

## EN ROUTE VERS LE RITUEL

Une exploration de la maîtrise gestuelle des objets du numérique

[Nicolas Nova](#)

Éditions de l'EHESS | « Techniques & Culture »

2022/2 n° 78 | pages 208 à 219

ISSN 0248-6016

ISBN 9782713229350

DOI 10.4000/tc.18464

Article disponible en ligne à l'adresse :

-----  
<https://www.cairn.info/revue-techniques-et-culture-2022-2-page-208.htm>  
-----

Distribution électronique Cairn.info pour Éditions de l'EHESS.

© Éditions de l'EHESS. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

---

## En route vers le rituel

Une exploration de la maîtrise gestuelle des objets du numérique

Nicolas Nova

---

**Édition électronique**

URL : <https://journals.openedition.org/tc/18464>

DOI : 10.4000/tc.18464

ISSN : 1952-420X

**Éditeur**

Éditions de l'EHESS

**Édition imprimée**

Date de publication : 15 décembre 2022

Pagination : 208-219

ISBN : 978-2-7132-2935-0

ISSN : 0248-6016

Distribution électronique Cairn

**Référence électronique**

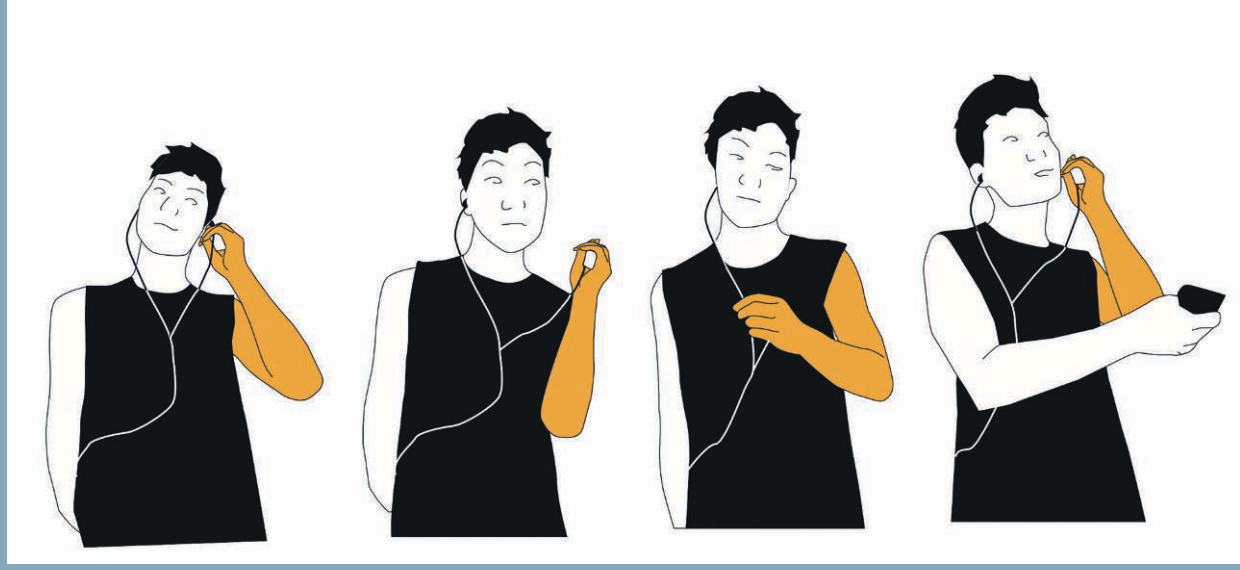
Nicolas Nova, « En route vers le rituel », *Techniques & Culture* [En ligne], 78 | 2022, mis en ligne le 01 janvier 2026, consulté le 16 février 2023. URL : <http://journals.openedition.org/tc/18464> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/tc.18464>

---



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International  
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



# En route vers le rituel

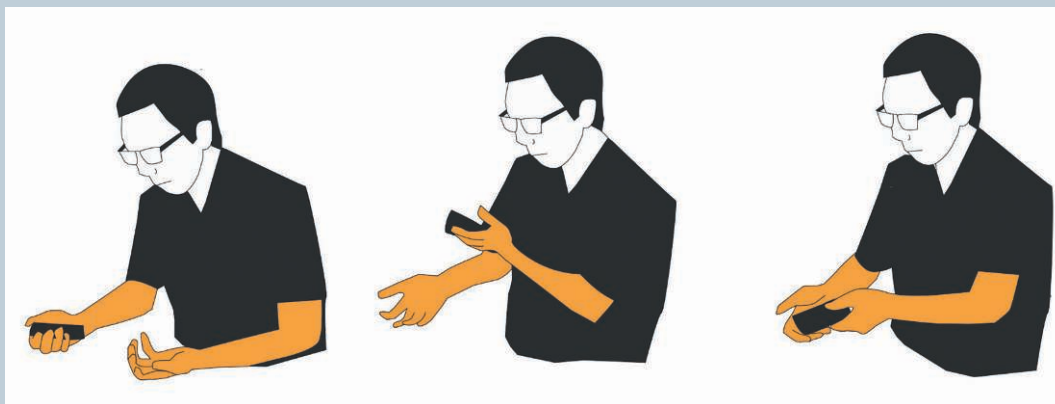
## Une exploration de la maîtrise gestuelle des objets du numérique

*Curious Rituals: gestural interaction in the digital everyday* est un projet que j'ai mené en 2012 avec des étudiants du *Art Center College of Design* à Pasadena (Nova *et al.* 2012). Ce projet consistait à enquêter sur les gestes, postures et habitudes corporelles qui se sont généralisées avec l'usage des technologies numériques de type ordinateur, téléphones portables, smartphones, consoles de jeu, et autres objets connectés. Au croisement de la socio-anthropologie et du design numérique, ce projet émergeait d'une série d'études réalisées en Europe à la fin des années 2000 à propos de ces dispositifs techniques. Il visait plus spécifiquement à examiner un constat manifeste de décalage entre la réalité des pratiques, et le manque de prise en compte de la dimension corporelle des usages des interfaces numériques dans les champs de recherche qui étaient les miens à l'époque (interface humain-machine, sociologie des usages)<sup>1</sup>. Le fait de poursuivre ce travail aux États-Unis en 2012 permettait ainsi de continuer l'enquête multisites menée en Europe entre 2009 et 2012, et de fournir un cadre de comparaison plus large sur ce thème. Assemblage provenant d'enquêtes distinctes, le projet *Curious Rituals* reposait sur le recueil systématique de gestes et de postures au moyen de photographies, dessins d'observation et de croquis, en général accompagné d'entretiens ponctuels à propos des logiques d'action ou sur la place du contexte matériel chez les participants considérés. Cette collecte s'appuyait plus spécifiquement sur l'investigation dans les lieux suivants : domicile des personnes, gares, centres commerciaux, bureaux d'entreprises, rues, transports publics (bus, trams, métros), transports privés, centres sportifs (de plein air ou non), chemins de campagne, plages, à Los Angeles aux États-Unis et dans des villes telles que Genève, Lyon et Paris pour l'Europe. Nous avons tâché, à l'époque, de trouver un équilibre entre les différents profils de sujets d'observation, d'un point de vue de l'âge, des genres, et en nous intéressant à des classes sociales différentes (par l'exploration d'une certaine diversité de quartiers et de domiciles)<sup>2</sup>. Si l'observation dans un contexte privé était toujours adossée à des entretiens courts (discussion des usages, gestes ou postures), les phases

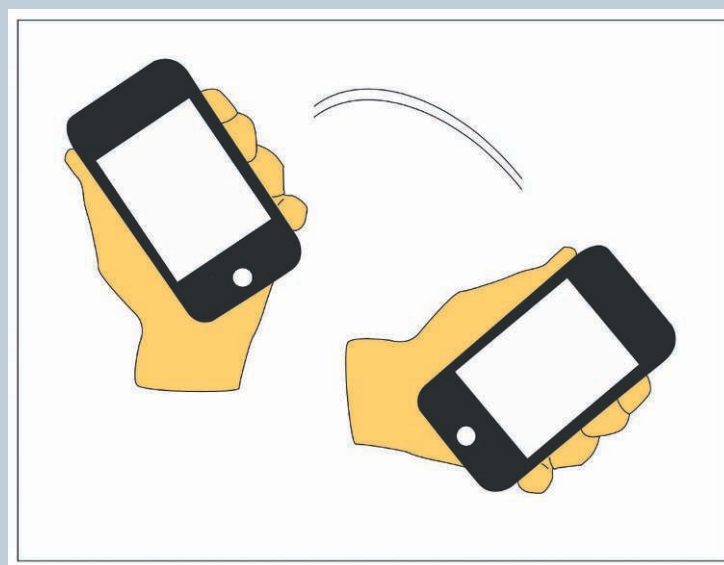
réalisées dans l'espace public pouvaient relever soit du même mode opératoire (en pratiquant une filature mariant observations et échanges avec les participants), soit de l'observation ponctuelle et flottante, sans forcément entrer en interaction avec les personnes. Cette démarche mêlait ainsi des situations dans lesquels les personnes percevaient l'observateur, à d'autres, plus furtives, dans lesquelles ce n'était pas le cas. Du point de vue de l'analyse du matériau produit, notre travail a consisté à repérer des catégories de gestes et postures spécifiques (mise en scène de soi, tactiques de réparation, énervement, tactiques personnelles, manipulations prédéfinies par les entreprises, gestes de sociabilité), ainsi que des manipulations plus fréquentes que d'autres au sein de celles-ci. Ce travail a donné lieu à la publication d'un ouvrage documentant cet engagement du corps au moyen d'une série de dessins organisée sous la forme d'une typologie de manipulations significatives rencontrées sur les différents terrains<sup>3</sup>. Dessins que je remobilise ici afin de discuter l'emploi approprié ou non du terme rituel employé dans le titre du projet.

Au-delà de ces aspects méthodologiques, le cadrage théorique qui était le nôtre à l'époque relevait de la socio-anthropologie de la communication (Goffman 1973a, Winkin 2002). C'est d'ailleurs lui qui a influencé l'intitulé *Curious Rituals*, choisi pour marquer une certaine définition de notre objet de recherche : le rituel comme « acte formel et conventionnalisé par lequel un individu manifeste son respect et sa considération envers un objet de valeur absolue, à cet objet ou à son représentant » (Goffman 1973b). Le qualificatif de « *curious* » matérialisant plus volontiers en anglais la nouveauté troublante et difficile à qualifier de ces gestes rapportés par les participants à notre enquête : geste de courtoisie qui consiste à retirer une oreillette lors d'une interaction orale (image d'ouverture), *selfies*, manières de tenir son smartphone en marchant tout en le montrant aux autres comme face à un public, mouvement du bras pour recalibrer le capteur GPS, agitation frénétique de la main et de la télécommande en direction du téléviseur, etc.

Si une grande majorité des *Curious rituals* décrits dans l'ouvrage éponyme (Nova *et al.* 2012) relèvent de cette définition du rituel et de la mise en scène du quotidien, je me suis néanmoins rendu compte que d'autres correspondaient davantage à une acception alternative du terme, dans le champ de l'anthropologie des cultures matérielles ; celle-ci présente les rituels comme « des événements répétitifs, constitués d'une suite de paroles et d'actions, suivant un scénario connu à l'avance, parfois difficiles à relier logiquement aux effets qu'ils sont supposés produire, mettant en jeu des entités surnaturelles et des objets spéciaux, etc. » (Lemonnier 2005 : 122). À l'occasion de divers séminaires et de rencontres avec des collègues, dont l'auteur de la définition précédente, je me suis rendu compte que celle-ci correspond à plusieurs des manipulations gestuelles d'interfaces numériques mises au jour par notre travail ; et notamment à celles qui (1) fonctionnent comme des moyens de domestiquer ces objets dont le maniement échappe souvent à l'entendement, et (2) permettent de comprendre comment smartphones, ordinateurs et consoles de jeux sont eux aussi « en route vers le rituel »<sup>4</sup> comme d'autres techniques en leur temps ; pensons par exemple à l'électricité, aux ondes radios et au téléphone ; ou à tous ces artefacts du monde moderne dont les entrailles, et donc le fonctionnement, sont progressivement masquées par l'action des designers qui les enferment dans des coques et autres carapaces (Bartholeyns & Charpy 2021).

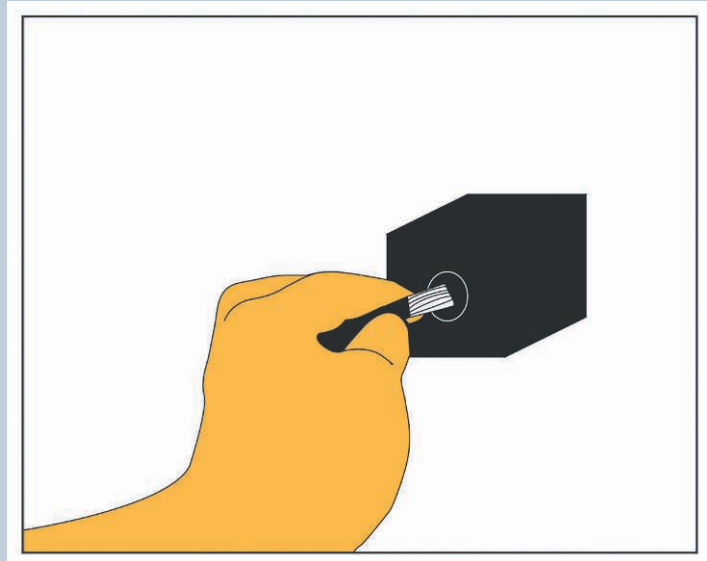


1. Action de tapotement répété du smartphone sur le plat de la main pour essayer de le faire réagir lorsque l'écran est bloqué (Pasadena, États-Unis)

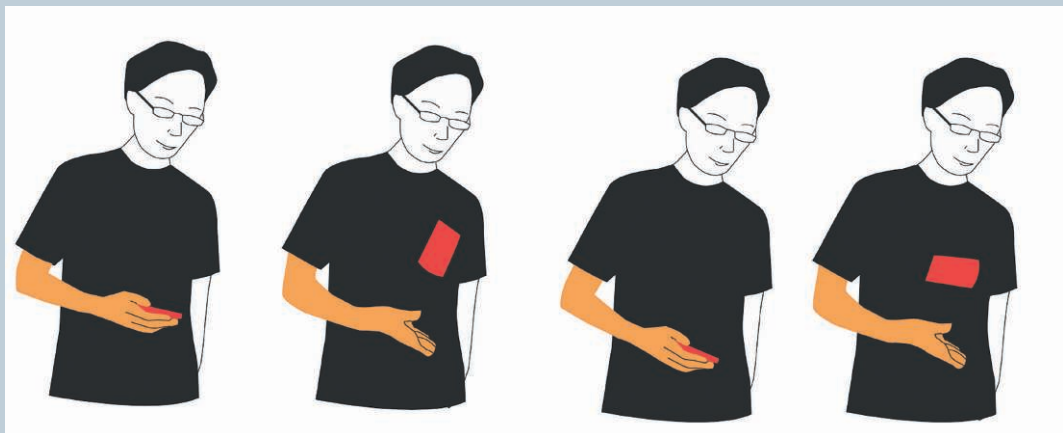


2. Agitation frénétique du smartphone de haut en bas par rotation du poignet pour tenter de faire passer une image bloquée en mode portrait dans un mode paysage (Lyon, France)

3. Mouvement de gigo-  
tement d'un connecteur  
dans son orifice d'insertion pendant une  
dizaine de secondes,  
afin de tenter de refaire  
fonctionner un appareil  
(Paris, France)

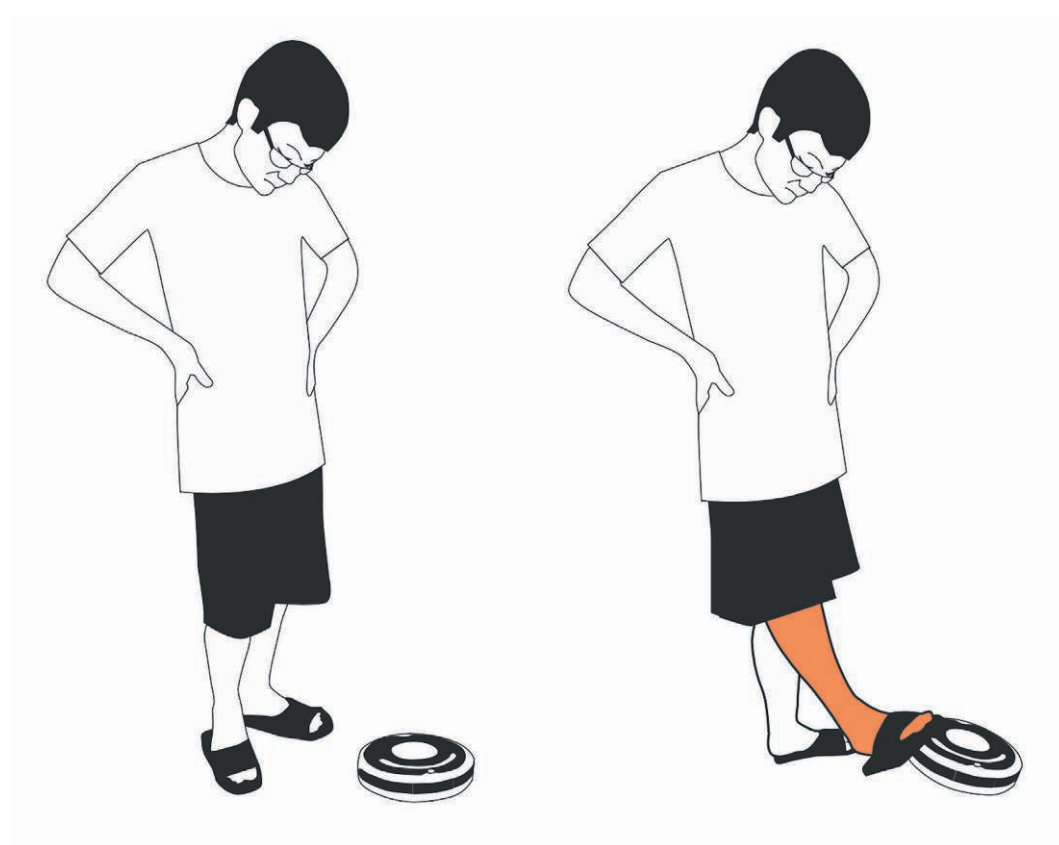


4. Lancement dans les  
airs du smartphone  
pour chercher à déblo-  
quer une application qui  
ne répond plus aux inte-  
ractions tactiles (Los  
Angeles, États-Unis)



Manipulation compulsive d'interrupteurs ou de touches de clavier d'ordinateur, agitation méticuleuse du smartphone, coup donné dans l'appareil, soufflement ponctuel dans un connecteur de console de jeux... Ces gestes, représentés sur les figures 1 à 5, parfois accompagnés d'insultes, de cris ou de paroles pour amadouer l'objet, font, en fait, partie de la banalité de nos interactions avec la panoplie de dispositifs numériques qui fait notre quotidien. Effectués plus ou moins brusquement le long d'un continuum de brutalité, ils illustrent chacun à leur façon les opérations gestuelles réalisées pour se défouler, reprendre le contrôle ou réparer un problème d'usage rencontré avec les différentes interfaces d'accès aux technologies de l'information et de la communication. La plupart du temps répétés par imitation, sous le conseil d'un proche ou d'un expert quelconque, avec une assurance toute relative sur l'effet produit, ces mouvements du corps, parfois accompagnés de paroles sont en général déployés comme manière de maîtriser ces objets opaques et insaisissables. On peut en cela les considérer comme illustrant ces manipulations ritualisées décrites ci-dessus par Pierre Lemonnier.

Parmi les différents enjeux anthropologiques à discuter à propos de la dimension ritualisée d'un tel engagement du corps avec des objets insaisissables, deux thèmes en particulier se détachent : celui des hypothèses à propos de leur fonctionnement, ainsi que celui du partage des savoirs et savoir-faire entre utilisateurs.



5. Un coup de pied asséné sur un robot aspirateur effectué lorsque celui-ci se comporte de manière perçue comme inappropriée : retour sur une zone déjà nettoyée, approche répétée des pieds de la personne (Los Angeles, États-Unis)



## Hypothèses de reprise en main

Les trois vignettes des figures 6 à 8 illustrent différentes hypothèses de reprise en main effectuées et détaillées oralement par les participants à nos enquêtes. Chacune témoigne

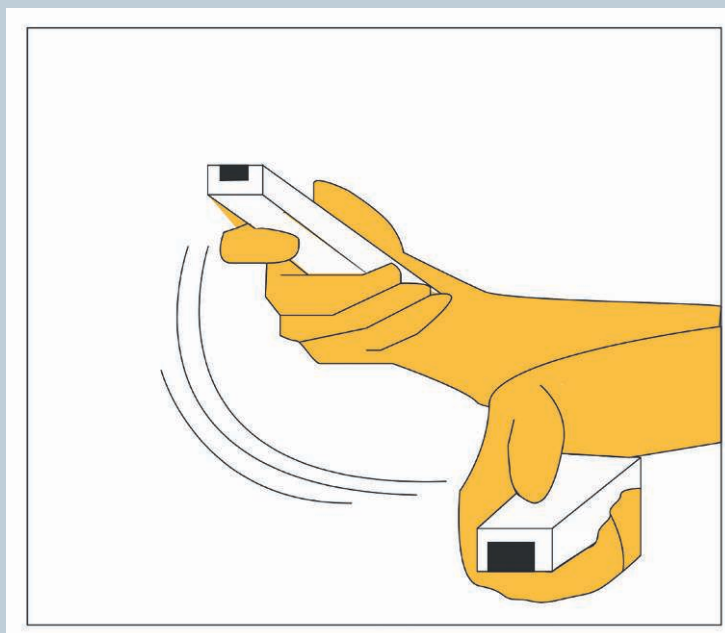
à sa manière de constats mentionnés par ces utilisateurs de smartphones et de manettes de jeu pour améliorer l'emploi du dispositif (captation du réseau dans la figure 6), ou le confort d'utilisation (éviter de se fatiguer en faisant des grands gestes dans la figure 7, empêcher les effets éventuels des ondes dans la figure 8). Les entretiens réalisés en situation permettraient par ailleurs de saisir la façon dont les usagers représentés sur ces images décrivaient avoir établi ce type de gestes par tâtonnement progressif, par exemple en se déplaçant dans la pièce avec le bras plus ou moins levé en l'air (figure 6), ou en modifiant petit à petit l'amplitude de mouvement (figure 7-8) avant d'arriver à un optimum satisfaisant de leur point de vue. Lequel était jugé comme efficace au regard de différents critères (qualité du réseau dans la figure 6, type de gestes attendu à l'écran dans la figure 7, manière plus ou moins subjective de « ressentir » les ondes dans la figure 8). Les arguments décrits par les usagers correspondaient principalement à une certaine réflexivité dans la manipulation de l'objet, basée sur une expérience concrète de celui-ci : « j'ai l'impression que ça marche mieux avec le doigt en l'air, en tout cas c'est ce que je constate, mais je ne peux pas vraiment en être sûr » nous disait le grand-père coréen représenté sur la figure 6.

Si pour l'observateur extérieur, ou pour l'expert connaisseur du fonctionnement de ces technologies, ces gestes apparaissent incongrus, ou relever d'une forme de confusion entretenue par la difficulté

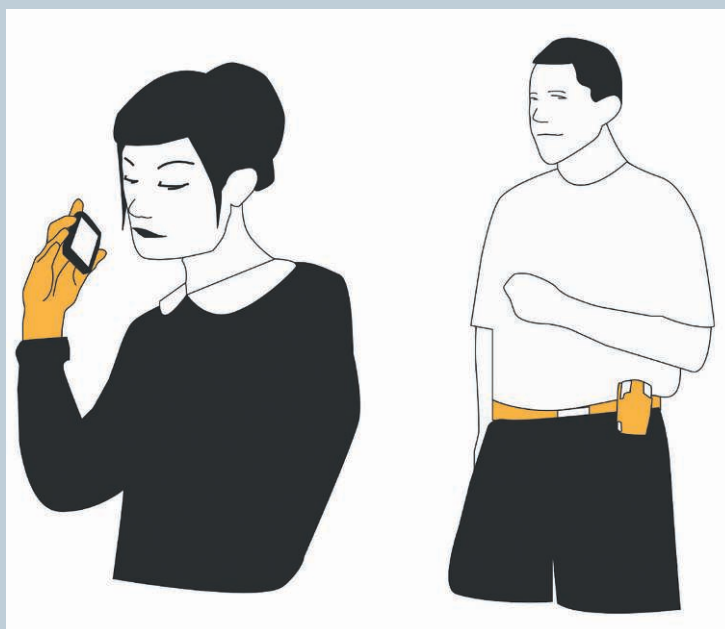
à saisir les effets de tel ou tel mouvement, l'échange avec ces utilisateurs nous a fait comprendre qu'il s'agissait néanmoins d'hypothèses ; des suppositions au fond établies sur le mode du « je ne suis pas sûr que cela marche vraiment, mais je le fais quand même, car on ne sait jamais », comme nous l'ont confié les personnes représentées sur la figure 6.



6. Utilisation du doigt levé en l'air pour tenter d'améliorer la qualité de réception du réseau sur smartphone (Los Angeles, États-Unis)



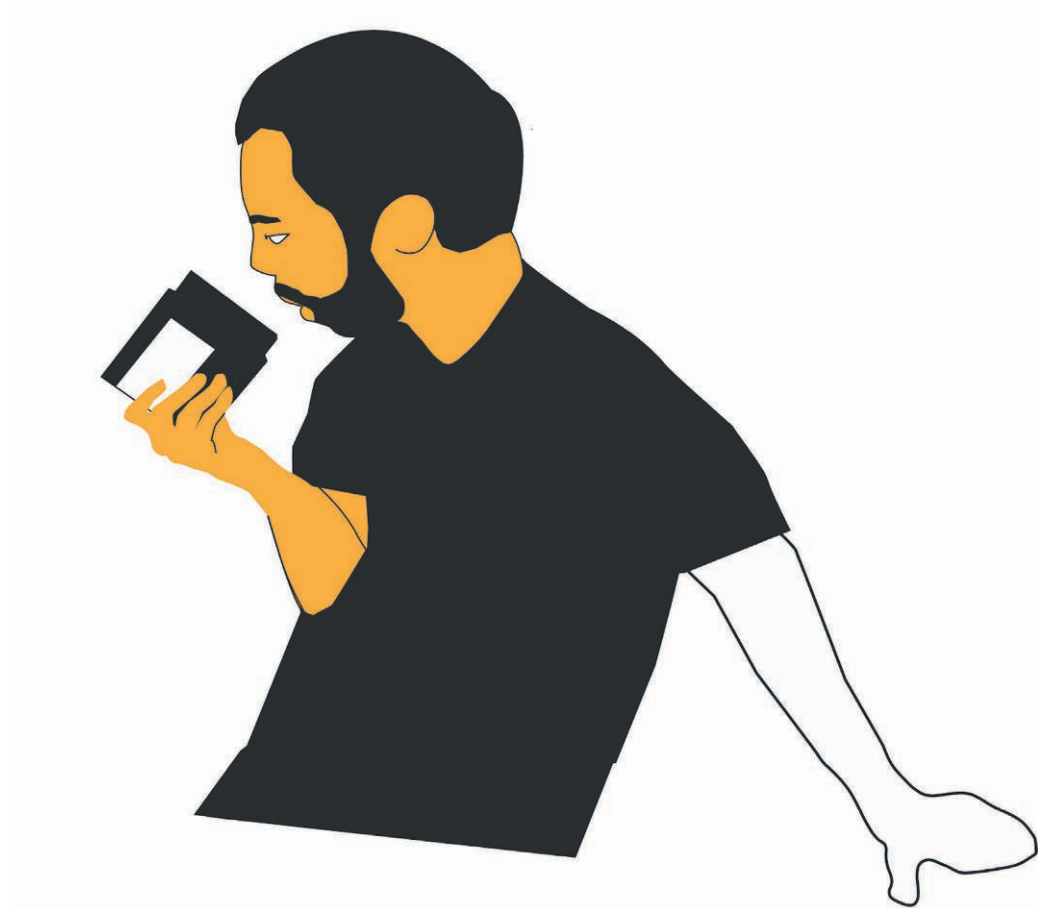
7. Légers pivotements de poignets avec la manette de la console Wii (Nintendo) pour éviter de faire des gestes de plus grandes amplitudes et tout de même réaliser le mouvement nécessaire à l'activation du personnage à l'écran (Genève, Suisse)



8. Utilisation du smart-phone en le tenant à distance du corps soit lors d'un appel (écart entre le terminal et le visage), soit en dehors de son usage (accrochage à la ceinture dans un étui) (Los Angeles, États-Unis)

## Du partage de conseils et autres rumeurs

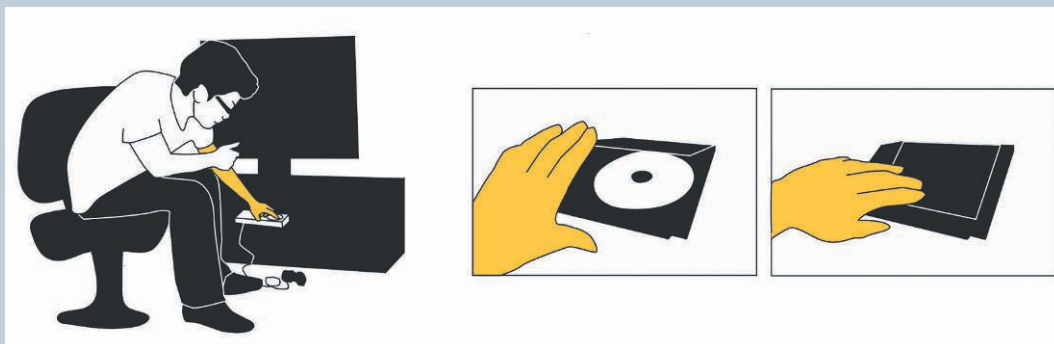
Si les cas présentés sur les figures précédentes font état de constats établis par les utilisateurs sur la base de leur expérience individuelle, d'autres font prendre conscience de la transmission des gestes entre usagers des mêmes objets, par observation directe de personne à personne d'une part, ou grâce à l'échange d'information en ligne d'autre part. L'exemple de la figure 9 (que l'on retrouve également avec le smartphone), nous a rendus attentifs à la façon dont cette action d'amener une cartouche de jeu vidéo vers le visage et de souffler sur la partie à enclencher dans la console (ou dans le connecteur de charge s'il s'agit d'un smartphone) circulait entre usagers de ces dispositifs : « j'ai toujours vu mon cousin le faire avec sa console », « je sais pas d'où ça vient, mais mes potes font comme ça », « on a lu l'astuce sur des forums, mais on est pas bien sûr que ça marche ». Chez d'autres, la discussion dérivait sur les débats en ligne à propos du bien-fondé de cette technique : « je peux te retrouver le fil Reddit qui dit que c'est faux, que ça marche pas, que c'est juste une rumeur ».



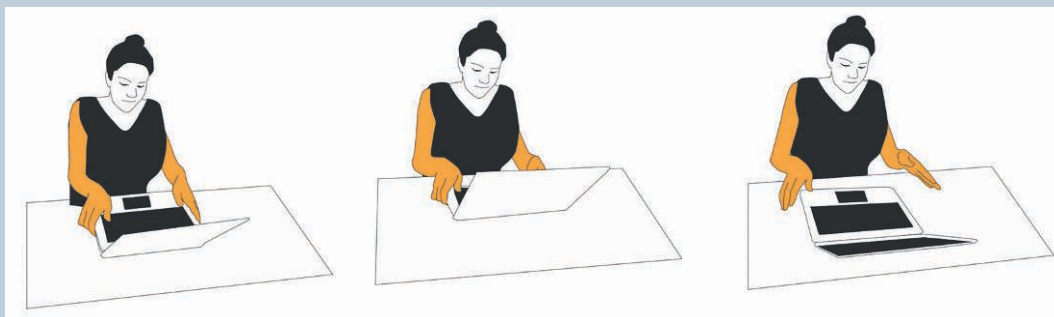
9. Action de souffler dans une cartouche de jeu vidéo pour remédier à un dysfonctionnement, une action également fréquemment rencontrée avec les connecteurs de charge de téléphone mobile et de smartphone (Genève, Suisse)



10. Appui répété sur une combinaison de touches du clavier (Ctrl+Alt+Del) afin de faire redémarrer l'ordinateur lors d'un dysfonctionnement. Si l'appui sur cette combinaison de touches est indiqué dans le manuel, son usage frénétique est une interprétation des utilisateurs (Lyon, France).



11. Ouverture/fermeture frénétiquement répétée sur une console Playstation pour lancer un jeu qui rechigne à fonctionner (Los Angeles, États-Unis).



12. Action consistant à soulever son ordinateur portable de quelques centimètres de la table et de le laisser tomber sur celle-ci afin de lui permettre de s'allumer (Genève, Suisse).

Les cas présentés sur les figures 10 à 12 relèvent de la même logique (circulation en coprésence, accès à des documents ou des débats sur le web) et soulignent le caractère incertain de leur efficacité : malgré toutes les critiques à leur propos par les personnes qui les font, ou dans des forums en ligne, ces gestes souvent qualifiés de « rumeurs » sont tout de même effectués « car on sait jamais ça coûte rien ». En d'autres termes, leur transmission et le partage d'informations à leur sujet ont lieu en dépit des doutes sur leurs effets ; à tel point que la réalisation de ces opérations plus ou moins hasardeuse apparaît chez ces personnes comme un thème d'amusement collectif ou de moquerie préalable à l'utilisation de l'objet : « Ah ça y est il va encore l'ouvrir et la fermer dix fois », à propos de la figure 11, « elle va faire son truc tu vas voir, laisser tomber le *laptop* (portable) » concernant la figure 12.

Sans survaloriser la fonction et la fréquence de ces exemples, les cas décrits visuellement sur les figures 1 à 12 nous éclairent sur les chaînes opératoires parfois sophistiquées mises en œuvre par les usagers des interfaces numériques, et les manières dont ces derniers les conceptualisent, comprises ici comme une série d'hypothèses, de tâtonnements et de débats en ligne et hors-ligne pour se les réapproprier... et potentiellement, les faire sortir de ce caractère mystérieux qu'ils leur ont attribué. Elles illustrent en cela comment ces manipulations en cours de ritualisation correspondent à une tentative de maîtrise des objets du numérique, de leur reprise en main, et même d'un questionnement sur leur fonctionnement opaque qui reste au mieux nébuleux, au pire incompréhensible, et donc confondu avec des forces surnaturelles. On retrouve ici la proposition de Marcel Mauss, qui soulignait qu'« acte technique, acte physique, acte magico-religieux sont confondus pour l'agent. » (Mauss 1935 : 371). La réalisation de ces gestes précis, parfois accompagnés de paroles plus ou moins incantatoires, et partagés entre certains utilisateurs nous rappelle au fond la présence du surnaturel au quotidien, tout autant dans les sociétés dites traditionnelles que chez celles dites contemporaines.



## Notes

1. Si la thématique du geste était belle et bien présente dans ces disciplines, celle-ci se limitait surtout à l'étude des interfaces dites tangibles, en vogue à l'époque, avec les consoles de jeux de Nintendo, Sony et Microsoft (voir par exemple Nova & Jobert 2011), mais aussi avec la généralisation des écrans tactiles liée à l'avènement des smartphones.
2. Il n'en reste pas moins que la distribution des objets numériques de l'époque (et notamment du smartphone) était beaucoup plus faible qu'aujourd'hui chez les personnes âgées ou les enfants.
3. Une démarche à rapprocher des techniques de silhouettage proposée par exemple par Yves Winkin (2002). Les dessins représentés dans le projet, et donc dans ces pages, sont à lire comme une série de cas tirée de notre matériau d'enquêtes, chacun isolé de son contexte d'origine afin de mettre l'accent sur une manipulation gestuelle spécifique.
4. Je dois cette formule à Frédéric Jouliau que je remercie au passage de me l'avoir soufflée.

## L'auteur

**Nicolas Nova** est un anthropologue actif dans le domaine du design d'interaction, de la prospective et des cultures numériques. Il est à la fois professeur HES ordinaire à la Haute école d'art et de design HEAD – Genève (HES-SO), et cofondateur du Near Future Laboratory, une agence de design fiction.

## Iconographie

**Image d'ouverture.** Demi-courtoisie, geste qui consiste à retirer une oreillette lors d'une interaction orale (Genève, Suisse). CC A-NC 3.0.

**Toutes les illustrations sont à mettre au crédit de Katherine Miyake.**

## Références

- Bartholeyns, G. & M. Charpy 2021 *L'étrange et folle aventure du grille-pain, de la machine à coudre et des gens qui s'en servent*. Paris: Premier Parallèle.
- Goffman, E. 1973a *La mise en scène de la vie quotidienne* tome I. *La présentation de soi*. Paris: Ed. de Minuit.
- Goffman, E. 1973b *La mise en scène de la vie quotidienne* tome II. *Les relations en public*. Paris: Éditions de Minuit.
- Lemonnier, P. 2005 « L'objet du rituel: rite, technique et mythe en Nouvelle-Guinée », *Hermès, La Revue* 43 (3): 121-130.
- Mauss, M. 2012 [1935] « Les techniques du corps » in N. Schlienger dir. *Techniques, technologie et civilisation*. Paris: PUF.
- Nova, N., Miyake, K., Kwon, N. & W. Chiu 2012 *Curious Rituals. Gestural Interaction in the Digital Everyday*. Venice: NFL Press.
- Nova, N. & T. Jobert 2011 « User-centered design in video games. Investigating gestural interfaces appropriation », *Proceedings of the 2011 Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces*. New York: ACM.
- Winkin, Y. 2002 *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*. Paris: Seuil.

## Pour citer l'article

Nova, N. 2022 « En route vers le rituel. Une exploration de la maîtrise gestuelle des objets du numérique », *Techniques & Culture* 78 « Mécaniques rituelles », p. 208-219.