

Transmission des objets numériques

Samuel GUILLEMOT, Andréa GOURMELEN, Klara KOVESI (ICI, Université de Bretagne occidentale)

Mars 2015

Si les recherches sur les identités numériques se multiplient, peu de travaux s'intéressent aux objets numériques et notamment à leur rapport au temps. En effet, une partie des objets autrefois tangibles, tels que les photos, les correspondances, les films et les musiques sont aujourd'hui démocratisés sous forme numérique. Peut-on pour autant parler d'objet numérique ? Est-il possible de se les approprier ? Si oui, par quel(s) processus ? Cette recherche prend le parti d'aborder le numérique en termes d'objets supports de diverses formes d'appropriation et de manipulations. Elle apporte donc un regard complémentaire aux recherches sur les identités et traces numériques, au sens où elle s'intéresse à ce que l'individu possède et pas uniquement à ce qu'il est dans le monde virtuel. Les résultats ci-après résultent principalement d'une étude qualitative conduite auprès de 24 personnes sélectionnées en fonction de leur âge (de 18 à 88 ans) et de leur degré d'expertise relatif aux technologies de l'information et de la communication (expert, intermédiaire, non expert).

Cet article est une synthèse des résultats du projet « Héritage numérique » financé par le conseil régional de Bretagne dans le cadre de l'appel à projets M@rsouin 2013. Ce projet visait à cerner le concept d'identité numérique post-mortem et d'identifier les besoins et les attentes des utilisateurs vis à vis de la transmission de cette identité.

Les objets numériques

On peut définir un objet numérique comme tout objet matériel ou immatériel comprenant une ou plusieurs des trois dimensions suivantes :

- des données : l'ADN de l'objet numérique, il s'agit d'un contenu composé d'une suite de zéros et de uns ;
- une interface permettant de leur donner du sens (par exemple un logiciel permettant de lire et organiser les données) ;
- un terminal contribuant à tangibiliser et « prendre en main » les deux dimensions précédentes (ex : ordinateur, smartphone, baladeur mp3/mp4).

Les répondants à notre étude associent l'objet numérique au terminal physique (ordinateur, tablette, smartphone, etc.). Les données et les interfaces ne sont citées qu'après nos relances et demandes de précisions. Cela traduit une réelle imbrication – voire une absence de distinction – entre les données numériques immatérielles et les supports physiques permettant de les prendre en main. Pour nos répondants, une photo numérique n'est rien sans un ordinateur, une tablette, un cadre ou un smartphone permettant de la visualiser ou de la stocker/conserver. De même le fichier Mp3 prend tout son sens associé à un lecteur Mp3, un smartphone ou encore un ordinateur qui permet de l'écouter.

L'appropriation des objets numériques

Sans surprise, les objets numériques, dans leurs trois dimensions imbriquées, apparaissent globalement associés à des pratiques quotidiennes, ancrées dans le présent à travers les notions d'accessibilité, d'instantanéité et de partage. Si la question de la propriété légale de la partie tangible de l'objet numérique (le terminal) ne pose pas de problème ; les règles de propriété des aspects intangibles de l'objet sont, en revanche, plus complexes (contours mouvants de la propriété des données on-line, droit d'usage, etc.). Dans tous les cas les individus se posent la question de la propriété des données à travers la notion de confiance et de (perte de) contrôle.

Nous avons, en outre, identifié un autre mode d'appropriation : L'appropriation sentimentale fait référence au lien affectif qu'un individu peut développer avec un objet (numérique ou non) à partir du moment où celui-ci s'inscrit dans son histoire de vie, ou qu'il représente une partie de son identité.

Ces différents éléments vont conduire à un traitement différencié des objets numériques, selon le type de données, l'attachement affectif et le droit de propriété perçu. Trois configurations d'objets émergent et mettent ainsi en lumière des problématiques différentes :

Objets numériques fonctionnels	Objets numériques miroirs	Objets numériques totems
<p><i>Objets valorisés pour leur caractère pratique, facilitateur du quotidien. Appropriation sentimentale faible</i></p> <p><i>Exemple :</i></p> <ul style="list-style-type: none">Terminal : smartphone, ordinateur, etc. ;Interfaces : logiciels, comptes mail et réseaux sociaux ;La plupart des données stockées off-line ou online (pdf, fichiers word, etc.)	<p><i>Accumulation passive de données dont la somme finit par représenter une partie de l'utilisateur : attachement sentimentale progressif</i></p> <p><i>Exemple :</i></p> <p>Données accumulées (photos, mp3,...), ensemble des mails, ensemble des messages postées sur les réseaux sociaux alimentés de données, bibliothèque iTunes, blogs.</p>	<p><i>Attachement sentimentale dû à une action et/ou un investissement de temps de l'utilisateur</i></p> <p><i>Exemple :</i></p> <p>Une photo qui a été scannée, des données qui ont été triées, sélectionnées et organisées</p>

Transmission des objets numériques

Pour préserver des objets numériques ayant trait à la mémoire et au passé de l'individu (objets numériques miroirs), la tendance semble être la tangibilisation d'objets numériques. Par exemple, le répondant n°11 (homme, 24 ans) évoque le jeu Final Fantasy avec lequel il joue depuis plus de 10 ans. "C'est des souvenirs, ça reste, [...] des jeux que je joue depuis 10-12 ans [...] C'est très très important". Pour ces objets particuliers, les répondants ressentent alors le besoin de réifier l'objet virtuel. En fonction de la nature de la possession numérique concernée, la tactique de tangibilisation prendra ainsi la forme d'une impression (documents, photos), d'une gravure (musiques, vidéos), ou de l'achat d'un support physique (CD de jeu vidéo, DVD des films préférés). Les raisons de tangibilisation qui apparaissent dans les propos des répondants sont les suivantes :

- pour pouvoir toucher les objets auxquels on tient ("Pour moi c'est tellement virtuel, c'est pas palpable", répondant n°19, homme, 64 ans),

- pour les protéger (“Le numérique c’est éphémère, c’est pas sécurisé”, n°15, femme 23 ans)
- ou encore les exposer, que ce soit pour soi (“mes boîtes de jeu, elles sont exposées dans ma chambre, c’est des souvenirs, ça compte pour moi”, répondant n°11, homme 24 ans), ou pour les autres (“les photos qu’on aime, elles sont imprimées et mises dans un album [...] On va le chercher quand la famille est là”, répondant n°19, homme, 64 ans).

Inversement, lorsque l’individu a l’intention de conserver dans le temps des objets physiques auxquels il est attaché, notamment pour favoriser leur transmission, il effectue, lorsque cela est possible, l’opération contraire (par exemple numériser des anciennes photos de famille). Il crée donc des objets numériques totems. Les raisons avancées sont les suivantes :

- Le numérique permet une meilleure conservation/préservation dans le temps. “Les diapos, ce sont des boîtes et tout est numérisé pour les transformer en albums photos, mais les numériser, c’est aussi les sécuriser. Parce que les diapos, ça s’altère dans le temps” (interview n°19, homme, 64 ans).
- Le numérique permet de transmettre plus d’information par comparaison avec la transmission d’objets physiques : “On transmet beaucoup plus de photos avec le numérique, plus de souvenirs [...] Ah ben, oui ! Je vois une différence. Il y aura beaucoup plus de photos, de souvenirs, qu’avec la photo normale.” (interview n°23, femme, 57 ans).
- Une anticipation de l’évolution des mœurs. Certains individus estiment que le numérique va devenir la norme dans le futur et qu’il est ainsi nécessaire d’anticiper la disparition des objets physiques : “Oui, voilà. Il n’y aura plus de support palpable ou des choses comme ça.” (interview n°1, homme, 32 ans).

Mort et objets numériques

Lorsqu’un individu vient à décéder, l’ensemble de ses objets numériques miroirs, reflets de sa personnalité restent en ligne. Comment les acteurs du web et les survivants font-ils face aux traces numériques des défunts ? Une analyse lexicométrique du discours des acteurs professionnels du web révèle plusieurs manières d’aborder la mort digitale :

Le premier type de discours est centré sur les aspects pratiques liés à la mort tant pour l’anticipation de sa propre mort que pour les personnes en deuil. Il concerne exclusivement les acteurs institutionnels d’internet (Google, Facebook) concernés par le décès de leurs utilisateurs. Cette recherche a montré que ces acteurs institutionnels emploient un discours neutre : la clôture des comptes d’un défunt ou la transformation en compte « hommage » sont décrites comme des « choses à faire », parmi d’autres en cas de décès (déclarations administratives à divers organismes, puis éventuellement clôture des comptes d’énergie, eau, téléphonie, etc.).

Les autres discours émanent de sites marchands et font appel à une vision affective, voire sacrée et mystique de la mort. Les spécialistes marchands s’emparent en effet du numérique pour proposer des services caractéristiques des activités de deuil : la possibilité de créer des lieux de mémoire virtuels (acheter des bougies, des fleurs virtuelles pour veiller une tombe virtuelle), la possibilité d’acheter un abonnement à un coffre-fort numérique. Dans ce cadre, les prestataires construisent un discours affectif plus à même de correspondre au registre d’interprétation et d’appropriation des rituels par les personnes survivantes.