L'usage, intégré par le design ?

Françoise Paquienséguy

▶ **To cite this version:**

Françoise Paquienséguy. L'usage, intégré par le design ?. La place de l'usager en Design, EA PROJEKT Mar 2018, Nîmes, France. hal-01756008

HAL Id: hal-01756008
https://hal.science/hal-01756008

Submitted on 31 Mar 2018

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.

Distributed under a Creative Commons Attribution - NoDerivatives 4.0 International License

LA PLACE DE L'USAGER EN DESIGN

28-30 mars 2018

Université de Nîmes

Colloque international de recherche en design organisé par
Projekt (EA 7447),
Université de Nîmes

Conférence inaugurale

L'usage, intégré par le design ?

Françoise Paquienséguy

Professeur de Universités
Sciences de l'Information et de la Communication
ELICO EA 4147 – Sciences Po Lyon

Introduction

Cette conférence d'ouverture[1] veut poser une question qui apparaît centrale et commune aux trois axes de ce colloque : que fait le design de la notion d'usager ? Autrement dit, comment s'en sert-il ? Comment l'intègre-t-il dans ses pratiques, procédures, courants et modèles professionnels. Ce n'est pas encore la place de l'usager en design qui me préoccupe, mais la notion d'usager dans le design, au cœur de ses pratiques professionnelles et scientifiques.
Ne pouvant revendiquer pour traiter cette question aucune légitimité du côté du design, pris comme discipline[2], je propose de la traiter avec une autre approche disciplinaire, celle des sciences de l'information et de la communication. L'idée sera donc de montrer le glissement de l'appropriation et des usages de la seconde à la première.

Ces deux notions d'usage et d'appropriation ont été initialement définies par des auteurs structurants ou contradicteurs des trois courants historiques complémentaires

[1] Le texte de la conférence a été retouché a posteriori.
[2] C'est un vrai débat, profond et passionnant qui s'ouvre là.

et convergents (Paquienséguy, 2017) : la sociologie des usages (Chambat, Joüet, Neveu, Proulx, Boullier) la socio-politique des usages (Vitalis, Vedel, Champagne) et la sociologie de l'innovation (Akrich, Méadel, Charon, Flichy), courants qu'il ne s'agit pas encore détailler ici. Pris dans leur ensemble, ils mettent en avant les éléments consensuels omniprésents à propos de la formation des usages et des aptitudes ou caractéristiques de l'usager. En effet, au cœur de ces notions deux caractéristiques entrent en résonnance avec la façon dont le design se saisit de l'usage et son intégration dans les projets : 1/ l'appropriation, telle que définie par quasiment tous les auteurs évoqués, 2/ le seuil de propagation qui entraîne des usages sociaux, ou des logiques sociales, traces d'un fonctionnement social différent et prégnant.

Les étudier plus précisément nous aidera à comprendre comment le design les travaille et quelle place il leur donne.

Notons tout de suite pour bien nous entendre que dans les travaux scientifiques le terme d'usage s'accroche tout de suite à la technique et que la littérature grise met en avant l'expression Usages des Tic. Faire usage des Tic se comprend donc comme un processus différent de celui de consommer des médias et des pratiques culturelles. Il s'agit donc de considérer les objets de la vie quotidienne, ceux qui nous sont familiers et qui participent à la production de nos actions sociales, ceux qui nous constituent et instituent agent social, acteur, ou pratiquant selon la terminologie des auteurs. Pour plusieurs d'entre eux, aux positions singulières mais convergentes ou complémentaires, faire usage des Tic consiste avant tout à mettre en œuvre un processus d'appropriation qui pourrait se définir ainsi : d'abord « *l'appropriation est un procès, elle est l'acte de se constituer un soi* » (Jouët, 2000, 502) jusqu'à ce qu' « *avec l'appropriation, la technique quitte le monde de la marchandise, l'individu ou le foyer le fait sien* » (Flichy, 2008, p. 155).

Ainsi de l'appropriation (d'une Tic) naissent les usages.

1. L'Appropriation

Nous le savons bien, s'approprier revient à faire sien comme le dit Jouët et pour opérer, l'appropriation s'appuie sur une maîtrise de l'artefact qui donne confiance et aisance, jusqu'à le faire oublier dans sa matérialité comme dans ses procédures. Ces habilités, compétences et savoir-faire s'exploitent et prennent corps dans une pratique quotidienne ou pour le moins régulière, que nous dirions intégratrice. C'est l'action située qui donne une place, sa place à l'usage, dans un contexte individuel situé et sans cesse ré-invité, ré-équilibré en fonction des interactions sociales qui se jouent. L'appropriation correspond donc à un travail de l'usager qui l'assure en faisant usage de l'artefact dans un double mouvement d'utilisation et de personnalisation correspondant bien au leitmotiv premier de l'appropriation : l'adopter c'est l'adapter.

L'usage s'analyse alors comme le processus de concrétisation d'une médiation singulière de l'usager avec la technologie, ses ressources et ses codes, cette médiation se caractérise par le terme d'appropriation qui s'applique à une technologie particulière dans un dispositif social porteur d'enjeux, d'objectifs, de tensions, etc. Historiquement, la

première référence que nous pourrions ici convoquer serait bien entendu les travaux de Pierre Bourdieu sur l'usage de la photographie.

Pour analyser l'appropriation des objets numériques, Serge Proulx parvient à la modéliser à partir de 3 conditions nécessaires :

« *l'appropriation effective d'une technologie par un agent humain suppose, […], la réunion nécessaire et suffisante de trois conditions : a) une maîtrise cognitive et technique minimale de l'objet ou du dispositif technique ; b) une intégration sociale significative de l'usage de cette technologie dans la vie quotidienne de l'agent humain ; c) la possibilité qu'un geste de création soit rendu possible par la technologie, c'est-à-dire que l'usage de l'objet technique fasse émerger de la nouveauté dans la vie de l'usager.* » (Proulx, 2002, p.181).

Le lien avec l'objet sociotechnique est évident, premier et indéfectible ; on fait toujours usage de… de quelque chose, même si l'objet est devenu immatériel ou serviciel, une application sur smartphone par exemple. Cet objet a été conçu et proposé selon les stratégies d'un industriel ou d'entrepreneur qui en a défini la fonction centrale : autrement dit à quoi va-t-il ou doit-il servir ? Tomas Maldonaldo en tenait déjà compte et le définissant comme « *une activité créative qui consiste à déterminer les propriétés formelles des objets que l'on veut produire industriellement* » dans son ouvrage *Formation du designer*, publié en 1958.

Pour certains objets la fonction centrale relève de l'évidence, comme par exemple avec des objets chers aux premiers designers, les lampes ou les chaises : les premières ont pour fonction centrale d'éclairer et les deuxièmes de permettre de s'asseoir. Mais qu'en est-il de nos appareils modernes polyvalents, à l'offre bien plus complexe ? Quel est la fonction centrale d'un smartphone ? d'un ordinateur portable ? Nous n'avons pas le temps de traiter la question ensemble mais c'est sans doute et seulement la connexion.

Tentant de s'en détacher, Jouët et Akrich définissent plusieurs modalités qui personnalisent l'appropriation, à la fois de façon diachronique puisqu'elle est spécifique à chaque individu, mais également de façon synchronique puisqu'elle peut évoluer au fur et à mesure des pratiques et des contextes de ce même individu. Autrement dit, l'instabilité de l'usage est de mise et les voies de l'appropriation diverses.

En effet, chaque modalité offre une occasion différente et supplémentaire de faire sien et de faire usage. Pour rappel, l'idée centrale de l'appropriation serait alors que plus un objet sociotechnique (bien ou service) sera souple à la déformation par l'individu, plus l'appropriation en sera facilitée.

Akrich (1993, pp 87-98) distingue quatre formes d'intervention directe des utilisateurs sur les objets techniques qu'ils manipulent : 1/ Le déplacement. L'utilisateur modifie le spectre des usages prévus sans introduire des modifications majeures dans le dispositif (le fax sert à faire des photocopies-le téléphone sert d'album photo) ; 2/ L'adaptation. L'utilisateur introduit des modifications dans le dispositif pour l'ajuster à son usage ou à son environnement mais sans changer la fonction première de l'objet (un écran plus grand ; une souris blue tooth ; acheter un casque avion- ou sans fil, un protège clavier, occulter la caméra, etc.) ; 3/ L'extension. L'utilisateur ajoute des éléments au dispositif pour enrichir la liste de ces fonctions (une imprimante photo, une enceinte) ; 4/Le

détournement. L'utilisateur se sert de l'objet technique pour une fonction qui initialement n'était pas prévue (téléphoner sur Internet, bricolage repris par des entreprises qui finissent par proposer des logiques confortables et légaux (Skype) pour téléphoner). Les détournements significatifs sont ensuite récupérés par les fabricants et constructeurs.

Jouët (1989, pp. 13-34) en note 3 pour sa part, les formes qu'elle retient s'éloignent de l'action de l'usager manipulant la technique pour prendre en compte la production sociale de cette interaction dans sa vie quotidienne, dans ses pratiques. 1/ La consommation. Elle remarque d'abord une réelle appropriation de ces objets et tout particulièrement de « l'écran apprivoisé ». Ce qui la conduit à formuler l'hypothèse visionnaire que « *L'avenir des nouvelles techniques reposent sur la réponse du corps social et sur la constitution d'usages autour de nouveaux produits et services offerts* » (Jouët, 1989, p. 14). Cependant elle remarque que l'appropriation se fait dans deux paradigmes que tout semble alors opposer « *le modèle rationnel et le modèle ludique* » (p.17) ; 2/ L'autonomie sociale. Elle émancipe l'usager de la technique pour en augmenter les capacités qu'il s'approprie à partir de la technologie. Si « l'approche des pratiques de consommation, c'est la technique définit les usages. L'analyse de l'autonomie renverse la proposition, c'est l'usager qui devient l'élément nodal et qui façonne en quelque sorte la technique. La qualité d'autonomie qui est incorporée dans l'architecture même de ces appareils (micro-ordinateur et minitel) glisse de la technique à l'usager ». (p. 18) « Les usagers s'attribuent les attributs de performance et d'indépendance de la machine pour satisfaire leurs propres aspirations de complétude » (p. 19) Ici aussi deux paradigmes d'appropriation se complètent à partir de « deux approches de la rationalité de la technique : la conformité et la transgression »(p. 21). La question de l'usage prescrit et/ou du détournement est latente bien sûr. 3/ L'interaction sociotechnique. Elle institue l'usager comme acteur, comme agissant car pour Jouët « l'usage des nouvelles techniques est corrélatif de l'émergence d'un « sujet opératif » [tel que défini par] Quéré 1982 » (p. 23). S'appropriant les capacités de la technique sur la base d'une consommation que nous dirions aujourd'hui peut-être effrénée ou addictive ; revélé comme sujet en action en contexte, l'usager pèse sur le social. « Les nouvelles techniques se situent au point d'articulation entre l'innovation technique et l'innovation sociale (…) la technique et le social s'interpénètre pour donner forme à la production sociale » (p. 26).

Pour conclure avec une vision complète de l'appropriation des objets numériques familiers aujourd'hui, il faut la considérer comme *« une opportunité de repenser les rapports entre conception et usage. Cette posture se refuse à réduire l'outil à son substrat technique, formel, mais postule que l'outil est une entité mixte associant d'un côté des artefacts, matériels ou symboliques (des concepts, des schémas, des interfaces d'outils informatiques ...), de l'autre des registres d'action, d'usage qui vont leur donner sens* » (Grimand, 2006, p. 148).

De fait, quand l'appropriation est effective, elle génère l'usage, un usage qui s'inscrit dans des pratiques situées d'un individu agissant : des pratiques culturelles, informationnelles, sportives, alimentaires, touristiques etc. Mais à ce stade, l'usage reste personnel et singulier.
Pour faire usage, comme le droit pas exemple le définit par l'expression le droit d'usages, le trait individuel doit se renforcer, par la masse, par l'adhésion sociale.
Il faut passer de l'usage aux usages sociaux.

2. Les Usages sociaux

Rappelons pour commencer la définition canonique des « usages sociaux » par Lacroix, Mœglin et Tremblay, en 1992. Ils les considèrent comme « *des modes d'utilisation se manifestant avec suffisamment de récurrence, sous la forme d'habitudes relativement intégrées dans la quotidienneté, pour être capables de résister en tant que pratiques spécifiques* […] », pratiques que les logiques sociales institueront. Nous sommes là très proches de l'idée que s'en fait le droit d'ailleurs car pour cette discipline l'usage est à ce point social qu'il repose sur les individus, qui en sont les « créateurs », les fondateurs, comme le précise le droit du travail « *Un usage, une fois constaté, s'impose à l'employeur et ne peut être dénoncé par lui qu'après un préavis, voire la négociation d'une compensation au titre des avantages acquis.* » (Dictionnaire du droit du travail, Editions Tissot, 2010). Les travailleurs, ou salariés, sont donc ici les usagers que De Certeau appelle aussi les « *pratiquants* » au sens d'acteurs porteurs de pratiques sociales, que Proulx pense « inventives » (1988, p. 45). Le droit privé vient d'ailleurs confirmer tout cela de façon plus large puisqu'il considère que « *les "usages" sont des règles non écrites suivies par les habitants de certaines régions ou par des personnes exerçant des professions déterminées qu'ils considèrent obligatoires pour régler leurs rapports. Les expressions, "us et coutumes ", et, " usages coutumiers " ont le même sens.* » (Dictionnaire du droit privé, Braudo & Baumann, 2018).
Ces deux acceptions montrent qu'un double lien se tisse ici finalement. Dans la chaîne[3], l'usage naît d'un contexte socio-professionnel spécifique, une corporation, une communauté, un univers culturel ; ce que les études d'usages ont toujours avancé depuis les premières, même si le vocabulaire diffère[4] . Elles évoquent en effet dès les premières productions soit un groupe social (les jeunes, les femmes, les apprenants, les technophiles, etc.), soit une communauté urbaine (Télétel 3V, Gretel, Claire et toutes les autres expérimentations sociales liées au déploiement du minitel), soit une pratique (culturelle, informationnelle, médiatique, de loisir, etc.). Dans la trame, l'usage se révèle dans le processus qui permet, lorsqu'il aboutit, de transformer une façon différente de faire en règle ou code social, alors entériné soit par la loi soit par les pratiques. Perpétuellement renouvelé ou inventé, comme le pensait De Certeau, l'usage est donc

[3] L'analogie avec le tissage est parlante, puisque les fils de chaîne, génériques, supportent les fils de trame, seuls visibles au final, formant motif.
[4] Shramm, W., L, J. Lyle et Parker, E.-B., (1961), *Television in the Lifes of our Children*, Stanford University Press, Stanford (Californie),

volatile et preuve d'invention, ou d'innovation sociale. Finalement, l'usage est flou, indéterminé jusqu'à ce qu'un effet de masse ou de seuil l'institutionnalise, jusque dans les textes juridiques. Plusieurs éléments en témoignent comme par exemple le plan « Etat Plateforme » annoncé en 2018, les normes d'accessibilités définies en 2005, la Loi Numérique de 2014, etc. Ces actions d'ampleur soulignent d'ailleurs très bien cette ambiguïté selon que l'usage désigne un comportement, un mode d'utilisation ou une règle sociale, une norme. Désignant un comportement, « *l'usage est le composant d'une règle contraignante et correspond précisément à un* « comportement sous-jacent ». (Mousseron, 2011, p.1) Il l'usage naît et se propage comme une alternative à l'intérieur d'un cadre de référence, ou d'un cadre sociotechnique (Flichy, 1996, pp. 256) qui en constitue le contexte, le contexte d'usages. Désignant une norme, « *l'usage n'est plus un composant, mais le résultat normatif de ce processus de création. Cette norme devrait plus justement porter le nom de* « coutume » (Mousseron, 2011, p.1). Autrement dit, l'usage précédemment divergent, alternatif ou innovant, lorsqu'il est pris comme comportement massif, récurrent, partagé, devient norme sociale, plus ou moins reconnue et partagée certes, mais socialement légitime, à l'intérieur d'un groupe social de référence pour commencer.

Les auteurs de référence sur la question des usages sociaux (Mœglin, Lacroix, Tremblay, Perriault, Jauréguiberry, Santerre etc.) s'accordent tous à penser 1/ que les logiques industrielles priment en temps comme en poids sur les usages des individus, 2/ que c'est lorsque le seuil critique est atteint que de nouvelles logiques sociales surgissent, porteuses de pratiques différentes, elles-mêmes supportées par les usages sociaux. La double médiation fonctionne alors à plein régime.

3. Quand la conception s'approprie l'usager

Cependant, d'autres logiques semblent surgir autour de ce qui est actuellement nommée l'innovation ascendante en lien direct avec les idéologies des industries créatives structurés par les paradigmes de la convergence, de la collaboration et de la créative (Bouquillion, 2012). L'innovation ascendante semble ici nicher dans deux registres du design. Premièrement, celui de l'inventivité des individus porté par les courants liés à la créativité individuelle, l'expérience utilisateur, les industries créatives et je pense tout particulièrement aux makers et utilisateurs des fablab par exemple, qui gagnent en force et compétence grâce à un contexte favorable à l'innovation et aux initiatives collaboratives. Deuxièmement, dans le même temps, les industriels découvrent d'autres voies de conception et de définition de services sur la base d'une conception qui rencontrerait tous les publics d'une part et proposeraient des voies diversifiées d'appropriation en commençant le processus de conception par et avec l'usager. Ce courant, dominant à ce jour, se nomme *Design For All* ou *Design Inclusive* et mérite d'être étudiée de plus près.

En effet, cette approche cherche à intégrer à la conception plusieurs publics, types d'action et in fine plusieurs usages. L'objet alors proposé est ouvert puisqu'il n'a pas de fonction centrale prédéfinie, mais bien des possibles, et surtout il n'a pas rencontré son contexte d'usage, ici laissé volontairement indéfini. L'objet se veut

polyvalent et, multifonctionnel. Son empan d'usages doit alors être suffisamment large pour convoquer à la fois plusieurs catégories d'usagers et d'usages et promettre une belle valeur d'usage. Je remarque au passage à quel point cette perspective se trouve en phase avec l'économie de la fonctionnalité[5]qui propose de louer le service et de débarrasser l'usager de tout rapport direct avec la technique (Air Bnb, Blablacar, Uber, Deezer, etc.)

Cette approche pose de vraies questions, profondes, au regard de tout l'appareil théorique qui s'est construit depuis 1980. Tout d'abord comment l'usage peut-il devenir social si d'une part il se personnalise et de l'autre il passe d'un objet technique à un autre ? Aujourd'hui l'usage est fidèle à un service, à un promoteur, plus qu'à un objet sociotechnique, ce qui se remarque tout particulièrement avec les terminaux d'Apple facilitant l'utilisation des applications répliquées sur chacun des appareils possédés pour accompagner l'usage indépendamment du support. Le fil conducteur n'est plus l'objet technique mais la pratique, qui perdure et évolue comme le simple envoi de mail pourrait en témoigner. Finalement, ce seraient donc le déploiement des outils techniques et des taux d'équipements qui apporteraient le seuil critique et l'effet de masse (ce que Jouët nomme la consommation) ; les usages immédiats et déjà en place sur la base d'outils ouverts, d'interfaces dites userfriendly ou intuitives et de culture numérique généraliseraient les pratiques qui, elles-mêmes, le rendraient social. Les pratiques matérialisent l'autonomie sociale de Jouët dans le droit fil de l'hypermodernité (accélération, vitesse, mobilité, ubiquité, etc.), fascinant terrain de jeu d'un design à inventer !

Ce chamboulement qui englouti l'appropriation et l'usage au profit de l'utilisation et des pratiques conduit à formuler une hypothèse « loufouque » comme l'a suggéré Benoît Roig[6] en ouverture de ce colloque : l'usage est-il désormais intégré aux procédures et méthodologies du design ? A tel point qu'en cas de succès il disparaîtrait dans l'utilisation et la pratique, massive au regard des taux de participation ou d'équipement à propos des objets numériques, de leurs services ou applications.

A y mieux regarder, le *User-Centrered Design* propose effectivement d'intégrer la phase d'appropriation dans la conception de l'objet par une connaissance exacte, fine et anticipée des pratiques de l'usager qui n'aurait alors plus qu'à utiliser un artefact, ou un service, pour lequel l'appropriation ne serait plus nécessaire puisqu'il correspondrait aux horizons d'attentes et aux habiletés du futur utilisateur pour lequel il aurait été pensé. Plusieurs marqueurs de ce mouvement sont déjà présents depuis longtemps par cette approche qui se définit comme "*a framework of processes (not restricted to interfaces or technologies) in which usability goals, user characteristics, environment tasks and workflow of a product service or process are given extensive attention at each stage of the design process* "[7]. La conception centrée utilisateur ou conduite par celui-ci concerne tout particulièrement l'ergonomie informatique et de là, les technologies qui s'y

[5] Stahel, W. (2006) The Performance Economy, Palgrave Macmillan

[66] Vice-Président recherché de l'Université de Nîmes

[7] Shawn Lawton Henry and Mary Martinson, *Accessibility in User-Centered Design, https://www.w3.org/WAI/redesign/ucd*

rapportent : Tic, objets connectés et Internet des objets au premier chef. Elle a été instituée en 2015, avec l'établissement de la norme ISO 9241-210 qui définit cinq critères validant cette telle démarche de conception.

« *1/ La prise en compte en amont des utilisateurs, de leurs tâches et de leur environnement ; 2/ La participation active des utilisateurs, garantissant la fidélité des besoins et des exigences liées à leurs tâches ; 3/ La répartition appropriée des fonctions entre les utilisateurs et la technologie, 4/ L'itération des solutions de conception, jusqu'à satisfaction des besoins et des exigences exprimés par les utilisateurs, 5/ L'intervention d'une équipe de conception multidisciplinaire, visant une expérience utilisateur optimale.* »

La phase d'appropriation se trouve donc anticipée par la conception ou par l'offre, selon les références choisies, et ne laisserait à l'usager que l'utilisation (qui m'empêche en rien une individualisation des pratiques). Les objets numériques sont pensés « Prêt à user » en quelque sorte : l'objet est prêt à consommer. Le terme pour en témoigner serait alors userfriendly, familier ou intuitif bien entendu. Et c'est bien là, l'élément fondamental et dérangeant de l'hypothèse, l'empathie usager/artefact qui s'en dégage sur la base d'une autosatisfaction formatée par la masse et les choix récurrents et progressifs qu'elle a fait. L'aide des big data à les formater n'est absolument pas négligeable bien entendu et l'usager de trouver l'artefact ou le service déjà à son goût et prêt à intégrer dans sa vie quotidienne. L'effet de masse ne peut qu'être au rendez-vous, et justement il l'est.

Je n'ai pas vraiment le temps d'en faire la démonstration mais ces 5 étapes de la norme Iso qui formalise le processus de *User Centrered Design* rappellent étrangement le modèle tourbillonaire d'Akrich (1988) qui schématise les processus présidant à l'innovation. En effet, ce modèle se base à la fois sur l'hypothèse de sources multiples de l'innovation et d'acteurs hétérogènes en présence. Il porte l'idée que l'innovation résulte ainsi d'un processus « *d'expérimentation tous azimuts et par des itérations successives* » (1988, p. 26) et génère donc une dynamique, un tourbillon qui dessine l'innovation, au fil d'un temps de plus en plus court. Il procède par itérations, par « passes » ou boucles successives qui engendrent, à chaque fois, des éliminations, des certitudes, qui sont autant de transformations sociotechniques fixant ici progressivement l'objet et l'usage.

Comment conclure, qu'en penser ? Est-ce que le design est aujourd'hui capable d'interpréter et d'anticiper l'usager ses besoins, ses résistances, ses habiletés ou savoir-faire ou ses lacunes pour lui proposer un objet sociotechnique qui lui corresponde à tel point qu'il ouvrirait la voie d'une liberté d'usages directement accessible à l'individu et magnifierait-il avant tout l'artefact dans les pratiques quotidiennes ? L'art du design serait certes de faire oublier l'objet mais pour mieux le rendre indispensable et omniprésent.

Un élément factuel de réponse se trouve dans la réforme de l'enseignement public français du design qui se met en place à la rentrée 2018. Les BTS de design industriel sont devenus des BTS de Design produit pour disparaître bientôt au profit de

DN Made Objets, assortie d'une spécialité pleine de promesse : Innovation sociale, quand ce n'est pas usage…

Bibliographie

Akrich Madeleine (1987). Comment décrire les objets techniques, *Technique et culture*, n°9, pp. 49-64.

Alain Joerges, Scardigli Victor (1992). *Sociologie des techniques de la vie quotidienne,* L'Harmattan, Paris.

Barbier-Bouvet Jean-François (1987). Centre Georges Pompidou. Les nouvelles technologies du bout des doigts. Sociologie des usages en espace public. *Réseaux*, n°25, pp. 7-20.

Bardini Thierry (1996). Changement et réseaux socio-techniques : De l'inscription à l'affordance, *Réseaux,* n°76, pp 126-155.

Boullier Dominique, (1995). L'usager, l'utilisateur et le récepteur : douze ans d'exploration dans les machines à communiquer, Habilitation à diriger des recherches, Université Bordeaux3.

Bouquillion, Philippe (2012) *Creative economy, creative industries*. Des notions à traduire, 2012. Saint Denis : Presses Universitaires de Vincennes

Flichy Patrice (1995). *L'innovation technique. Récents développements en sciences sociales vers une nouvelle théorie de l'innovation*, La Découverte, Paris.

Flichy Patrice (2004). L'individualisme connecté entre la technique numérique et la société, *Réseaux*, n° 124, pp.17-51.

Jeanneret Yves (2007). Usages de l'usage, figures de la médiatisation. *Communication et langages*, pp. 151-169.

Jouët Josiane (1987). *L'écran apprivoisé : télématique et informatique à domicile*. Paris, CNET - Réseaux.

Jouët Josiane (1989). Nouvelles techniques : des formes de la production sociale, *TIS*, Vol 1 n°3, pp. 13-34.

Jouët Josiane (2000). Retour critique sur la sociologie des usages. *Réseaux* n°100, pp. 487-521

Lacroix Jean-Guy, Mœglin Pierre, Tremblay Gaëtan (1992). Usages de la notion d'usages, Actes du 8eme *Congrès National des Sciences de l'Information et de la Communication,* Sfsic, Lille, pp. 239-248.

Lelong Benoît, Gayoso Émile (2010). Innovation avec l'usager et plateformes collaboratives. Des modes d'engagement hétérogènes, *Réseaux,* n° 164, pp. 97-126.

Paquienséguy Françoise (2006). Entre gamme d'usages, dispositifs et personnalisation : qu'est devenu l'usage prescrit ? Actes du Colloque International *Mutations des industries de la culture, de l'information et de la communication*, La Plaine Saint-Denis. http://www.observatoire-omic.org/colloqueicic/omic_icic_atelier33.php#5.

Paquienséguy Françoise 2007). De la convergence technique à la migration des fonctions de communication : des usages en transit, in Bouquillion Philippe, Combès Yolande (dir) *Les Industries de la culture et de la communication en mutation,* Collection Questions contemporaines, L'Harmattan, Paris, pp.163-172.

Paquienséguy Françoise (2010). La notion d'usage est-elle stratégique pour les industries créatives ? *Tic&société*, volume 4, n°2, pp. 90-112.

Paquienséguy Françoise (2012). L'usager et le consommateur à l'ère numérique, in Vidal G. (dir), *La Sociologie des usages : transformations et continuités,* Éditions Hermès Lavoisier, collection Traités, pp. 179-212.

Paquienséguy Françoise, He Miao (2017). The user, as key element for platforms, through the lens of Alibaba, Peter Lang, Bruxelles, à paraître en décembre 2017

Proulx Serge (Eds) (1988). *Vivre avec l'ordinateur*. L*es usagers de la micro-informatique*. Editions G. Vermette Inc., Montréal.

Roux Angélique (2006). Dispositif informationnel et utilisateur-acteur : de l'usage à la pratique. Une approche par les processus d'appropriation, Actes du Colloque CERSIC, *Pratiques et usages organisationnels des sciences et technologies de l'information et de la communication*, Rennes, 7-9 septembre 2006, pp.231-233.

Santerre Lise (1993). La formation des usages sociaux de la micro-informatique domestique, *Cahier de recherche sociologique*, n°21, pp.171-175.

Simondon Gilbert (1958) Du mode d'existence des objets techniques, Res Aubier, Paris.

Dernières publications de F. Paquienséguy sur le sujet

Paquienséguy F., (2018) Concepts et modèles d'usages, approches disciplinaires croisées, in Fractures Corporelles, Fractures Numériques, V. Lespinet N. Pinède, MSHA, à paraître en 2018

Paquienséguy F., He M., « The user, as key element for platforms, through the lens of Alibaba », Peter Lang, à paraître en 2018

Paquienséguy F., L'Usage au fil des Tic, (2017) *Interfaces numériques*, vol.6, n°3, 2017 pp. 464-481

Paquienséguy F., La figure de l'usager revisité par le web2.0 : le cas de l'éco-citoyen » in Bonnet J, Bonnet R. Raichvarg D. Communication et Intelligence du social, L'Harmattan, Collection Communication et Civilisation, 2014, pp.135-143

Paquienséguy F, « L'usager et le consommateur à l'ère numérique » in Vidal G. (dir), *La sociologie des usages : transformations et continuités* Éditions Hermès Lavoisier, collection Traités, 2012, pp. 179-212

Présentation succincte de l'auteur

Françoise Paquienséguy est professeur des Universités en Sciences de l'Information et de la Communication à Sciences Po Lyon (https://www.sciencespo-lyon.fr/content/paquienseguy) où elle enseigne en 4ème et 5ème année (Enjeux du Numériques, Projets collaboratifs, Numérique et Mutations,…) et membre d'Elico – EA 4147 depuis 2012 (http://www.elico-recherche.eu/membres/francoise-paquienseguy-2).

Elle a intégré le LabEx de site Intelligence des Mondes Urbains en 2015 (http://imu.universite-lyon.fr/) et collabore régulièrement avec le LabEx ICCA (Paris13/Paris3) depuis 2014 dans le cadre du séminaire international « Cultural industries and Digital Platforms » (https://icca.univ-paris13.fr/retour-sur-le-seminaire-international-cultural-industries-and-digital-platforms/).

Elle co-coordonne l'ANR *OPensensing City (http://opensensingcity.emse.fr/)* qui s'intéresse aux usages et stratégies autour des données ouvertes métropolitaines liées à la mobilité dans la smartcity. Enfin, depuis 2014, elle est Vice-Présidente recherche de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication et a conduit le *Manifeste pour un positionnement des Sciences de l'information-communication (SIC) vis-à-vis des Digital Studies (DS) et autres mutations du numérique* (http://rfsic.revues.org/2630).

Sa thématique centrale de recherche est inchangée depuis ses débuts et ses travaux s'intéressent d'abord aux usages privés des Tic (1985-2000) puis à ceux liées aux dispositifs numériques (depuis 2000) et tout particulièrement en articulation avec les plateformes et l'algorithmie. En parallèle à ces différentes approches de terrain liées à des programmes de recherche (e-books, TICN et Handicap, prescription culturelle, mobilité) elle conduit une réflexion sur l'épistémologie des usages à travers une analyse des cadres théoriques et concepts qui les accompagnent, avec une attention centrée sur l'évolution et l'adéquation du concept d'usage et d'usagers, tels que pensés par les textes fondateurs francophones. Elle travaille depuis plusieurs mois à une anthologie commentée d'un corpus de 300 textes instituant ou confortant ses deux concepts, qu'elle cherche à la fois à mieux ancrer dans l'histoire des artefacts, pratiques et politiques publiques ou stratégies industrielles qui les ont magnifiés et surtout à faire évoluer en adéquation avec leur contexte sociétal. Ce travail de longue haleine sera disponible au premier trimestre 2019 sur Terra-HN (http://www.reseau-terra.eu/).