

Anne Jarrigeon et Joëlle Menrath

*Groupe de recherche sur les processus d'information et de communication
Celsa, Université Paris-Sorbonne*

LA PART DU POSSIBLE DANS L'USAGE : LE CAS DU TÉLÉPHONE PORTABLE

Les discours ordinaires sur le téléphone portable, qu'ils soient enthousiastes ou critiques, ont ceci de commun avec certains discours d'experts (sociologues des usages, philosophes) qu'ils associent à l'outil un large éventail de possibles. Dans les analyses sociologiques et philosophiques du phénomène, ces possibles se nomment joignabilité, instantanéité, contact perpétuel, conversation continue, « alternative permanente » – autant de conditions nouvelles, censées former la trame de la vie « connectée ». L'innovation télécommunicationnelle serait ainsi doublement performante : pour Francis Jauréguiberry, outre ce que le téléphone mobile rend possible technologiquement, il viendrait affecter l'existence tout entière de « l'illusion de l'avènement et du possible », en plaçant l'individu face à « un temps sans délai et un espace sans distance », à un monde virtuel de la connectivité où ne sont plus effectifs que les rapports de pouvoir¹. Plus qu'apporter de nouveaux possibles (« c'est possible de téléphoner de partout, d'écrire des SMS, de faire des photos avec son mobile... »), l'innovation mobile est soupçonnée de détraquer la relation au réel. Pour Miguel Benasayag et Angélique Del Rey, le mobile participe de la « virtuali-

sation du monde », parce ce qu'il a le pouvoir de « nous abstraire de l'environnement auquel nous appartenons, [et de nous faire] adopter un point de vue de plus en plus abstrait : le point de vue de nulle part »².

Dans ces approches, les possibilités technologiques et les possibles sociaux semblent pouvoir se rabattre sur les usages, tout aussi impeccablement que le clapet de certains petits appareils se rabat pour former un objet clos et opaque, et qui peut bien se mettre à danser sur la tête, comme la table chez Marx.

L'un des moyens de rompre le charme des possibles de l'innovation est de regarder de près ce qu'en font les utilisateurs. Deux enquêtes successives sur les usages et les comportements sociaux autour du téléphone mobile ont fait apparaître différentes formes de relation à l'innovation³. Une attention particulière aux manipulations concrètes et à la gestualité qui font advenir l'objet en contexte, mais également aux formes esthétiques qu'il contribue à produire⁴, a permis d'approcher l'objet « téléphone mobile », par-delà le fantasme d'une démultiplication des potentialités techniques et sociales, pensées comme un processus de virtualisation de l'usage.

Il s'agit ici de faire se rencontrer un objet produit par l'innovation et un objet produit par des discours, des pratiques, des représentations fictionnelles. Ces deux objets ne s'opposent pas comme un objet théorique à un objet empirique, ou comme le déterminisme technologique au déterminisme sociologique : l'innovation est porteuse de promesses ou de menaces que la réalité des pratiques n'annule pas, alors même qu'elle ne cesse de les déjouer, ou de les réinventer.

Poser son regard, approcher l'usage

L'usage défie l'analyse. D'un côté, certaines conceptions sociologiques et philosophiques font se replier sa réalité sur les promesses liées aux innovations techniques. Les usages possibles sont thématiques comme usages effectifs dans ces analyses qui tendent à se désintéresser de ce que les gens font « en pratique ». De l'autre, se développent des approches critiques de ces représentations de la technique qui sont volontiers rejetées du côté de l'utopie sociale et de l'idéologie du progrès. Elles visent à décrire minutieusement les « conditions de possibilité » de l'usage pour reprendre une expression chère à Yves Jeanneret, qui énonce ainsi son projet d'analyse : « Plutôt que de poser face à face les propriétés d'un objet technique et les pratiques des acteurs sociaux (en supposant qu'il existe une frontière tangible, un gap, entre ces deux réalités), il s'agit de scruter l'objet technique pour voir en quoi il offre des espaces de pratiques signifiantes nouveaux, en tant que dispositif médiatique. Et symétriquement, de décrire les pratiques et les stratégies des personnes et des groupes comme des interventions dans et sur cet espace signifiant⁵. »

Une telle approche s'appuie sur la matérialité des objets techniques pour tenter de rendre compte de l'épaisseur des processus médiatiques. Face à des conceptions aveugles à l'objet, l'usage hypothétique, reconstitué par un regard sémiotique qui ne fait pas l'économie mais au contraire révèle les traits saillants des dispositifs concrets, constitue alors une entrée privilégiée pour saisir l'usage des utilisateurs. Nous empruntons cette voie, mais à rebours, c'est-à-dire en commençant par analyser, d'abord, la manière dont les sujets sociaux font apparaître les caractéristiques des dispositifs qu'ils manipulent et dans lesquels ils se trouvent.

Par une observation située des usages concrets du mobile et des productions esthétiques auxquels il donne lieu, nous cherchons précisément ici à examiner sous quelle forme *les possibilités ouvertes par l'innovation* interviennent dans l'expérience de l'outil. Il s'agira ici de rendre compte de plusieurs modes d'intrication entre les « possibles » et la « réalité » des usages, qui se mêlent sans se confondre dans la créativité dont font preuve les utilisateurs.

Déjouer les possibles : élément d'une appropriation sociale

La joignabilité⁶ des personnes exacerbée par les téléphones portables a rapidement été érigée en une menace d'intrusion généralisée. Le glissement du régime du potentiel à celui de l'irréversible, indice d'une confusion de l'usage réel avec les promesses de l'outil, semble pourtant constamment déjoué par des sujets sociaux dont nous avons pu montrer lors d'une première recherche collective⁷ qu'ils déployaient une pluralité de stratégies pour se rendre indisponibles quand ils le souhaitaient. Cette manière de faire, ou

résistance du sujet à une intrusion de l'objet dans les pratiques ordinaires, pourtant constamment décriée, s'est vu confirmée quelques années plus tard, tandis que la joignabilité semble devenue un mythe bien plus fragile encore. Le mobile apparaît en effet de plus en plus souvent utilisé comme un outil de joignabilité « non intrusive », par lequel on se signale à l'autre en laissant la balle dans son camp. Un moyen de faire antichambre, sans véritablement attendre, dont témoignent de nombreux interviewés, comme Monique, 75 ans, qui explique : « Je n'osais pas appeler mon fils de peur de le déranger en réunion, mais maintenant je sais qu'avec son mobile, c'est lui qui décide de me répondre ou pas, je ne risque pas de commettre d'impair. » L'une des premières relations à l'intrusion potentielle, qui consistait à « faire avec » en déjouant la joignabilité par une attitude protectrice, s'est progressivement transformée au gré des usages et de la stabilisation de leurs normes en une attitude moins défensive. Les utilisateurs exploitent désormais positivement les modes de joignabilité liés au téléphone portable : ils ont finalement contribué à une inversion du possible, comme les individus stigmatisés renversent leurs stigmates chez Goffman⁸.

Inventer son mobile face au spectre des potentialités techniques

Les sujets sociaux ne sont jamais passifs face aux innovations. La démultiplication des potentialités techniques et des promesses de services souvent liées aux opérateurs ne fait pas du mobile un « objet à tout faire ». Les utilisateurs le produisent comme un objet unique, restreint, qu'ils réinventent au fur et à mesure de leurs usages. Certaines des fonctions du mobile sont plus évidentes que d'autres qui demandent une véritable conversion imaginative et gestuelle, comme les nouvelles fonctions multimédias liées à l'image et au

son : faire une photo implique en effet une attitude très différente de celles requises par l'appel ou les SMS. Au pianotage commun s'ajoutent les gestes permettant de viser pour cadrer plus ou moins précisément un sujet, en portant le téléphone devant soi, le bras légèrement replié et le corps bien planté sur les jambes. Le mobile est alors physiquement transformé en appareil photo : les gestes momentanés le reconfigurent en même temps qu'ils redéfinissent la situation en une situation photographique.

À chaque utilisation, ce qui pourrait apparaître comme une juxtaposition plus ou moins articulée de fonctions donne lieu en réalité à une réinvention de l'objet tout entier. Véritable objet métamorphique, le mobile devient tour à tour une machine à écrire des messages, un appareil photo, un baladeur... un téléphone. En situation, les outils potentiels sont très efficacement « recouverts » par celui qui est concrètement mobilisé⁹.

Dénier le réel

Cette efficacité symbolique de l'usage sur l'objet indique une forme de recouvrement du potentiel par l'actuel. Nos observations rencontrent les récits d'utilisateurs sur la manière dont ils éprouvent leur relation au téléphone mobile. Les représentations et l'activité imaginative sont bien évidemment à l'œuvre dans cette performativité, notamment selon l'une des modalités mises en évidence par Joëlle Le Marec et Jean Davallon lorsqu'ils s'intéressent aux « projets d'usage »¹⁰ des sujets. Bien souvent en ce qui concerne le mobile, le « projet » dessine le contour négatif de l'usage : ce sont ces « classements » proposés par les menus auxquels on ne se livrera pas, ou encore cette possibilité d'envoyer puis de stocker ses photos sur un ordinateur, dont on parle presque pour ne jamais avoir à le faire.

Dans certains cas, les représentations liées aux possibles techniques peuvent même contredire ce qui se fait concrètement, au point de produire des attitudes de dénégation du réel. Les usages émergents autour de la photographie mobile rendent éclatante l'ambivalence de l'usage entre manipulation concrète et désir d'illusion. Photographies trop sombres, cadrages approximatifs, flous de bougés incontrôlés... les images mobiles n'ont pas toujours dans la pratique le niveau de « définition » promis par les publicités et le plus souvent revendiqué par les utilisateurs, très fiers de vanter les capacités techniques de leur téléphone. Montrer une photographie mobile s'accompagne bien souvent d'un commentaire visant à décrire ce qu'il faudrait voir. « Regardez, c'est Bénabar », s'exclame une jeune fille en nous tendant son mobile d'un air entendu. Sur le petit écran, une vague silhouette sur une scène saturée de lumière. La jeune fille se met alors à zoomer, faisant arriver plein cadre le visage d'un hypothétique Bénabar, de plus en plus flou et pixellisé. L'un des grands paradoxes de l'usage amateur en ce qui concerne l'image, c'est la conjugaison d'une quête de performance relevant du régime potentiel et d'un déni de la matérialité des images.

L'usage par l'absurde : le cinéma expérimental mobile

Il est particulièrement intéressant de relever que les artistes qui se sont saisis des téléphones mobiles pour faire des films¹¹, contribuant ainsi à offrir à cet objet un espace d'exploitation imprévu, celui de l'art contemporain, l'ont souvent fait précisément en raison de la faiblesse technique des images réalisables.

Ces images se rappellent par leur plasticité même en tant qu'image, faisant presque oublier le caractère indiciel de ce nouvel « art moyen »¹² en voie de constitution. Aucun d'eux ne vise à transformer la petite boîte noire en caméra, mais plutôt, dans les cas les plus parlants, à comprendre ce que peut produire une caméra portative sans cadreur, faite en quelque sorte pour « filmer avec l'oreille », selon les propos d'Alain Fleischer. Celui-ci exploite comme de nombreux autres plasticiens les spécificités du téléphone-mobile-appareil-de-prise-de-vue, en expérimentant sur un mode esthétique l'écart entre les pratiques ordinaires et celles qui sont sous-entendues par le dispositif. La réflexivité est alors au cœur de ce qui devient une véritable pratique analytique. Dans *Chines Tracks* (2006)¹³ qu'il a réalisé en déambulant le téléphone à l'oreille, et en décrivant son parcours dans un quartier de Shanghai, comme s'il se faisait localiser par un ami qui lui aurait donné rendez-vous, il filme ce que précisément il ne voit pas, avec pour objectif de retrouver une femme croisée la veille, et nous convie à une expérience qui confine à l'absurde. Et pour cause : il s'agit d'une actualisation littérale des possibles de l'innovation. « Ah, enfin cette porte, derrière laquelle se trouve la plus belle femme de Shanghai », finit-il par confier à son téléphone caméra qui cadre en fait un mur en diagonal.

Alain Fleisher fait ainsi émerger sur un mode expérimental ce qui sépare les promesses de l'innovation et la réalité des savoirs et des pratiques partagés autour du mobile. Si ce type d'approches esthétiques rompt avec les représentations ordinaires, il en est d'autres qui, jouant sur les représentations communes, exploitent différemment ce jeu, dans tous les sens du terme – manipulation et écart – entre potentiel et réel au cœur de l'expérience de l'objet.

Des jeux sur les représentations partagées de l'objet : les fictions cinématographiques autour du mobile

Les fictions cinématographiques et littéraires investissent souvent elles aussi le théâtre d'ombres chinoises qui fait se détacher la réalité d'un usage sur fond de « mythologies », au sens où l'entendait Roland Barthes, ou de « représentations partagées » – celles-là même qui fondent l'adhésion à la fiction, d'après l'anthropologue François Flahaut¹⁴, et produisent un type d'expérience de réception où il est malaisé de faire le départ entre réalité et fiction. Ces représentations partagées, placées au service du récit, sont, d'après François Flahaut, « les moyens de lui donner consistance »¹⁵. Elles sont ce sur quoi table le récit de fiction. C'est ainsi que le mythe de la « joignabilité » a innervé un certain nombre de films d'action dans les dernières années. L'exemple le plus célèbre en est la série *24 heures chrono* (2002-2005)¹⁶, où l'intensité dramatique tient notamment au fait que les protagonistes, *censément joignables*, car équipés d'un téléphone mobile, ne le sont pas effectivement, parce que leur batterie est déchargée, qu'ils se trouvent dans une zone blanche ou qu'ils ont simplement oublié leur portable sur leur table de nuit. Dans *Mission Impossible 3* (2006)¹⁷, là où ventouses géantes, filins super résistants et appareils de détections hyper-sophistiqués se trouvent sous le sabot d'un cheval et fonctionnent avec une évidence qui les fait oublier, la défaillance malencontreuse du plus banal des outils technologiques, le téléphone mobile, fait (re) vivre au spectateur un effet déceptif bien connu : la « joignabilité » ne fonctionne pas si bien que ça, en réalité.

Il est vrai que les trains qui arrivent à l'heure n'ont jamais beaucoup fait parler d'eux. Mais le seul dysfonctionnement ne suffit pas à produire une tension dramatique : celle-ci naît d'un décalage, fécond pour l'invention narrative, entre l'anticipation de l'usage et l'usage lui-même. De fait, le savoir particulier que la fiction délivre sur les usages est un savoir qui n'est pas d'abord d'ordre indiciel. Quand une fiction « témoigne d'une pratique », ou « atteste un usage », selon les formules consacrées, elle ne se contente pas de nous dire : « Voilà comment on fait avec un téléphone mobile. » Elle nous dit aussi : « Voilà ce qu'on fait de cet outil, compte tenu de ce qu'on croit pouvoir faire. » Elle maintient en somme vivaces la mythologie autour de l'objet, les croyances et les représentations ordinaires qu'il suscite, pour œuvrer au sein de cet horizon d'attente.

Après le mythe de la joignabilité, c'est celui du contrôle de l'individu par un outil hyper-personnel et inaliénable qui est aujourd'hui revisité dans les films d'action. Dans le dernier volet de la trilogie autour du héros Jason Bourne, *La vengeance dans la peau* (2007)¹⁸, les portables, *censément personnels*, circulent d'un personnage à l'autre, rendant impossible l'identification d'un possesseur de mobile par son outil.

Ces cas d'instrumentalisation fictionnelle du portable conduisent à avancer une hypothèse plus générale. Si le mobile est utile aux récits de fiction, c'est en vertu de certaines propriétés dramaturgiques qui lui sont attachées, et qui favorisent, pour le dire dans des termes empruntés à la théorie littéraire, le passage de sa *littérialité* à sa *littériorité*. L'utilité particulière du portable en régime de fiction tiendrait à ce qui fonde l'expérience commune de l'outil : il y a *du jeu* entre « ça pourrait/devrait marcher comme ça » et « voilà comment ça marche effectivement »¹⁹.

L'usage ou « l'espace potentiel »²⁰

Ce jeu dessine précisément l'espace de créativité des usages. Car l'inventivité dont font preuve les auteurs de fiction fait écho, comme celle des expérimentateurs plasticiens, à la créativité des utilisateurs qui savent y faire, eux aussi, pour déjouer et visiter les possibles. L'usage s'exerce dans un « espace potentiel », tel que l'a théorisé Winnicott. Il nécessite cette « aire intermédiaire d'expérience à laquelle contribuent simultanément la réalité intérieure et la vie extérieure »²¹ et qui se trouve aussi bien à l'origine du jeu que de l'activité créative. Le sujet y compose avec l'extérieur sans jamais tout à fait s'y soumettre.

Ainsi, à leur manière, les scénarios fictifs, les expérimentations des films mobiles, tout comme les stratégies d'usage réelles, ou les manipulations concrètes de l'outil par les utilisateurs observés donnent un sérieux coup d'arrêt à *l'emballlement des possibles* que prophétisent les détracteurs de l'outil.

Et ce n'est pas le moindre des paradoxes que les fictions contemporaines qui mettent en scène le mobile permettent de pointer la « fictionnalisation abusive » dont procèdent les analyses de ses nombreux détracteurs, sociologues et philosophes. Ces analyses sont en effet curieusement apparentées à celles des détracteurs

de la fiction, depuis Platon jusqu'aux critiques qui s'adressent aux jeux vidéo. Comme l'a montré Jean-Marie Schaeffer²², ces arguments sont de deux ordres. D'abord, l'argument concurrentiel, qui était celui de Platon dans *La République* : la fiction construit des leurres, des fantômes qui sont éloignés de la Vérité et qui, par conséquent, en détournent les lecteurs. Dans une perspective similaire, le téléphone mobile est accusé de détourner de la vraie présence (la sienne propre et celle de l'entourage) ainsi que d'une relation réaliste avec les situations. Le second type d'arguments concerne l'emprise. Le pouvoir de la fiction est tel qu'il serait susceptible de faire perdre ses repères au spectateur. Quant au téléphone mobile, il nous imposerait un ordre qui serait, chez Jauréguiberry, celui de la « connectivité permanente », chez Benasayag et Del Rey, celui du piège ontologique de l'hyperchoix où « tout est possible »²³ ou encore chez Agamben, celui du dispositif tout-puissant et « desubjectivant »²⁴.

Autant d'évocations des possibles menaçants de l'innovation qui ignorent la teneur particulière de l'expérience. Dans le cas de la fiction, comme dans le cas des situations de communications mobiles, elle prend toujours la forme de l'interpénétration d'une pluralité de niveaux et est constitutivement régulée par des mécanismes de contrôle de l'activité imaginative.

NOTES

1. Jauréguiberry, 2005, p. 88.
2. Benasayag et Del Rey, 2006, p. 30.
3. Il s'agit de deux travaux de recherche commandités par l'Afom (Association française des opérateurs mobiles) :
– Yves JEANNERET, Emmanuelle LALLEMENT et Joëlle MENRATH (dir.), *Le Téléphone mobile aujourd'hui : usages, représentations*

et comportements sociaux, janvier 2005, <www.afom.fr>. Ont également participé à cette recherche Daniel BINSWANGER, Perrine BOUTIN, Anne JARRIGEON, Anaïs LACOMBE, Jean-Baptiste PERRET, Julien TASSEL et Adeline WRONA.
– Anne JARRIGEON et Joëlle MENRATH (dir.), *Le Téléphone mobile aujourd'hui : usages et comportements sociaux*, 2^e édition, juin 2007, <www.afom.fr>. Ont également participé Olivier AïM, Camille BRACHET et Julien TASSEL.

4. Il s'agit aussi bien des productions visuelles réalisées grâce au téléphone mobile que des représentations cinématographiques et littéraires qui le font intervenir.
5. Jeanneret, 2000, p. 67.
6. Nous désignons par ce néologisme la possibilité de joindre et d'être joint.
7. Jeanneret, Lallement et Menrath, 2005, *op.cit.*
8. Goffman, 1974.
9. Les récits des personnes interrogées le confirment : rien de plus « désagréable », « paniquant », « pénible », que de voir son téléphone sonner alors qu'on est en train d'écrire un SMS ou de faire une photo : la polyfonctionnalité est alors vraiment vécue comme une perturbation, qui réside dans le fait de devoir interrompre une activité pour reconvertir l'objet en téléphone.
10. Davallon et Le Marec, 2000, p. 170.
11. Plusieurs festivals sont aujourd'hui consacrés aux films réalisés sur téléphone mobile. Nous avons vu et analysé un corpus de vidéos présentées aux Mobile Film festival 2006 et 2007 (<www.festival-mobile-film.fr>), et aux Festival Pocket Film 2005 et 2006 (<www.festivalpocketfilms.fr>).
12. Bourdieu, 1965.
13. A. FLEISCHER, *Chinese Tracks*, 2006.
Voir le site <www.festivalpocketfilms.fr>.
14. Flahaut, 2005.
15. *Idem*, p. 37.
16. J. CASSER et D. GUGGENHEIM, *24 Heures Chrono*, 2002-2005.
17. J.-J., ABRAMS, *Mission impossible III*, 2006.
18. P. GREENGRASS, *La Vengeance dans la peau (The Bourne Ultimatum)*, 2007.
19. Un roman policier récent de l'auteur islandais Arni Thorarinnsson met en œuvre ce décalage puis le commente de façon très explicite : « Aucune réponse. La communication a été coupée. Je repose le téléphone sur mes genoux [...]. Un jour, j'ai lu que les téléphones cellulaires facilitaient la tâche des criminels parce qu'ils étaient joignables à tout moment. En même temps, ils ont compliqué celle des auteurs de romans policiers. » (Thorarinnsson, 2007, p. 9.)
20. Winnicott, 1971, p. 9.
21. *Idem*, p. 9.
22. Schaeffer, 1999.
23. Benasayag et Del Rey, 2006.
24. Agamben, 2006.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- AGAMBEN, G., « Théorie des dispositifs », *Poésie n° 115*, Paris, Belin, 2006.
- BENASAYAG, M., DEL REY, A., *Plus jamais seul, Le phénomène du portable*, Paris, Bayard, 2006.
- BOURDIEU, P. (dir.), *Un art moyen. Essai sur les usages sociaux de la photographie*, Paris, Éd. de Minuit, 1965.
- DAVALLON, J., LE MAREC, J., « L'usage en son contexte : sur les usages des interactifs et des cédéroms de musée », *Réseaux n° 101*, Hermès Sciences Publications, 2000, p. 170.
- FLAHAUT, F., « Récits de fiction et représentations partagées », *L'Homme*, n° 175-176, juillet-décembre 2005.
- GOFFMAN, E., *Stigmates*, Paris, Seuil, 1974.
- JAUREGUIBERRY, F., « L'immédiateté télécommunicationnelle », in MOATTI, Ph. (dir.), *Nouvelles technologies et modes de vie*, Paris, L'Aube, 2005.
- JEANNERET, Y., *Y a-t-il (vraiment) des NTIC ?*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, 2000.
- SCHAEFFER, J.-M., *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999.
- THORARINSSON, A., *Le Temps de la sorcière*, Paris, Métalié, 2007.
- WINNICOTT, D.W., *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1971, p. 9.