questionnaires parents, 9 monographies de site alimentées par des observations, 126 entretiens individuels et 14 focus-group). Le projet a démarré en septembre 2011 et s'est achevé en mars 2015.

<sup>4</sup> Sur le principal réseau social « facebook » : 70% des adolescents possèdent un compte, 60% l'ont ouvert, avant 13 ans, avec l'accord de leurs parents, en majorité celles et ceux qui ont un frère ou une sœur aîné(e). Le nombre « d'amis » Facebook est variable : 8% + de 500 ; 27% entre 200 et 500 ; 29% entre 50 et 200 ; 6% - de 50 (les 30 % restant n'ont pas de compte FB).

<sup>5</sup> Snapchat est une application de partage de photos et de vidéos disponible sur plates-formes mobiles. La particularité de cette application est l'existence d'une limite de temps de visualisation du média envoyé à ses destinataires. Chaque photographie ou vidéo envoyée ne peut être visible par son destinataire que durant une période de temps allant d'une à dix secondes ; le média cesse ensuite d'être disponible à la visualisation et est supprimé des serveurs Snapchat. (Source : Wikipédia)

de Rennes utilisaient Facebook pour réaliser de très nombreuses activités, des loisirs aux études, plusieurs heures par jour. En contraste, les lycéens en Bac pro dans les lycées professionnels de la périphérie ont des usages bien plus restreints. Un exemple qui force un peu le trait : les apprentis boulangers nous ont déclaré ouvrir leur compte Facebook le vendredi soir pour « péchô de la zouzzz » (trouver des filles) et organiser la soirée « à tizzer » (arrosée) du samedi. Ils mettent ensuite leurs photos le dimanche et se déconnectent... jusqu'au vendredi suivant. D'après l'approche instrumentale développée par Rabardel, les uns et les autres n'ont pas les mêmes schèmes d'utilisation des réseaux sociaux (Rabardel, 1995) et leurs représentations de Facebook diffèrent.

Les environnements socio-techniques que les acteurs s'approprient sont appelés instruments. Ils se composent de l'artefact, la forme matérielle de l'objet technologique en lui-même, et de schèmes d'utilisation qui sont les diverses façons dont on peut l'utiliser. À un artefact peuvent donc correspondre plusieurs schèmes d'utilisation en fonction des contextes. Pour un ordinateur, l'objet est constitué d'un ensemble technologique fini (unité centrale, écran, clavier, souris, box internet, câbles...), alors que les schèmes d'utilisation sont multiples : travail, information, communication, jeu, programmation... La genèse instrumentale est le passage de l'artefact, objet que l'on ne s'est pas encore approprié, à l'instrument, objet que l'on a rendu propre à notre usage. Celle-ci est étroitement liée à des représentations sociales partagées, non inscrites dans l'instrument lui-même mais dans la communauté. Cette approche anthropocentrée nous permet d'inclure notre rapport à l'instrument dans un contexte social et culturel précis. Il faut alors toujours se souvenir que les technologies elles-mêmes ont une histoire. Elles sont socialisées. À partir des travaux du socio-anthropologue Victor Scardigli (Scardigli, 1992), l'enchaînement de ce processus de socialisation peut être décrit en trois moments successifs : innovation, massification, banalisation.

Le temps de l'innovation est celui des promesses, des fantasmes technoïdes et de l'enchantement par la technique et le progrès. Ce temps, souvent très court, laisse des traces mnésiques durables parce que c'est le temps de la rencontre avec le premier instrument, chargé d'espoir et d'angoisse. Le premier micro-ordinateur, minitel, téléphone portable, modem, site..., toutes ces technologies dans leurs états premiers ont généré un temps émotionnel fort pour leurs créateurs, mais aussi pour les usagers *pionniers et/ou privilégiés* qui y ont eu accès. Ces initiés ont ensuite diffusé ces expériences autour d'eux créant le premier réceptacle symbolique pour cette technologie.

Le second temps est celui de la massification, de la large diffusion et donc de la désillusion, du désenchantement. Les téléphones portables diminuent en taille, en poids et en prix mais la couverture réseau ne va pas jusqu'aux campagnes. Les modems arrivent dans les familles mais ils sont lents et difficiles à configurer. Cela ne fonctionne pas comme on l'avait prédit. La déception s'installe. Ce deuxième temps est de durée variable puisqu'il dépend beaucoup des politiques industrielles.

Le troisième temps est celui de la banalisation, de l'appropriation socio-culturelle des technologies. C'est le temps des usages installés. Sur la base de taux d'équipement en ordinateurs et de connexions à internet supérieurs à 70% de la population, les usages se comptent alors en millions. La temporalité pour arriver à cette période peut être très longue. Par exemple, le courrier électronique tel que nous

le connaissons avec son @ a plus de 40 ans. Il a été inventé en 1971 par Ray Tomlinson.

En se socialisant, les usages des technologies construisent de nouvelles normes très valorisées dans le monde occidental depuis le milieu du XX<sup>e</sup> siècle. Chacun peut alors les investir par sublimation soit, d'après Freud (Freud, [1905] 2001), par déplacement des pulsions vers des objets socialement valorisés. Ce déplacement pulsionnel est une nouvelle source de désir. C'est particulièrement fort dans les phases d'innovation et au début de la massification d'une technologie. Aujourd'hui, les oligopoles du Web font craindre une forme d'aliénation consumériste aux contenus et services numériques, particulièrement audiovisuels. On voit apparaître en face de la sublimation techno-imaginaire, une nouvelle forme de désublimation (Marcuse, 1964) fondée sur la satisfaction immédiate des désirs qui pousse à la surconsommation de biens et de services numériques. Dans son travail ethnographique sur les usages numériques des jeunes en errance, Marianne Trainoir<sup>6</sup> (Trainoir, 2011), constate des pratiques très variées chez les jeunes se revendiquant « zonards<sup>7</sup> ». Ils utilisent une large palette des technologies contemporaines, de l'ordinateur portable au téléphone, en passant par le Web. Ils créent des sites dédiés à la vie dans la rue, à leurs centres d'intérêts ou au soin des chiens qui les accompagnent. Ils investissent les réseaux sociaux numériques avec leurs véritables identités, ce qu'ils font rarement dans la vie courante. Ils se protègent de la perte de leurs papiers administratifs en scannant et en stockant en ligne dans des « coffres-forts » numériques. Chez les plus jeunes « en galère », moins visibles dans la rue, les pratiques numériques sont beaucoup plus limitées : écouter de la musique et regarder des films. Ils portent leurs smartphones comme des vêtements de marque, à l'instar de ce que la publicité et le marketing proposent aux « jeunes ». Les personnes les plus marginalisées, « les clochards », entre sidération de la souffrance et baume alcoolique, n'ont que très peu de pratiques numériques. Même dans la rue, les pratiques numériques dévoilent des tribus (Breton, 1990), des groupes sociaux constitués, très différenciées avec des capitaux sociaux et culturels très hétérogènes. Comment qualifier les processus anthropologiques qui permettent cette extrême différenciation contre le vent de l'aliénation numérique et la marée de la diffusion consumériste ? Nous proposons de considérer les processus internes de construction de l'usage comme norme en distinguant : braconnage, bricolage et butinage.

Le braconnage est la forme collective d'intelligence pratique des instruments technologiques. Le braconnage tisse les liens avec les autres et modifie l'organisation et les interactions sociales. Les normes d'usages des environnements socio-techniques appropriés par les acteurs se construisent par détournements collectifs de l'offre socio-technique car il existe des capacités de « micro-résistances » (de Certeau, [1980] 1990) et une créativité en chacun de nous. « Une créativité cachée dans un enchevêtrement de ruses silencieuses et subtiles, efficaces, par lesquelles chacun s'invente une manière propre de cheminer à travers la forêt des produits imposés », comme le rappelle Luce Giard dans sa préface pour la nouvelle édition de *L'invention du quotidien* de Michel de Certeau en 1990.

---

<sup>6</sup>. Doctorante au sein du CREAD et membre du GIS Marsouin.

<sup>7</sup>. Voir <http://guide.zonard.net/index.php/Accueil> : wiki illustre bien l'intégration de pratiques numériques à un quotidien fait de débrouilles et de revendications variées parfois très politisées, parfois un peu farfelues.

En référence à Levi-Strauss (Levi-Strauss, 1962), le bricolage est l'art de faire avec ce que l'on a. C'est exécuter un grand nombre de tâches diversifiées dans un univers instrumental clos, avec un ensemble fini d'outils et de matériaux pour réaliser un projet déterminé. Tous les usagers du numérique bricolent avec les instruments qui les entourent.

Le butinage est l'intuition, l'émotion et la création catalysées dans la *poièsis* numérique qui, par sérendipité, permet la rencontre poétique avec les univers numériques et les techno-imaginaires qui les structurent.

### « Technographies » ou « Le M@rsouin s'immerge »

L'observation des pratiques numériques peut s'observer grâce à un travail en immersion au plus près des acteurs. L'équipe M@rsouin met en œuvre des méthodologies immersives. Cette approche peut être qualifiée d'ethnographique. Étymologiquement, le préfixe « ethno » signifie « toute classe d'êtres d'origine ou de condition commune » et le suffixe « graphie » signifie « écrire ». L'ethnographie, littéralement « description des peuples », est ici prise dans son sens le plus moderne de description des cultures. L'anthropologie des usages cherche à distinguer les cultures numériques, c'est-à-dire ce qui soude les différents groupes sociaux dans leurs pratiques et leurs représentations des instruments technologiques. Ainsi, l'anthropologue des usages s'immerge au plus près des usagers. Il effectue une plongée, une découverte des cultures numériques par l'observation descriptive de ses acteurs et de leurs pratiques.

Daniel Cefaï (Cefaï, 2010) emprunte à Paul Ricœur la notion de *mimèsis* pour pointer les trois temps d'une démarche ethnographique contemporaine qu'il qualifie « d'engagement pragmatique ». Dans le triptyque « Temps et Récit », Paul Ricœur développe une critique du structuralisme qu'il considère comme stérilisant la dynamique perpétuelle du récit. Il propose alors trois mimèsis récurrentes qui s'articulent en boucles mimétiques :

- mimèsis 1: la préconfiguration (le temps vécu),
- mimèsis 2: la configuration (le temps du récit),
- mimèsis 3 : la reconfiguration (le temps de la reconstruction).

Grâce aux trois mimèsis, Daniel Cefaï aborde la dimension littéraire de l'ethnographie sur un mode pragmatique. L'écriture ethnographique n'est ni « pure fiction », ni « rhétorique textuelle », mais récit d'un acteur sur les acteurs (mimèsis 1). Le texte ethnographique s'appuie sur des observations, des comptes-rendus d'actions ou d'événements, des notes et des éprouvés qui, mis en forme, débouchent sur la réflexion et l'explication. Daniel Cefaï, considère que l'ethnographe témoigne d'environnements qui le dépassent et qui « incorporent déjà leur propre intelligibilité » (Cefaï, 2010, 562). L'ethnographie pragmatique refuse l'opposition entre descriptions subjectives et actions objectives, et cherche à ressaisir « la dimension incarnée, pratique et située des activités en train de se faire » (Cefaï, 2010, 562). C'est en vivant l'histoire en train de se faire que s'engrangent les observations, que se prennent les notes et que se rédige le texte ethnographique (mimèsis 2). Enfin, le pragmatisme ethnographique consiste à prendre acte de la diffusion en dehors du monde de la recherche des textes ethnographiques, par la restitution aux acteurs, par



les rapports aux décideurs, par l'écho dans les médias, par leur diffusion sur internet... (mimèsis 3). C'est donc aussi dans la Cité que l'ethnographe s'engage.

Nous nommons technographies, les ethnographies des usages du numérique. Les technographies n'évacuent pas les acteurs et leurs caractéristiques sociales et psychiques mais insistent sur leurs interactions avec les techno-imaginaires dans la description de leurs parcours d'usage du numérique. Les technographies visent à ralentir la logorrhée technoïde pour prendre le temps de l'observation du parcours de l'utilisateur. Comme l'écrit Pierre Musso, « appréhender les TIC dans toute leur complexité nécessite de ne pas confondre ces trois vitesses : celle enivrante de l'innovation technique, la lenteur relative des usages des individus ou des groupes, et la quasi-stabilité des imaginaires et des mythes qui sont l'inconscient des sociétés » (Musso, 2009, 210). L'immersion ethnographique permet de figer un instant le mouvement permanent de l'innovation technologique et, par effet de contraste, de décrire des processus subtils concernant les pratiques et les usages du numérique recouverts par les strass du marketing. Dans ces technographies, qui n'ont véritablement de sens qu'au pluriel, l'anthropologie intervient comme système d'interprétation comparatiste socio-historique : femme vs homme, adolescent vs adulte, créateur vs technocrate...

Pour Daniel Cefaï, « une des maximes les plus élémentaires de l'ethnographe est de s'oublier ». Ce qui me paraît extrêmement difficile voire impossible. Je préfère intégrer la subjectivité du chercheur comme l'un des éléments très importants du dispositif de recherche, à l'instar que ce que propose les cliniciens des sciences humaines. Comme l'écrit Jean-Luc Rinaudo : « La seconde caractéristique de la démarche clinique concerne le chercheur » (Rinaudo, 2014). Premier outil de la recherche, selon Georges Devereux (Devereux, 1980), le chercheur doit également être considéré comme un sujet, c'est-à-dire comme étant le produit, au moment de son travail scientifique, d'un contexte social et institutionnel, d'une histoire personnelle, de croyances, de désirs plus ou moins refoulés.... L'immersion technographique renouvelle la question méthodologique majeure de la distance du chercheur par rapport aux usages des technologies. Le chercheur doit absolument se poser la question de son propre rapport aux TIC lorsqu'il prétend les étudier. Il n'y a pas de recherche qui soit neutre par rapport à son objet. La recherche dévoile autant l'objet que les rapports du chercheur à cet objet. Nier cela, c'est probablement faire éclater ce qui fonde un cadre épistémologique sérieux. Trop près des TIC, pris dedans, il n'est plus question de recherche mais de pratiques, pas forcément réflexives, et nous n'apportons rien de plus, ni à la connaissance, ni aux acteurs, ni aux industriels, ni aux politiques. Trop loin des TIC, les objets observés sont interprétés avec des référents tellement spéculatifs que le risque de résultats simplistes, trop globaux ou simplement décalés de la réalité est très grand, ridiculisant au passage toute la crédibilité des recherches sur les usages. C'est ce que décrit la métaphore des « fantômes technologiques » (Plantard, 2011) qui hantent nos interprétations. Dans l'invention de notre quotidien, nous investissons les objets de manière singulière, ce qui laisse des traces mnésiques, kinésiques et psychiques. Le moins que nous puissions faire, en tant que chercheur en sciences humaines, c'est de les prendre en compte, de les regarder en face comme appartenant pleinement au dispositif d'interprétation.

## Du cas aux concepts : les trois pouvoirs des usages

Au début des années 1980, Michel de Certeau proposait de considérer la consommation comme une démarche singulière de « braconnage » des accès, des règles et des usages des biens matériels et immatériels. À sa suite, Jacques Perriault, qui commence à observer les technologies numériques, nous prévient que « la relation d'usage est un composé complexe d'instrumentalité et de symbolique » (Perriault, 1989). Il y a vingt ans, nous avons eu l'intuition du potentiel relationnel des usages du numérique et des techno-imaginaires en analysant des dispositifs technologiques destinés à des publics marginaux (Plantard, 1992). Cinq ans après, Serge Tisseron (Tisseron, [1989] 1997) proposait de dépasser l'analyse des images, alors prisonnières de leurs contenus, en s'intéressant aux relations que nous entretenons avec elles. Il propose alors les trois pouvoirs des images : l'enveloppement, la transformation et la signification. Depuis 2002, au sein de M@rsouin, nous avons observé les usages de ceux que l'on regarde peu lorsqu'on évoque les TIC : les non-utilisateurs, les habitants des quartiers suburbains, les enfants, les adolescents ou les jeunes étudiants décrocheurs, les demandeurs d'emplois, les personnes en errance ou en situation de handicap... tout en restant attentif aux évolutions des cultures numériques (web 2.0, réseaux sociaux numériques, Internet mobile, web des objets). Dans le travail de recherche collectif, ce que démontre l'analyse de notre matériel empirique, c'est que les techno-imaginaires cristallisés en représentations sociales des instruments numériques confèrent aux usages trois pouvoirs spécifiques.

### *Le pouvoir de « renforcement » : pour ou contre ?*

« Pour ou contre Facebook ? » Combien de sites, de blogs et même de pages Facebook reprennent cette question ? Combien de sondages, de réunions, de conversations tournent autour de cette question ? Comme d'autres dispositifs socio-techniques avant lui, le plus grand des réseaux sociaux numériques ne laisse pas indifférent. Facebook annonce plus de 500 millions de membres en juillet 2010 sur le blog de son fondateur, Mark Zuckerberg. 500 millions d'amis, c'est près de 499 999 852 de plus que la taille maximale d'un réseau de confiance et de communication humaine<sup>8</sup>. Les « amis » Facebook ne sont pas tous de vrais amis mais des amis virtuels, potentiels, rêvés, fantasmés... qui ne peuvent laisser insensibles ceux qui ont un compte Facebook et laissent plus que perplexes ceux qui n'en ont pas. En rendant automatique la relation d'amitié, il contribue à la misère symbolique des personnes. Les émotions, les attitudes que nous avons vis-à-vis de Facebook sont une bonne illustration du pouvoir de renforcement du numérique. Les techno-imaginaires nous présentent des fétiches (des objets supports de croyances) à manipuler comme l'ordinateur, la tablette tactile ou le téléphone portable. Ils nous proposent aussi des environnements numériques – des espaces socio-techniques – à habiter comme les réseaux sociaux numériques. En présence de ces « machines », éléments tangibles des cultures numériques et véritables *Deus ex machina* composées d'instrumentalité et de symbolique, chacun renforce ses comportements de confiance ou de défiance vis-à-vis du numérique.

---

<sup>8</sup>. En référence au « nombre de Dunbar » soit 148 personnes (Dunbar, 1998).

### *Le pouvoir de dévoilement : la technologie comme miroir*

La technique n'est pas neutre. « La technique, c'est la manière qu'ont les humains de se cacher dans ce qu'ils font et de s'y révéler aussi de temps à autre [...] La technique relève d'un stade du miroir généralisé dans lequel on éprouve son rapport à l'être » (Sibony, 1989). Les pratiques numériques provoquent toujours des interactions corporelles, cognitives et affectives. Ces pratiques déclenchent des émotions qui échappent à toute rationalisation et peuvent révéler des questions existentielles très lourdes. C'est ce que nous avons observé en 1992, en découvrant, lors d'un atelier informatique destiné à des personnes bénéficiaires du RMI, les traumatismes de viols répétés pendant l'enfance dans une institution chez un jeune homme bien mal dans sa peau. Pour ce jeune, l'atelier était devenu un véritable espace transitionnel (Winnicott, [1975] 2002, p.139) où, à la fois valorisé et rassuré par la technologie et les animateurs, il a pu exprimer ses traumatismes. C'est aussi sur ces lourdes questions de violence, de genre et de filiation qu'a débouché l'atelier *morphing* de Marianne Trainoir (Trainoir, 2010) avec les personnes en errance. Dans un contexte d'accompagnement, ouvert et chaleureux, les pratiques numériques saturées d'affects dévoilent les questions que la personne en souffrance n'arrive pas à dire. La technologie est un miroir imaginaire qui permet de sortir du reflet gris et morne d'une non-vie où certains s'enterrent vivants.

### *Le pouvoir de lien : des tribus et des normes*

D'autres se trouvent, se retrouvent dans les techno-imaginaires. Ils se regroupent en tribus « techno » qui dépassent de loin les ingénieurs. En fonction des époques, ils se nomment *nerds*, *cyberpunk*, *no-life*, *hackers* ou *geeks* et forment l'avant-garde des cultures numériques. Ce fonctionnement en tribu est une caractéristique globale des cultures numériques. Ces tribus technoïdes fonctionnent comme les *outsiders* décrits par le sociologue américain Howard Becker (Becker, 1985). Elles sont le signe autant que les prémisses d'une nouvelle culture numérique, d'abord déviante, puis de plus en plus normalisée. Issus des techno-imaginaires, les systèmes socio-techniques contemporains confient aux usages du numérique la construction de normes très puissantes à base d'instruments technologiques et de modes de vie associés. Pour ne prendre que la télématique : le minitel, l'internet bas débit, le Web, le haut débit, le WEB 2.0 et aujourd'hui l'internet mobile sont autant des technologies que des périodes de l'histoire (où l'organisation de l'accès à l'information va transformer l'espace privé et professionnel). Pour reprendre l'expression de Becker, qui sont les « entrepreneurs de morale » des cultures numériques ? Très souvent pris dans les préjugés, dans le pouvoir de renforcement, le monde politique peine en prendre en compte l'intérêt commun lorsqu'il s'agit de numérique. Les élus confient souvent aux experts – consultants, ingénieurs et entrepreneurs des TIC – la lourde tâche de définir les normes, les « bonnes pratiques » numériques et la plupart du temps sans contrôle démocratique. « Ce qui a débuté comme une campagne pour convaincre le monde de la nécessité morale d'une nouvelle norme devient finalement une organisation destinée à faire respecter celle-ci » (Becker, 1985). Notre profond désir identitaire d'être intégré dans un groupe constitué trouve dans les cultures numériques de nouvelles tribus, de nouveaux territoires à explorer. Aujourd'hui, c'est la tribu des « iPhonisés » qui construit la norme de l'Internet mobile.

## Conclusion

Le numérique semble être un « fait social total » (Mauss, 1923), car on peut y voir l'état du Monde. Les capitaux économiques, culturels et sociaux sont inégalement répartis entre les personnes. Plus qu'entre *inforiche* ou *infopauvre*, *digital native* ou *digital migrant*, les fractures se jouent entre *isolement social* et *légitimité* (la distinction chez Bourdieu), entre *aliénation* et *émancipation* des modèles d'usages dominants et dominés par les forces du Web. Le braconnage comme micro-résistance, le bricolage comme puissance d'agir sur le réel et le butinage comme énergie créative, ne sont pas innés. Ils passent par la culture, donc par l'éducation et la formation. Le numérique produit des systèmes socio-techniques symboliques (Leroi-Gourhan, 1964), articulation de « biens sémiophores »<sup>9</sup> (Guillaume, 1980) et d'usages qui sont soumis à des tensions extrêmes que l'on peut regarder sur un axe techno-imaginaire allant de l'aliénation (par exemple, *Big Brother*) à l'émancipation (par exemple, le village planétaire). Les technologies numériques ne sont donc pas vouées à l'accélération permanente, à la consommation boulimique, à la désublimation et aux temporalités volatiles. Elles prennent place, et en sont souvent la partie visible, dans un modèle de société ayant pour paradigme l'individualisme négatif. Mais d'autres forces, basées sur d'autres techno-imaginaires, traversent les cultures numériques. Wikipédia, les logiciels libres, les *FabLabs*, les *anonymous*, entre autres, en sont les témoins. Lorsque que Jaouen Goffi<sup>10</sup>, en immersion technographique pendant un an (2012-2013) chez les Tupinambás du Brésil, découvre que les jeunes indiens se réapproprient les rites et les mythes de leur culture en les publiant sur le Web tout en légitimant le combat politique pour leurs droits, il réaffirme la posture de Michel de Certeau sur les usages. C'est par une approche non-technocentrée du numérique que les pratiques véritables des *gens ordinaires* seront enfin dévoilées et pourront véritablement refonder les créativité et le design des technologies. C'est tout l'enjeu de l'anthropologie des usages.

## Bibliographie

- AUDRAN Jacques, *Ethnologie et conception des sites Web scolaires*, Paris, Lavoisier-Hermès, 2005.
- BACHELARD Gaston, *La terre et les rêveries de la volonté*, Paris, José Corti, 1948.
- BALANDIER Georges, Un regard sur la société de communication, in Eric Duyckaerts, Pierre Musso, Jean-Marc Vernier (dir.), *Nouveaux programmes et communications audiovisuelles*, Actes du colloque du CNCA, Paris, Ed. Centre Georges Pompidou, 1986
- BECKER Howard, *Outsiders : études de sociologie de la déviance*, Paris, Métailié, 1985.
- BRETON Philippe, *La tribu informatique*, Paris, Métailié, 1990.
- CARDON Dominique, « La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics », in *Réseaux*, 2006, n°138, p.15-71.

---

<sup>9</sup>. Les objets investis de significations (sémiophores) dont se dote une société, à un moment donné.

<sup>10</sup>. Étudiant en Master 2 TEF à Rennes 2.

- CEFAÏ Daniel (dir.), *L'engagement ethnographique*, Paris, Editions de l'EHESS, 2010.
- CERTEAU Michel de, *L'invention du quotidien*, Paris, Folio Essais, Gallimard, [1980] 1990.
- DEVEREUX Georges, *De l'angoisse à la méthode*, Paris, Flammarion, 1980.
- DUNBAR Robin, Theory of mind and evolution of language, in James R. Hurford, Michael Studdert-Kennedy, Chris Knight (dir.), *Approaches to the evolution of language : social and cognitive bases*, Cambridge, Cambridge university press, 1998.
- ÉLIAS Norbert, *La civilisation des mœurs*, Paris, Le Livre de poche, [1974] 1977.
- FREUD Sigmund, *Totem et Tabou*, Paris, Petite bibliothèque payot, [1905], 2001.
- GUILLAUME Marc, *La politique du patrimoine*. Paris, Éditions Galilée, 1980.
- HOYAUX André-Frédéric, De la poïésis comme expression et construction des mondes, in Anne Boissière, Véronique Fabbri, Anne Volvey (dir.), *Activité Artistique et Spatialité*, Paris, L'harmattan, Esthétiques, 2010, p.31-51.
- LEROI-GOURHAN André, *Le geste et la parole*, Paris, Albin Michel, 1964.
- LEVI-STRAUSS Claude, *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962.
- MARCUSE Herbert, *L'homme unidimensionnel*, Paris, Gallimard, 1964.
- MAUSS Marcel, Essai sur le don : forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques, *Sociologie et Anthropologie*, Paris, PUF, 1950.
- MEZRICH Ben, *La Revanche d'un solitaire, la véritable histoire de Facebook*, Paris, Max Milo, 2010.
- MCLUHAN Marshall, *La Galaxie Gutenberg, la genèse de l'homme typographique*, Paris, Gallimard, [1967], 1977.
- MUSSO Pierre, « Usages et imaginaires des TIC : la fiction des frictions », in Christian Licoppe (dir.), *L'évolution des cultures numériques : de la mutation du lien social à l'organisation du travail*, Limoges, FYP éd., 2009.
- PERRIAULT Jacques, *La logique de l'usage : essai sur les machines à communiquer*, Paris, Flammarion, 1989.
- PLANTARD Pascal, *Pour en finir avec la fracture numérique*, Limoges, FYP éd., 2011.
- PLANTARD Pascal, *Approche Clinique de l'Informatique*, Thèse de doctorat en sciences de l'éducation, Université de Paris X Nanterre, 1992.
- PLANTARD Pascal, TRAINOIR Marianne, « StigmaTIC : errances et technologies », in Godefroy DANG NGUYEN, Priscilla CREACH (dir.), *Recherches sur la société du numérique et ses usages*, Actes du 8<sup>ème</sup> séminaire M@rsouin, Dinan, mai 2010, Paris, L'Harmattan, 2011, n°1, pp.17-33.
- RABARDEL Pierre, *Les hommes et la technique*, Paris, Armand Colin, 1995.

RINAUDO Jean-Luc., « Intérêts et limites de la clinique psychanalytique de recherche sur les TIC en éducation », in *Recherches en Education*, 2014, n°18, p.114-121.

SCARDIGLI Victor, *Les sens de la technique*, Paris, PUF, 1992.

SIBONY Daniel, *Entre dire et faire : penser la technique*, Paris, Grasset, 1989.

SIMONDON Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 1989.

TISSERON Serge, *Psychanalyse de l'image : des premiers traits au virtuel*, Paris, Dunod, [1989], 1997.

WINNICOTT, D.-W., *Jeu et Réalité*, Paris, Gallimard, [1975] 2002.