

**Politiques et Technologies de l'amateur :**  
**06 février 2009 :**

***User-Turn : une démocratie de l'usage***

**Josiane Jouët (Université Paris 2-Carism)**  
**Stéphane Vincent (La 27ème région)**

## ***User-Turn : retour sur le 30/01/0***

1-Figure de *l'amateur-usager* : kodak comme 1ère black box  
=se contenter d'aimer sans savoir faire (cf art. Connaisseur Encyclo  
: « un amateur a peut-être un goût décidé pour les arts mais pas le  
Discernement pour en juger »=aimer sans savoir).

->histoire photo et amateurs qui nous mène pas tant à internet qu'à  
l'industrie

du mobile qui est une *black box* qui peut être repeinte  
en rose ou en bleu par son usager (objet à part entière ici)  
=logique de la customisation de masse typique de l'économie post-  
fordiste

Cf Alvin Toffler (1980) : « les consommateurs et les producteurs  
doivent fusionner dans le processus de la customisation de masse  
Suite à un marché saturé de la production de masse des productions  
Standardisées...Il s'agit de produire en masse des produits hautement  
standardisés »

-> -Chantier de l'interopérabilité des applications pour mobile (java.

## ***User-Turn : retour le sur 30/01/09***

### **-Problématique actuelle du processus**

***user driven innovation*** : développer innovation répondant aux besoins des usagers en se centrant sur la connaissance des usages

- >pilotage par l'usage de l'innovation techno
- >cf liens webo de Stéphane Vincent
- >cf Electrolux en Suède dans rapport « user-driven innovation in the Nordic region »
- =observer habitudes domestiques pour truster 60% marché avec un type d'aspirateur
- Cf Minitel: techno jamais tant ethnographiée

« Today, companies must also find ways to define and deliver unique experiences, together with users, in order to survive. However, this requires a paradigm shift – both a change in mindset and adjustments to current working practices.

In this report, the process of defining unique experiences together with users is referred to as user-driven innovation. User-driven innovation encompasses both an understanding of true user needs and a systematic involvement of users in the innovation process ».

<http://www.experientia.com/blog/user-driven-innovation-in-the-nordic-region/>

## ***User-Turn : retour sur le 30/01/09***

-Problématique que vient compléter notion de design orienté *user experience* dans production de devices, d'interfaces (usability...) ; interaction entre individus, devices et contextes.

Cf webo liens annexes : art. ce que n'est pas *l'user experience design*

-User-Turn : dans ces trois sens aujourd'hui

-Proposition de « design prospectif » par Stéphane Vincent



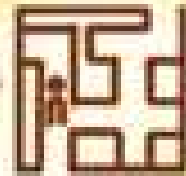
Stories



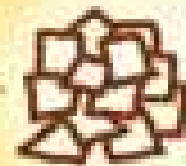
Proverbs



Personas



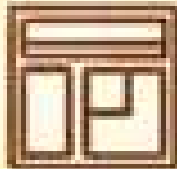
Scenarios



Context Inventories



Analytics



Wireframes



Process Flows



System Maps



Concept Maps



User Surveys



Storyboards



Concept Designs



Prototypes



Narrative Reports



Design Patterns



Style Guides



Specifications



Plans



Presentations

# User Experience Treasure Map

by Jeffrey Calton and Peter Morville

## *User Turn : retour sur le 30/01*

2-Internet : amateur-usagers en étaient aussi les premiers concepteurs (cf hackers hoobyistes aujourd'hui) : aimer et beaucoup savoir.

->Flichy, L'imaginaire d'Internet : communauté de communication idéale n'a pas conçue Internet comme une black box mais suivant le principe de l'ouverture informationnelle=public récursif

## ***User Turn/Internet***

- Usager principal pourvoyeur de contenus=  
user generated content
- Usager bêta testeur de fait de services,  
applications qui n'ont pas de pérennité (cf  
fermeture de google video...)=temps de  
l'expérimentation
- Usager co-développeur d'innovations  
horizontales (p2p avec Napster 1999...)
- Quid du loisir industrialisé ? Surfer au bureau,  
être obligé de faire page  
Facebook :travailleur post fordiste se  
produisant lui-même comme travailleur à âge  
capitalisme cognitif puisque subjectivité,  
expressivité, intellect, sensibilité, créativité  
comme matière première de l'entreprise



## *User Turn, démocratie de l'usage* *?*

- 1-Démocratie sémiotique : si web 2.0 web des usagers, services d'expression, de communication, de mise en relation = cf forme remix comme exemplaire de la démocratie sémiotique/apprendre digital literacy à travers matière commune
  - 2-démocratie et usager : problématique du rôle des technologies de communication, des machines à communiquer dans la démocratisation de la démocratie
- pbmatique du réenchâtement par la technique, cf passage par la phase « culture »/ mise en forme/leçons de l'hacktivisme contemporain : hoax informatique, cultural jamming

# ***User-Turn et démocratie***

- Tic et démocratie : grammaire de la conquête de l'autonomie, du lien social
- >À revisiter avec **Josiane Jouët**
- >noter hacker minitel France premiers amateurs usagers artisans d'Internet
- Se demander si projet inachevé d'outiller expérience démocratique n'avait pas trouvé bonnes machines ? Minitel = black box
- cf expérimentations avec la 27e région et **Stéphane Vincent**