LUDOVIA '12 Université d'été

Ariège - Pyrénées

Thierry Gobert

Aix-Marseille Université
Laboratoire IRSIC

Université de Perpignan (UPVD)
Laboratoire VECT

www.medialogiques.com
th.gobert@gmail.com

Du plaisir au dégoût des outils digitaux.

Le regard de ceux qui tentent de limiter leurs usages ou qui y ont renoncé.

LUDOVIA '12 Université d'été

Ariège - Pyrénées

Remerciements
Problématique
Plan de l'intervention

1. Motivations et constats

2. Hypothèses et méthodologie

3. Premiers résultats

Eléments conclusifs
Débat avec le public

Problématique

1. Positionnement « plaisir» implicite dans la littérature / et explicite dans les médias.
2. Recherche Internet : existence conduites d'ennui et de rejet qui signent un défaut de satisfaction, de jouissance, de répletion, *etc.*
3. Ce décalage nous conduit à choisir d'évoquer l'absence de plaisir voire de déplaisir qu'il y aurait à utiliser les dispositifs en situation réputée plaisante.

Intervention

1. Motivations de l'étude.
2. Hypothèse, méthodologie de constitution et d'analyse du corpus.
3. Premiers résultats.

Eléments conclusifs.
Temps d'échange.

Remerciements
Problématique
Plan de l'intervention

1. Motivations et constats

2. Hypothèses et méthodologie

3. Premiers résultats

Eléments conclusifs
Débat avec le public

2. Hypothèses et méthodologie

- Les stress liés à la pression des pratiques et des usages sont égaux ou supérieurs à ceux qui sont engendrés par le fonctionnement technique des dispositifs.
- Un nouveau degré d'anxiété est atteint par l'abandon d'une part de sa souveraineté personnelle au profit d'acteurs publics et privés peu crédités de confiance.

- Recherche d'authenticité relationnelle / jeux socio-communicatifs (Copains d'avant).
- Perception d'une consommation de temps personnel supérieur à l'acceptable.
- Ennui lié à l'absence de guidage (poids de la décision).
- Dégoût suite à trop d'investissement ou pour des motifs culturels.

Remerciements
Problématique
Plan de l'intervention

1. Motivations et constats

2. Hypothèses et méthodologie

3. Premiers résultats

Eléments conclusifs
Débat avec le public

2. Méthodologie

Population : étudiants 1er cycle IUT - GACO/GB
Identification de ceux qui « n'aiment pas ».

Corpus : entretiens semi-directifs
1. Qu'est ce que le plaisir ?
2. Le trouve t-on avec les TIC ?
3. Vous arrive-t-il de ne pas avoir de plaisir ?

Observations participantes :
- Réalisées pendant les séances de TP
- Réalisées en salle libre service avec une Go-Pro

Biais : tous sujets interrogés utilisent les outils de manière obligatoire : les renoncements sont forcément partiels.

LUDOVIA '12 Université d'été

Ariège - Pyrénées

Remerciements
Problématique
Plan de l'intervention

1. Motivations et constats

2. Hypothèses et méthodologie

3. Premiers résultats

Eléments conclusifs
Débat avec le public

3. Premiers résultats

- Les sujets se sont TOUS déjà ennuyés avec l'ordinateur.
- L'ennui est pointé comme l'opposé du plaisir.
- Il n'y a pas d'ennui sur l'ordinateur en classe mais seulement à la maison (sauf en situation de W).
- Ségrégation importante entre les espaces perso/ institutionnels. Crainte de confusions entre les monde du travail et personnel.
- En moyenne 6-7 % n'aiment pas l'ordinateur et 11% n'ont pas Facebook. Désabonnement car « cela ne sert à rien de mettre sa vie sur Internet ». C'est un renoncement vu la pression du milieu.
- 54,6 % disent être nuls en informatique en GACO / 32,3 % en GB.
- Fortes désillusions avec le réseautage social.
- Ecart ressenti entre le positionnement plaisir des médias et la réalité (hors divertissement).

Remerciements
Problématique
Plan de l'intervention

1. Motivations et constats

2. Hypothèses et méthodologie

3. Premiers résultats

Eléments conclusifs
Débat avec le public

3. Premiers résultats

- La simplification des interfaces ne favorise pas automatiquement le plaisir.
- Le plaisir ne vient pas du dispositif mais de ses fonctionnalités. Le rejet peut lui venir du support et de la répétition des mêmes procédures.
- La puissance des orthèses n'implique pas nécessairement des usages satisfaisants.
- Les outils consocréatifs n'empêchent pas la sensation de travailler avec l'ordinateur : le travail reste du travail (ex : détourage d'une image).
- Le fait que tout le monde utilise un dispositif ne signifie pas obligatoirement que c'est le mode de communication préféré ed chacun.
- La difficulté à élever les niveaux de l'action engendre des rappels d'incompétence fréquents.
- Les outils socio-techniques engendrent plus de complications relationnelles que l'oral.

Remerciements
Problématique
Plan de l'intervention

1. Motivations et constats

2. Hypothèses et méthodologie

3. Premiers résultats

Eléments conclusifs

Débat avec le public

Eléments conclusifs

Dans la condition *innovante* de l'homme moderne, la pression du bluff technologique se manifeste par une conversion du travail (qui permet de financer la machine) en une promesse implicite de plaisir. La prise de risque appartient à l'usager.

La promesse est davantage celle d'une excitation. La dynamique du plaisir se heurte au *travail* malgré les outils d'assistance et l'illusion de competence qui jugulerait le stress. Le sujet se retrouve face à lui-même malgré la puissance des orthèses sensibles, cognitives, socio-communicationnelles et ludo-créatives.

Les objets numériques sont des machines et des outils qui .déçoivent lorsqu'ils se comportent comme tels dans la réalité et non de façon magique.

LUDOVIA '12 Université d'été

Ariège - Pyrénées

Remerciements
Problématique
Plan de l'intervention

1. Motivations et constats

2. Hypothèses et méthodologie

3. Premiers résultats

Eléments conclusifs

Débat avec le public

Eléments conclusifs

« Chaque type d'interaction gestuelle se fonde sur un système de valeurs singulier, sur un mode d'être à l'objet spécifique qui est pour l'usager en situation porteur de (dé)plaisir ». (Pignier, 2012)

LUDOVIA '12 Université d'été

Ariège - Pyrénées

Remerciements
Problématique
Plan de l'intervention

1. Motivations et constats

2. Hypothèses et la méthodologie

3. Premiers résultats

Eléments conclusifs

Forum

En vous remerciant,

www.medialogiques.com
th.gobert@gmail.com