

Saisir des phénomènes de communication contemporains

par MELIANI valérie, « valerie.meliani@univ-montp3.fr »

CERIC - EA1973 : « Usage des technologies de l'information et de la communication » - Université Montpellier 3

Notre communication essaie de contribuer à un enjeu porté par le colloque, celui de montrer l'opérationnalité des SIC pour l'étude de phénomènes actuels. Pour faire progresser la compréhension des phénomènes humains et contemporains, nous participons à la réflexion sur de nouvelles méthodes issues de références et de concepts propres aux SIC. Cette proposition répond à un manque dans les méthodes qualitatives pour appréhender les dispositifs numériques sous l'angle de l'interaction. En même temps que les technologies numériques prennent place dans notre monde aux travers de différents objets, il nous faut développer et enrichir les outils méthodologiques pour être en phase avec ces situations quotidiennes pour l'utilisateur, mais inédites pour le chercheur. Il ne s'agit pas d'inventer, mais d'adapter les techniques et grilles existantes dans un nouvel assemblage pour déboucher sur des méthodes qui permettent une approche qualitative des dispositifs numériques. Au sein de notre large domaine de recherche qui est l'art numérique, nous explicitons ici notre bricolage méthodologique. L'enjeu est de trouver comment recueillir et analyser de manière qualitative des données qui sont des interactions d'acteurs avec des sites web artistiques. Le concept d'interaction est au cœur de notre démarche, par définition, nous ne pouvons observer d'acteur en situation s'il n'est pas en train d'utiliser le dispositif numérique. Nous cherchons donc à travers ce texte à témoigner de la capacité des SIC à développer ses méthodes, et à étudier un objet communicationnel (dont le sens naît en situation), complexe (émergence de significations multiples en fonction des mondes de l'acteur) et contemporain (sites web artistiques, objets innovants, dispositifs numériques).

Mots-clés : interactionnisme, situation, contexte, art numérique, méthode qualitative

To make progress the comprehension of the human and contemporary phenomena, we take part in the reflexion on new methods resulting from references and concepts suitable for SIC. It is a question of adapting the existing methodological tools in a new assembly to lead to methods which make it possible to study the digital art devices under the angle of the interaction. We testify here to the capacity of the SIC to study a communicationnal, complex and contemporary object.

Keywords : interactionnism, situation, context, digital art, qualitative method.

L'objet de ce texte est de montrer l'efficacité des sciences de l'information et de la communication dans l'étude de phénomènes contemporains : ici les dispositifs artistiques numériques. Ces productions artistiques sont habituellement appréhendées par les sciences de l'art, l'esthétique ou l'histoire de l'art. Nous nous demandons en SIC « qu'est-ce qui se passe, du point de vue de la communication, lorsque des acteurs humains ont des activités à l'intérieur de dispositifs sociaux-techniques qui nécessairement font intervenir des TIC ? », pour reprendre la démarche proposée par Alex Mucchielli (2006 : 8). Il s'agit donc de porter un regard communicationnel sur les dispositifs artistiques numériques, c'est-à-dire un regard qui cherche à saisir les significations pour les acteurs en situation.

Nous reviendrons d'abord brièvement sur la dénomination art numérique pour définir et cadrer ce type de création dans le domaine artistique, mais aussi pour le situer comme objet d'étude en SIC. Ensuite, la majeure partie du texte sera consacrée à la manière dont nous utilisons les méthodes qualitatives pour étudier les dispositifs d'art numérique, tant sur le plan du recueil que sur celui de l'analyse des données. Nous insisterons ici sur la nécessité d'adapter certaines méthodes pour une meilleure opérationnalité aux vues des particularités de l'objet d'étude qui nécessite d'être saisi en interaction, compte tenu de notre problématique communicationnelle. Quelques mots de conclusion nous permettront de souligner la transversalité et la capacité de renouvellement des SIC qui en font, de notre point de vue, des sciences actuelles.

1. Cadrer et définir l'art numérique

De tout temps les artistes se sont emparés des avancées techniques de leur époque : « art et technique ont toujours été inséparables » (Mèredieu, 2003). C'est à partir des années soixante que les premières œuvres artistiques réalisées avec un ordinateur ont vues le jour. La machine a évolué et les questions que se posaient les artistes à l'époque ont elles aussi changées. Nombreux historiens, sociologues, philosophes ou théoriciens de l'art ne peuvent séparer l'œuvre d'art de ses conditions de productions en commençant par l'artiste, sa culture, ses idéologies. Les créations sont également contingentes de l'époque, l'environnement, le lieu à partir duquel elles émergent, ainsi que de la vie sociale, culturelle, politique et des instances qui les régulent. Pour finir les contraintes, ou possibilités, matérielles et techniques participent aussi à la production artistique. Pour Michael Baxandall (1991), toute création artistique est à rapprocher de son contexte d'émergence culturel, social et scientifique pour tenter d'en comprendre le sens. Aux origines de l'école française de sociologie de l'art, Pierre Francastel (1994) conçoit l'art et la technique comme liés l'un à l'autre ; selon lui, l'œuvre d'art est avant tout un fait technique, puis un produit de psychologie collective, et enfin un témoignage sociologique.

L'histoire de l'art est très liée à l'histoire de la science. La perspective au début du Quattrocento est l'exemple le plus probant en matière d'innovation technique ayant de profondes répercussions dans les usages artistiques et plus généralement au niveau de la représentation du monde. Avec l'essor de l'industrie au XVIIIe, nous remarquons également le bouleversement de l'organisation interne du travail des peintres. Ils ont alors la possibilité d'acheter les couleurs, les châssis ou les pinceaux chez le marchand ; l'atelier individuel apparaît, entraînant une modification de la conception des œuvres. Pour ne retenir que le plus marquant, nous assistons ensuite à l'invention du tube de peinture, du chevalet portatif, de la photographie en 1840 et du premier appareil grand public (Kodak vers 1890). Cinq ans plus tard arrive le cinématographe, puis les télécommunications (télégraphe, téléphone, fax, minitel), l'ordinateur, le réseau internet, les messageries, les sites web et toutes les technologies numériques. À partir d'un point de vue historique et anthropologique, Jean Clair (1989) nous dit que l'histoire de l'art est celle de l'homme, elle s'écrit par rapport à l'histoire de la science et des progrès techniques.

Avec la modernité, l'artiste se découvre très préoccupé par la réalité technologique de son temps, il représente dans l'imaginaire collectif celui qui porte une réflexion critique sur sa la

société. À l'extrême, nous pourrions convoquer l'image légendaire du génie de l'artiste visionnaire, qui a une vie hors du commun en marge de la société. « Technique et modernité culturelle marchent d'un même pas » (Ardenne, 1993 : 242). En avance sur le temps de la société à laquelle il appartient, c'est le plus souvent dans une vision postérieure que l'artiste est repéré comme précurseur.

L'art numérique regroupe des pratiques et des objets très hétéroclites qui ont tous la particularité d'utiliser le langage informatique numérique ainsi que les médias et technologies qui se développent avec. Il regroupe un ensemble varié de catégories de création comme le net art, le game art ou le software art pour ne citer que trois exemples. Le seul critère qui réunit ces différentes formes d'expression est qu'elles utilisent les spécificités du langage numérique. Comme nous le dit Edmond Couchot (2002) « L'hybridation est propre à l'ensemble des arts numériques et les rend difficiles à définir et à classer, sinon par leur technicité. Mais en même temps elle donne à l'art numérique sa vigueur et sa richesse ». Comment peut-on dépasser cette définition par la technique ?

Emanuele Quinz (2004 : 91-92) nous propose une distinction très éclairante : « Au stade actuel, utilisant comme seul critère discriminant l'intégration d'outils numériques dans les processus de création, il englobe une pléthore de pratiques hétérogènes – des architectures virtuelles au graphic design, des sites web aux musiques électroniques, des jeux vidéo aux performances. Dans la majorité des cas, il serait plus prudent de parler de numérisation des arts : l'utilisation d'outils et de procédés numériques modifie les formes mais pas le statut de l'œuvre. D'autre part, on ne peut pas nier que, grâce au potentiel de l'informatique, de nouveaux prototypes d'œuvres émergent, qui impliquent non seulement de nouveaux processus de création, mais aussi des contextes de diffusion et des modes de réception totalement inédits : des installations interactives au net art. » La dénomination art numérique désignerait donc les créations numériques qui ne relèvent pas du processus de numérisation des arts, c'est-à-dire des créations qui ne peuvent appartenir à aucune des catégories déjà établies avant l'arrivée des technologies numériques. Lorsque nous parlons d'art numérique, il s'agit donc de créations artistiques qui, d'une part, utilisent les potentialités liées à la technologie, et d'autre part, sont en quelque sorte orphelines ou n'ont pas de parenté directe.

Une autre piste complémentaire s'offre à nous dans les écrits de Dick Higgins, artiste américain poète, compositeur et écrivain, il est notamment à l'origine du groupe Fluxus. L'art numérique s'inscrit davantage dans une logique de décroisement nommée par Dick Higgins art intermédia¹. D'après Olivier Lussac (2004 : 199), reprenant les propos initiaux de Dick Higgins, ce qui définit les arts intermédia est « un travail de fusion conceptuelle, sans caractéristique précise [...] les arts intermédia échappent aux cloisonnements des différents domaines instaurés à la Renaissance. » Dans ces logiques d'ouverture et d'hybridation, ces formes artistiques ne peuvent appartenir à un genre, elles sont le plus souvent aux marges de l'art contemporain. Il s'agit par exemple des performances, des happenings, du ready-made, de l'art vidéo, ... et de l'art numérique. Ces arts intermédia, déjà très métissés, peuvent être considérés comme les origines de l'art numérique.

Les œuvres numériques, telles que nous venons de les décrire, s'exposent sur deux types de terrain distincts, qui peuvent dans certains cas être reliés. Le premier type rappelle l'exposition classique, il s'agit de dispositif in situ, appelé généralement installation numérique ou multimédia. Installation est le vocabulaire hérité de l'art contemporain. Ces installations sont la plupart du temps exposées dans un lieu dédié aux manifestations artistiques ou

culturelles : centre d'art, musée, galerie, festival, manifestation, foire... ou directement dans l'espace public de la rue, souvent lors de festivals.

Le second type de terrain est virtuel, il s'agit d'œuvres en ligne, c'est-à-dire de sites web sur le réseau Internet qui ont le statut de créations artistiques. Ces œuvres sont uniquement disponibles via un système de réception (type ordinateur ou écran de projection par exemple) et une connexion au réseau. Certaines œuvres au départ conçues comme des installations numériques ont une continuité artistique sur le web, et inversement une œuvre d'art en ligne peut être adaptée au mode d'exposition in situ ou parfois sous forme de performance, en particulier pour enrichir le dispositif en ligne.

2. Notre lecture SIC de l'art numérique

Phénomène contemporain encore peu étudié, l'art numérique prend forme de différentes manières dans notre société. Après avoir recueilli auprès des artistes leur point de vue sur cet objet émergent, nous nous intéressons aujourd'hui aux pratiques des publics d'installations d'art numérique et d'art en ligne. Nos références en SIC et la méthodologie que nous avons construite nous permettent de comprendre les conduites des publics de l'art numérique avec ces nouvelles formes artistiques et technologiques. Notre terrain d'étude se limite aux usages de sites artistiques et aux visites d'expositions d'art numérique, lors de festivals notamment.

L'art numérique peut être saisi par les SIC, particulièrement pour comprendre les phénomènes humains liés à ces formes artistiques qui utilisent la technologie numérique comme outil ou comme médium. Notre intérêt se porte sur les conduites des acteurs sociaux avec ces dispositifs artistiques numériques qui sont communicationnels et complexes. Complexes car liés aux actions de l'acteur et dont une multiplicité de significations peut émerger. Communicationnels parce que le sens n'est compréhensible qu'en situation de communication, en situation d'échange avec un acteur. Le dispositif sans l'acteur est à l'état latent, le sens émerge dans l'interaction. Nous employons le terme d'acteur comme sujet capable de décrire les actions qu'il entreprend, conception issue notamment de l'ethnométhodologie (Garfinkel, 1967). Notre méthodologie SIC nous permet d'observer et de recueillir les procédures mises en œuvre par les acteurs en interaction avec un site web ou avec une installation numérique.

Dans ce cadre, nos analyses portent sur un acteur en interaction avec un dispositif artistique : un site web de type net art accessible en ligne, ou une installation numérique exposée dans un lieu artistique. Ce concept d'interaction nous invite à interroger la rencontre avec le dispositif artistique en l'envisageant avant tout comme un moment de co-construction entre l'acteur et la création. Basée sur l'interactionnisme (Mead, 1950 et Schutz, 1954) et l'approche qualitative en sciences humaines (Mucchielli et Paillié, 2003), nous observons à la manière d'un ethnologue la situation d'interaction entre l'acteur et l'œuvre numérique pour comprendre les significations émergeant de cette rencontre.

Les SIC ont des techniques de recueil et d'analyse pour nous permettre de comprendre les phénomènes humains. La contemporanéité de notre objet d'étude nous demande d'actualiser certaines méthodes tout en conservant leurs principes originels fondamentaux. Notre

proposition vient répondre à un manque dans les méthodes qualitatives pour appréhender les dispositifs numériques sous l'angle de l'interaction. Nous faisons ci-après deux suggestions pour renouveler les méthodes qualitatives dans ce contexte de recherche, c'est-à-dire compte tenu de l'objet d'étude et de l'angle de recherche adopté. La première propose une méthode pour observer et recueillir les données, et la seconde consiste à faire évoluer une grille d'analyse.

2.1. Renouveler le recueil de données qualitatives

Nous proposons ici une méthode qualitative appelée méthode interactionniste, plus largement définie dans un précédent article (Brunel et Méliani, 2006). Cette méthode cherche à identifier les significations émergentes pour l'acteur en interaction avec un site web. Jean Brunel l'utilise dans le domaine des sites institutionnels, et nous, dans celui des sites d'art numérique.

Ancrée dans le paradigme compréhensif, notre méthode consiste à observer et recueillir les procédures mises en œuvre par les acteurs pour accomplir leur projet dans la situation de consultation d'un site web. La méthode interactionniste s'appuie sur la mise en situation de l'internaute pour recueillir des commentaires à propos de l'objet étudié. Trois principes fondamentaux viennent soutenir notre construction méthodologique.

L'étude de l'objet par sa mise en situation avec un acteur social, principe situationnel et phénoménologique. Notre objet est un objet communicationnel dont le sens se comprend dans l'interaction, c'est-à-dire dans l'action située de navigation de l'internaute (Quéré, 1999). Ce premier principe s'ancre dans une approche phénoménologique et situationnelle : chaque acteur construit ses propres significations en situation d'interaction, et ces significations sont aussi partagées par des communautés d'acteurs qui se définissent par leurs normes socioculturelles.

Le recueil de commentaires émis par l'acteur sur son action avec l'objet, principe constructionniste qui reprend le concept de construction sociale de la réalité (Berger et Luckman, 1966). Ici, le site web sert de matériel starter pour amener l'internaute à produire une première analyse personnelle de l'objet. Nous cherchons à recueillir la construction sociale du sens pour l'acteur en interaction avec l'objet afin de savoir comment celui-ci construit son monde et quelles sont les règles qui engendrent et gouvernent son jugement (Garfinkel, 1967).

La construction de la situation de recherche caractérisée par la mise en situation de l'acteur dans le dispositif permettant le recueil de données (observation et discours) par le chercheur, principe méthodologique qualitatif. La construction d'une situation d'expérimentation se justifie par l'impossibilité d'observer la réalité habituellement vécue. Il s'agit d'intégrer le chercheur à la situation d'interaction entre l'acteur et le site, en restant au plus près des phénomènes empiriques. « Le sujet-analysant est toujours là, avec ce qu'il est et ce qu'il porte, mais le sujet-analyseur est mis entre parenthèses » (Paillé & Mucchielli, 2003 : 71). Le

chercheur opère un décentrage pour se soustraire à ses catégories initiales d'interprétation qui peuvent s'avérer aveuglantes.

Plus concrètement, la méthode interactionniste peut se décrire en termes de composants et d'opérations. Les composants sont les acteurs ou entités, sans quoi rien ne peut se faire. Un composant est un élément qui a son existence propre en dehors de sa participation à la méthode. Les opérations permettent d'appliquer la méthode. Il ne s'agit pas d'étapes linéaires à valider progressivement. Les opérations doivent toutes figurer dans la mise en œuvre de la méthode, mais peuvent être agencées dans un ordre différent. Cet agencement dépend de l'objectif du chercheur à propos de son objet de recherche. Brunel et Méliani (2006) prennent des exemples précis pour montrer plusieurs combinaisons des opérations de la méthode.

LES COMPOSANTS	LES OPÉRATIONS
Un acteur internaute	Formaliser le projet de navigation
Un site web	Observer la navigation de l'acteur avec le site dans le dispositif de recherche construit : comportement de l'acteur dans l'environnement + interaction acteur/objet et incidents critiques
Un dispositif informatique	Verbalisation des actions
Une caméra	Retour sur les moments critiques
Un lieu habituel de navigation	Gestion du temps

Tableau n°1 : Les composants et opérations de la méthode interactionniste

En premier lieu, attachons-nous aux composants où l'acteur est au centre de notre attention. Il a un projet de navigation sur le site web et dans son interaction, révèle ce qu'il ne peut formaliser (ses acquis socioculturels, ses déjà-là). L'acteur interagit avec les sites web, considérés ici comme porteurs d'intentions explicites et implicites. Il s'agit des intentions de conception aisément identifiables et des intentions qui échappent aux concepteurs, mais se révèlent dans l'interaction avec l'acteur. Nous avons ensuite le dispositif informatique. Nous entendons par là l'ensemble du matériel nécessaire à une navigation sur le web : ordinateur personnel, dispositif de pointage, clavier, connexion Internet, écran, etc. Ce sont à la fois un média, un support et une interface qui permettent d'accéder, de mettre en forme et d'instaurer la relation entre l'acteur et le site web. Il y a également une caméra qui sert à l'enregistrement de données telles que le parcours de navigation, le rythme, la place de la souris sur l'écran ou le comportement non-verbal de l'internaute. Elle éloigne de la situation habituellement vécue par l'acteur, mais est indispensable compte tenu de la complexité de la situation observée, complexité relative aux multiples possibilités d'interactions de l'acteur avec l'objet web et non due à la technicité du site. Et enfin, un lieu habituel de navigation pour être au plus près du vécu des acteurs observés, et éviter les biais trop importants d'une observation expérimentale en laboratoire.

Définissons en second lieu les différentes opérations de la méthode. Dans une attitude empathique, nous cherchons à formaliser le projet de navigation de l'acteur : ce qu'il pense faire au cours de sa navigation. On cherche ici à identifier le projet que porte l'acteur social, projet qui traduit ses actions et ses conduites (Mucchielli, 1998). Formaliser le projet de navigation à un temps T est capital pour apprécier l'évolution de ce projet qui se traduira par les actions de l'acteur au cours de sa navigation.

L'observation du chercheur se focalise sur le comportement de l'acteur dans l'espace restreint du rapport à l'ordinateur et sur les actions de navigation. Au niveau du comportement, nous relevons les gestes du corps, le positionnement, la distance à l'écran, la main posée ou non sur la souris, le regard sur les éléments proches, et enfin l'attitude générale de l'acteur, ce que l'école de Palo Alto appelle la communication digitale (Watzlawick, 1972). Pour les actions de navigation, nous observons les éléments interactifs qui lient l'acteur au site : souris, clavier et liens hypermédias (son, image, texte, vidéo). Au cours de cette opération nous cherchons à relever l'implication de l'acteur dans les propositions que lui fait le site web.

Une autre opération est la verbalisation constructionniste pour l'acteur en situation. Reprenant les apports des méthodes d'entretien en sciences humaines, l'intervieweur cherche à recueillir le discours de l'internaute sur ses interactions avec le site web. Il s'agit ici d'une part de favoriser l'explicitation des conduites de l'internaute, et d'autre part de décrypter ce que les actes suggèrent d'un projet bien souvent non conscient.

Toute navigation connaît des moments critiques, c'est-à-dire des moments où l'internaute semble perdu, ou se retrouve bloqué dans sa navigation. L'intérêt ici est d'identifier les processus mis en œuvre par l'acteur pour résoudre ou contourner ces situations de crise.

Enfin, la gestion du temps crée le lien entre les composants et les opérations. Notamment elle facilite le passage d'une navigation « pour faire bien devant le chercheur » à une navigation proche de celle habituellement vécue par l'internaute.

L'ensemble des composants et opérations de cette méthode interactionniste n'est pas nouveau, mais c'est leur assemblage qui est innovant. Cette manière de les disposer est dédiée aux chercheurs souhaitant mettre en œuvre un recueil qualitatif des interactions d'acteurs sociaux avec des objets communicationnels, de type sites web.

2.2. Adapter une grille d'analyse

Ce dernier point consiste à faire évoluer une grille d'analyse aux spécificités de notre objet d'étude. Il s'agit de la sémiotique situationnelle d'Alex Mucchielli (2007) issue de l'analyse sémio-contextuelle (1998, 2005). L'auteur part du principe que toute situation peut être découpée et définie à l'aide de sept contextes. Certains contextes sont plus ou moins présents selon les situations et selon le point de vue des acteurs. Dans chaque contexte, il peut exister un ou plusieurs éléments pertinents, c'est-à-dire significatifs du point de vue de l'acteur. La contextualisation est la signification d'une communication dans un ou plusieurs contextes de la situation. « [...] C'est l'effort banal et immédiat que fait l'acteur pour répondre à la question : "comment comprendre ce qui se passe ici ?" » (Mucchielli, 2007 : 137).

L'objectif de la sémiotique situationnelle est de rechercher le sens des phénomènes liés aux activités des acteurs sociaux. Il s'agit de rendre compte de la complexité (Morin, 1990) inhérente aux phénomènes humains : comprendre ce qui se joue dans la situation sans en perdre l'essence dans une réduction trop simple. D'après Alex Mucchielli (2007), ses origines sont dans les sciences humaines et plus particulièrement dans le courant de la sociologie compréhensive. Depuis 1880, Wilhem Dilthey réagissant au positivisme d'Auguste Comte, montre la dualité évidente Nature/Esprit. Dualité qui nécessite deux attitudes épistémologiques différentes : l'explication et la compréhension.

Plusieurs courants de pensée en sociologie compréhensive ont travaillé autour du concept de situation, défini comme le contexte global dans lequel les phénomènes humains prennent sens. Toute situation appelle alors un cadrage. Ce cadrage découpe dans le temps et l'espace le moment de la situation. Un cadrage trop court empêche souvent de comprendre le jeu des communications. Il faut recadrer plus large, c'est-à-dire agrandir le champ de prise d'informations de manière à comprendre la communication au sein de la situation d'échanges.

La sémiotique situationnelle définit la communication comme toute production humaine : expression, conduite, création, paroles, écrits, réalisations matérielles, acte de non-communication... pouvant être lue, c'est-à-dire pouvant trouver un sens, dans une situation donnée par et pour les acteurs de cette situation. La situation est subjective, c'est une interprétation par tel acteur ou tel groupe d'acteur. Le problème des interprétations différentes n'est pas central, la plupart du temps les situations sont socialement définies et donc partagées (Berger et Luckman, 1966).

Le sens est donc défini comme un construit, une émergence en situation par l'acteur. Il n'est pas déterminé par des causes, c'est une résultante provisoire de significations prises par les productions des acteurs de la situation. Le sens n'est pas séparé de ses conditions de production. Il naît d'une confrontation de la communication à des éléments contextuels de la situation. Ce sens global est reconstruit en identifiant les processus de contextualisation, il s'agit de montrer par le travail de chaque contexte comment tel ou tel élément devient signifiant pour l'acteur. Dans le tableau suivant, nous nous basons sur les contextes définis par Alex Mucchielli (2005 : 169-183) auxquels nous apportons certaines caractéristiques propres à notre objet d'étude : l'interaction aux sites web artistiques.

Sept contextes	Références théoriques et conceptuelles	Contextes de la sémiotique-situationnelle	Contextes de la sémiotique-situationnelle adaptée aux sites web
Normes	E.T. Hall : importance de la culture et des normes, l'ethnométhodologie : mise à jour des règles culturelles implicites.	Ensemble des normes explicites ou implicites. Ce sont les règles collectivement partagées qui disent à l'acteur ce qu'il peut faire ou non. Ce qui est tellement naturel qu'on ne s'aperçoit même plus	Codes d'écriture et de navigation en présence sur les sites web, homogénéité et cohérence du site web.

		qu'il y a interprétation (nos déjà-là culturels).	
Enjeux	Phénoménologie Husserl, Schutz « système de pertinences », Heidegger, existentialisme Sartre « être jeté au monde ».	Intentions, finalité, projets des acteurs. C'est ce qui motive l'acteur dans sa situation, ce qui fait qu'il est là. Il peut manifester d'un enjeu à court terme ou avoir une intentionnalité générale ; de même l'enjeu peut être plus ou moins concret.	Projet de l'internaute / finalité véhiculée par le site web selon les intentions de conception, et propositions d'action qui échappe à cette finalité.
Positionnement	Goffman : position de l'acteur dans les expériences sociales, existentialisme : exister c'est se situer par rapport au monde politique, économique...	Positions sociales des acteurs. Chaque acteur de la situation à une position dans la situation, volontaire ou subie. Le positionnement est défini par les statuts, les rôles dans le passé ou dans la situation présente, la place donnée ou prise par l'acteur...	Architecture du site web, place de la page dans l'ensemble du site et ses relations avec les autres pages. Position implicite attribuée à l'internaute (compétences techniques, connaissance du domaine...)
Qualité des relations	Sociométrie de Moréno, Psychologie, Palo Alto : règles des échanges.	Qualité des relations entre les acteurs. Toutes les règles intersubjectives qui participent à la relation entre les acteurs, la communication non-verbale ou para-verbale y tient une place importante. La qualité de relations définit l'ambiance des échanges entre acteurs.	Interactivité à la page, style de navigation, liberté de participation ou possibilité d'échange.
Temporel	Cadrage temporel du système d'échange.	Moment, date, contexte historique, rapport entre le passé, le présent et le futur. Toute communication s'inscrit dans le contexte de nos échanges précédents.	Affichage des éléments, progression dans l'architecture, durée et rythme de la navigation.

Spatial	Géographie des échanges, description du lieu.	Espace, lieu, cadre, géographie de l'échange. L'espace dans lequel se trouve l'acteur peut induire des normes de comportement. L'espace propose une scène qui se prête à jeu ou improvisation.	Agencement graphique, mise en page, ergonomie.
Physico-sensoriel	Communication non-verbale et para-verbale.	Ressenti, sens physiques : ouïe, vue, odorat, toucher, goût et la proprioception (perception de soi).	Éléments graphiques, résolution, poids des médias, design et esthétique de l'interface. Émotions.

Tableau n° 2 : Évolution de la grille sémiotique situationnelle aux sites web

En s'inspirant des fondements de la sémiotique situationnelle, nous essayons de la faire évoluer pour mieux correspondre à l'analyse d'interactions aux sites web. En résumé, le contexte des normes est la plupart du temps défini par les codes d'écriture et de navigation en présence sur le web. Celui des enjeux diffère selon le point de vue d'observation : projet de l'acteur-internaute ou finalité véhiculée par le site web selon le projet de l'acteur-concepteur. Le contexte des positionnements fait surtout référence à l'architecture du site web, c'est-à-dire à la place de la page dans l'ensemble du site et à ses relations avec les autres pages. À la qualité des relations correspond le style de navigation. Le contexte temporel nous renseigne sur la progression dans l'architecture du site web ainsi que sur la durée et le rythme de navigation. Le contexte spatial indique principalement l'agencement graphique de la page web, et enfin le contexte physique-sensoriel permet d'identifier ces éléments graphiques et ce qu'ils suscitent au niveau émotionnel.

Pour réaliser l'analyse à l'aide de la grille de lecture sémiotique situationnelle, nous commençons par choisir un premier contexte qui semble le plus évident dans la situation. Il faut ensuite définir les éléments significatifs pour l'acteur dans ce contexte, et mettre à jour peu à peu les relations éventuelles de ce contexte avec les autres contextes de la situation. L'analyse ne renseigne pas un à un chaque contexte, mais cherche à montrer la dynamique des contextes, c'est-à-dire le travail des processus sur la situation.

3. Conclusion : pour une dynamique des SIC

Les SIC ne sont pas limitées en termes de méthodologie de recherche ou d'objet d'étude. La communication et l'information se rejoignent en une science plurielle qui se préoccupe principalement de la question de la construction du sens. Cette même question du sens posée à des dispositifs socio-techniques contemporains, impose une évolution méthodologique. Sciences et techniques marchent ensemble, la science fait avancer la technique et la technique pose des problèmes à la science (Hottois, 2004). Dans une logique propre aux systèmes, en renouvelant leurs objets d'étude, les SIC se renouvellent.

Comme toutes sciences, les SIC ne doivent cesser d'évoluer en se diversifiant et se spécialisant à la fois. Les jeunes chercheurs qui, comme nous, ont été entièrement formés par des cursus SIC n'ont pas de gêne à convoquer des auteurs d'autres disciplines, à faire des emprunts conceptuels ou à adapter des modèles à leur objet étude. Ce bricolage méthodologique est soutenu par les recherches qualitatives qui mettent au cœur de leur démarche l'appropriation par le chercheur, laissant ainsi une grande place à l'heuristique.

L'interdisciplinarité des SIC a contribué à leur force intellectuelle et pragmatique dès leur naissance, mais elle a également été leur talon d'Achille lorsqu'elles ont cherchées la reconnaissance extérieure. Intrinsèque aux SIC, cette transversalité disciplinaire ne peut aujourd'hui qu'être acceptée et dépassée pour donner place à l'échange et au renouvellement.

Nous concluons par ce mot d'ordre : pour une dynamique des SIC !

Éléments de bibliographie :

Ardenne P., 1997, « Vers la consécration de l'"Art Machine" », pp. 241-278, in : Ardenne P. dir., *Art l'âge contemporain*, Paris, Éd. du Regard.

Baxandall M., 1991, *Formes de l'intention*, Nîmes, J. Chambon.

Berger P., Luckman T., 1966, *The Social Construction of Reality*, New York, Doubleday & Company (trad. fr., 1986, *La construction sociale de la réalité*, Paris, Méridiens Klincksieck).

Brunel J., Méliani V., 2006, « Méthode interactionniste centrée sur l'appropriation du chercheur », pp. 501-518, in *Recherches qualitatives, hors série n°3*, actes du colloque CERIC-ARQ « Bilan et perspectives de la recherche qualitative en sciences humaines et sociales », ARQ, http://www.recherche-qualitative.qc.ca/hors_serie_3.html.

Clair J., 1989, *Méduse*, contribution à une anthropologie des arts visuels, Paris, Éd. Gallimard.

Couchot E., Hillaire N., 2003, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Éd. Flammarion.

Francastel P., 1994, *Peinture et société*, Paris, Éd. Denoël.

Garfinkel H., 1967, *Studies in Ethnomethodology*. Englewood Cliffs, New Jersey, Prentice-Hall. E. T., 1971, *La dimension cachée*, Paris, Éd. du Seuil.

Goffman E., 1991, Les cadres de l'expérience. Paris, Éd. de Minuit.

Hottois G., 2004, Philosophies des sciences, philosophies des techniques, sous l'égide du Collège de France, Paris, Odile Jacob.

Lussac O., 2004, Happening et fluxus polyexpressivité et pratique concrète des arts, Paris, L'Harmattan.

Mead G.-H., 1950, L'esprit, le soi, la société. Paris, PUF.

Mèredieu de F. 2003, Arts et nouvelles technologies, Bologne, Éd. Grafica.

Morin E., 1990, Introduction à la pensée complexe. Paris, ESF.

Mucchielli A., Ed., 1996, Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales, Paris, Armand Colin, 2e édition.

Mucchielli A., 1998, Théorie des processus de la communication, Paris, A. Colin.

Mucchielli A., 2005, Approche par la contextualisation, Paris, A. Colin.

Mucchielli A., 2006, « Un cadre de référence pour « l'approche communicationnelle » des TIC », pp. 7-35, in Mucchielli A, dir., Étude des communications : Le dialogue avec la technologie, Paris, A. Colin.

Mucchielli A., Paillé P., 2003, L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales. Paris, Armand Colin.

Quéré L., 1999, « Action située et perception de sens », pp. 301-338, in De Fornel M., Quéré L., Eds., La logique des situations, Paris, EHESS.

Quinz, E., 2004 « Milieux d'échange : du paradigme relationnel », pp. 91-96, in Jouable. Art, jeu et interactivité. Paris, Haute école d'arts appliqués, ENSAD et Ciren Paris 8, et Genève : Centre pour l'image contemporaine.

Schutz A., 1954, Le chercheur et le quotidien. Trad. fr. , Méridiens Klincksieck, 1987.

Watzlawick P., Helmick Beavin J., Jackson Don D., 1972, Une logique de la communication. Paris, Seuil.

¹ Olivier Lussac cite Dick Higgins dans un texte intitulé « The Intermedia Essay » écrit en 1963 et publié en 1966 dans un numéro de The Something Else Newsletters.