



HAL
open science

MEDIA-REPERES

Michel Labour

► **To cite this version:**

Michel Labour. MEDIA-REPERES: Une méthode pour l'explicitation des construits de sens au visionnage. Psychologie. Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis, 2011. tel-01248143

HAL Id: tel-01248143

<https://theses.hal.science/tel-01248143>

Submitted on 23 Dec 2015

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License



Université Lille Nord de France
École doctorale 473-SHS
Laboratoire Design Visuel et Urbain
Equipe d'Accueil 2445

MEDIA-REPERES. Une méthode pour l'explicitation des construits de sens au visionnage

Mémoire

pour l'obtention de l'Habilitation à Diriger des Recherches en Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction du Professeur Sylvie Leleu-Merviel
soutenue publiquement le 6 juillet 2011

Présenté par

Michel Labour

Enseignant-Chercheur (Maître de Conférences)
à l'Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis

Membres du jury

BACHIMONT Bruno, Enseignant-Chercheur (HDR), Directeur à la Recherche à l'Université de Technologie de Compiègne ; Conseiller scientifique, Institut National de l'Audiovisuel (Rapporteur)

CHAUDIRON Stéphane, Professeur en Sciences de l'Information et de la Communication, Université Lille 3 - Charles de Gaulle

COURBET Didier, Professeur en Sciences de l'Information et de la Communication, Université d'Aix-Marseille (Rapporteur)

DAVALLON Jean, Professeur en Sciences de l'Information et de la Communication, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse (Rapporteur)

LAUDATI Patrizia, Professeur en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis

LELEU-MERVIEL Sylvie, Professeur en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis (Tuteur)

à Isabel, Loïc et Gwennaële

Remerciements

Ce mémoire marque une étape dans un parcours au cours duquel j'ai eu la chance d'être accompagné d'amis et de collègues. Je tiens donc à remercier les personnes sans lesquelles cette Habilitation n'aurait pas pu être réalisée.

Mes remerciements s'adressent en premier lieu aux adultes de la Licence Professionnelle Métiers de la Formation, à l'UVHC, qui ont participé à la recherche. Je tiens à remercier sincèrement les membres du jury, Bruno Bachimont, Stéphane Chaudiron, Didier Courbet, Jean Davallon, Patrizia Laudati et Sylvie Leleu-Merviel pour l'intérêt qu'ils ont porté à mes travaux. Leur ultime regard sur mon travail sera, j'en suis convaincu, riche d'enseignements.

Je souligne l'appui inestimable d'Igor Crévits, enseignant-chercheur, spécialiste d'Aide à la Décision, et de Catherine Denys, enseignante-chercheuse en histoire qui m'ont accompagné pendant mon parcours vers cette Habilitation depuis 2004, qu'ils soient assurés de ma reconnaissance.

Mes remerciements et ma profonde reconnaissance à Sylvie Leleu-Merviel, pour ses remarques avisées tout au long de la rédaction de ce travail. Pour la richesse des échanges, je remercie les membres du *Laboratoire Design Visuel Urbain (DeVisu)* de l'UVHV, et du groupe de recherche *Chercheurs Multidisciplinaires en Formation des Adultes (CMFA)* à Lille 1.

Je ne sais comment exprimer ma gratitude à Odile Denimal, Pascal Bouchez, Corinne Dornier, Christophe Kolski, Michel Martin, Sylvie Niemczyk, Christina Palomèque, Philippe Useille et Laurent Verclyte pour leurs relectures et leurs suggestions dans la mise au point de ce Mémoire.

Merci à Isabel, mon épouse, et à Loïc et à Gwennaële, mes chers enfants, qui m'ont soutenu et supporté mes absences pendant ces dernières années, alors que j'étais attelé à mon ordinateur.

Table des matières

Introduction générale	19
------------------------------	-----------

Chapitre 1 : Référentiel théorique	23
1. Posture théorique	24
2. Point d'entrée : le(s) sens ?	27
2.1 (Le) Sens : l'usage commun	28
2.2 Emergence du sens en sciences humaines	29
2.3. Emergence du sens en SIC	35
2.3.1 Médiation	36
2.3.2 Superposition de contextes	36
2.3.3 Emergence	37
2.4 Apports	39
3. Signification prétéritive	40
3.1 Informationnel : produit de la communication	40
3.2 Au-delà de l'image	42
3.3 Apports	43
4. Système pensant	44
4.1 Cognition distribuée	45
4.2 Hiérarchisation des choix	48
4.3 Information et temporalité	49
4.4 Régularité et singularité du <i>pattern</i>	52
4.5 Enjeux de la communication	54
4.6 Cadrage épistémique	55
4.7 Paradoxe du jeu	58
4.8 Métaphore comme construit	59
4.9 Différence-dialogique	61
4.10 Apports	62

5. Abstraction dialogique	63
5.1 Différence-dialogique	64
5.1.1 Transformation	65
5.1.2 Décisionnel	67
5.2 <i>Pattern</i> et hiérarchisation	67
5.3 Enjeux des construits personnels	68
5.4 Apports	69
6. <i>Pattern</i> d'organisation	69
6.1 Mise en catégories	70
6.2 Information 1	72
6.3 Information 2	73
6.4 Connaissance	75
6.5 Apports	78
7. Médiation décisionnelle	78
7.1. Méthode compensatoire	79
7.1.1 <i>Bilan</i>	81
7.2 Rationalité circonscrite	83
7.3 Aide à la décision	85
7.4. Elaboration d'une aide à la décision	86
7.4.1 Phase 1. Représentation d'une situation problème	87
7.4.2 Phase 2. Formulation de problème	89
7.4.3 Phase 3. Modèle d'évaluation	90
7.4.4 Phase 4. Recommandation finale	91
7.4.5 <i>Bilan</i>	91
7.5 Apports	92
8. Postulats	92
8.1 Postulat #1. Informationnel : différence dialogique	93
8.2 Postulat #2. <i>Pattern</i> : effets anticipatifs	94
8.3 Postulat #3. Décisionnel : acceptabilité	95
8.4. Postulat #4. Sens : sentiment de cohérence intégrative	96
8.4.1 Non-sens : impasse	99
8.4.2 Rupture du sens : recadrage	101
9. Conclusion	102

Chapitre 2 : Cadre de la recherche	107
1. But de recherche	109
1.1 Contexte de recherche	109
1.2 Etude exploratoire	111
1.3. Cahier des charges	116
1.3.1 Attentes renversées	117
1.3.2 Extrait inconnu	117
1.3.3 Structure cohérente	118
1.3.4 Durée appropriée	118
1.3.5 Bilan	118
1.4 Extrait du film choisi	119
2. Problématique de recherche	123
3. Cadre d'interprétation	127
3.1. Appréhender un film	131
3.1.1 Fictionnalisation : relier le réel et l'imaginaire	133
3.1.2 Imaginaire : rendre tangible le fictif	135
3.1.3 Espace d'oscillation : processus duel	137
3.2. Retour pré-attentionnel	139
3.2.1 Attentionnel : inversion des relations	141
3.2.2 Relation réelle-fictive : compétence fictionnelle	142
3.2.3 Dynamique homéostatique : cohérence interne	145
3.2.4 Engagement : empathie, identification, transfert, plaisir vibratoire	145
3.3 Eclairage sur le processus décisionnel	147
3.4. Dissonance-consonance : choisir, c'est faire un compromis	149
3.4.1 Enjeux de la dissonance/consonance	152
3.4.2 Exemple : l'achat de voiture	153
3.4.3 Cas de figure de dissonance	155
3.4.4 Bilan	156
4. Conclusion	156

Chapitre 3 : Méthodologie et méthode de recherche	159
1. Méthodologie	160
1.1 Epistémologie : quatre types de connaissance	161
1.2 Ontologie : coexistence des mondes	162
1.3 Praxéologie : pratique réflexive	162
1.4 Bilan	165

2. Méthode	165
2.1. Démarche quasi-expérimentale	166
2.1.1 Caractéristique de recherche	167
2.1.2 Type de recherche	167
2.1.3 Méthode de recherche	170
2.1.4 Rôle de la problématique	175
2.1.5 Crédibilité de la recherche	175
2.2. Pré-étude empirico-inductive	177
2.3. Méthode MEDIA-REPERES	180
2.3.1 Fiche de consentement éclairé de recherche	181
2.3.2 Questionnaire « à chaud »	182
2.3.3 Entretien en spirale	184
2.3.4 Entretien grille triadique	186
2.3.5 Explicitation des valeurs personnelles	187
2.3.6 Retour sur l'entretien	188
2.3.7 Analyse dendritique	189
2.4. Critères de validation	192
2.4.1 Validation conceptuelle	193
2.4.2 Validation logique	193
2.4.3 Validation expérimentale	194
2.4.4 Validation opérationnelle	194
3. Conclusion	195
<hr/>	
Chapitre 4 : Effet boomerang et effet propulseur	198
1. Tendance générale	199
1.1 Réponses à la « marge »	206
1.2 Bilan	207
2. Effet boomerang	208
2.1 Gaid	209
2.2 Gaële	215
2.3 Bilan	219
3. Effet propulseur	220
3.1. Non-sens et rupture de sens	221
3.1.1 Gallez	221
3.1.2 Gwen	225
3.1.3 Bilan	229
3.2. Création du sens	231
3.2.1 Gaïdig	231
3.2.2 Loïc	235
3.2.3 Bilan	240

4. Conclusion	241
----------------------	------------

Chapitre 5 : Effet stabilisateur	245
---	------------

1. Trois groupes décisionnels	245
--------------------------------------	------------

1.1 Bilan	247
-----------	-----

2. Groupe 1. Fans du film	248
----------------------------------	------------

2.1. Concordance des construits	249
---------------------------------	-----

2.1.1 Lerig	250
-------------	-----

2.1.2 Glaode 254	
------------------	--

2.1.3 Gwenaël	257
---------------	-----

2.1.4 Germene	260
---------------	-----

2.1.5 Goulven	264
---------------	-----

2.1.6 Louizig	268
---------------	-----

2.1.7 Lubin	271
-------------	-----

2.1.8 Bilan	275
-------------	-----

2.2. Discordance entre les construits	276
---------------------------------------	-----

2.2.1 Gladez	277
--------------	-----

2.2.2 Lohann	281
--------------	-----

2.2.3 Bilan	284
-------------	-----

3. Groupe 2. Détracteurs confirmés du film	285
---	------------

3.1 Likaël	285
------------	-----

3.2 Luan	288
----------	-----

3.3 Gwenda	291
------------	-----

3.4 Legar	294
-----------	-----

3.3.5 Bilan	297
-------------	-----

4. Groupe 3. Indécis	298
-----------------------------	------------

4.1 Glannon	298
-------------	-----

4.2 Bilan	301
-----------	-----

5. Conclusion	302
----------------------	------------

Chapitre 6 : Apports, limites et perspectives	305
--	------------

1. Processus auctorial	305
-------------------------------	------------

1.1 Retours d'expérience	306
1.2 Système d'auteur	307
1.3 Médiatisation de la Méthode ?	309
1.4 Système de valeurs	312
2. Projets de recherche en cours	318
2.1 Analyse des effets de bandes-annonces	318
2.2 Approches croisées des effets de sens au visionnage	320
2.3 Analyse d'un <i>Newsgame</i>	321
2.4 Conception d'un site <i>Pedagogics Pattern</i>	322
2.5 Représentations des portiques aéroportuaires de détection	323
2.6 Création de sens et résolution de conflit aérien	327
2.7 Production de contenu numérique interactif	327
3. Conclusion	328
<hr/>	
Conclusion générale	331
Bibliographie	331
Table des tableaux	13
Table des figures	17
Table des annexes	18

Table des tableaux

Tableau 1. Vue synoptique de l'émergence du sens en sciences humaines	34
Tableau 2. Vue synoptique de l'émergence du sens en SIC	39
Tableau 3. Echantillonnage par prélèvement de la course-poursuite	122
Tableau 4. Quatre contextes principaux constituant une situation de communication d'après les écrits de Mucchielli (1999)	129
Tableau 5. Préférences énoncées des adultes en formation.....	173
Tableau 6. Critères d'évaluation d'une recherche qualitative.....	176
Tableau 7. Comparaison entre une grille d'origine (non-focalisée, <i>Original [non-focused] grid</i>) et une grille focalisée (<i>Original focused] grid</i>)	191
Tableau 8. Exemple de « paliers » d'une dendrogramme à partir d'une grille matricielle de préférences énoncées.....	191
Tableau 9. Préférences exprimées des 20 personnes interrogées du questionnaire Q.36.....	199
Tableau 10. Réponses <i>positives</i> suite à la course-poursuite par rapport au personnage préféré de l'extrait.....	200
Tableau 11. Préférences de l'ensemble des personnes interrogées	202
Tableau 12. Nombre de personnes qui ont envie de voir le film ou non (questionnaire Q.6).....	203
Tableau 13. Niveau d'intensité des réponses moyennes exprimées en centiles (questionnaire Q.6)	203
Tableau 14. Appréciation de la course-poursuite en nombre de personnes (questionnaire Q.6)...	204
Tableau 15. Réponses des décisions initiales et finales des six cas à la marge de la tendance générale.....	207
Tableau 16. Réponses au questionnaire Q.6 de Gaïd.....	210
Tableau 17. Grille triadique harmonisée des préférences de Gaid.....	215

Tableau 18. Dendrogramme de Gaid.....	215
Tableau 19. Réponses au questionnaire Q.6 de Gaëlle	216
Tableau 20. Grille triadique harmonisée des préférences de Gaële	219
Tableau 21. Dendrogramme de Gaële	219
Tableau 22. Réponses au questionnaire Q.6 de Gallez	222
Tableau 23. Grille triadique harmonisée des préférences de Gallez	225
Tableau 24. Dendrogramme de Gallez	225
Tableau 25. Réponses au questionnaire Q.6 de Gwen	226
Tableau 26. Grille triadique harmonisée des préférences de Gwen	229
Tableau 27. Dendrogramme de Gwen	229
Tableau 28. Réponses au questionnaire Q.6 de Gaïdig.....	231
Tableau 29. Grille triadique harmonisée des préférences de Gaïdig.....	235
Tableau 30. Dendrogramme de G aïdig.....	235
Tableau 31. Réponses au questionnaire Q.6 de Loïc.....	236
Tableau 32. Grille triadique harmonisée des préférences de Loïc.....	240
Tableau 33. Dendrogramme de Loïc.....	240
Tableau 34. Reponses des 14 spectateurs sur les ressentis attentionnels et émotionnels de la course-poursuite filmée.....	247
Tableau 35. Ensemble des réponses du Groupe #1	249
Tableau 36. Réponses au questionnaire Q.6 de Lerig	249
Tableau 37. Réponses au questionnaire Q.6 de Glaode.....	249

Tableau 38. Réponses au questionnaire Q.6 de Gwenaël	249
Tableau 39. Grille triadique harmonisée des préférences de Lerig.....	254
Tableau 40. Dendrogramme de Lerig.....	254
Tableau 41. Grille triadique harmonisée des préférences de Glaode	257
Tableau 42. Dendrogramme de Glaode	257
Tableau 43. Grille triadique harmonisée des préférences de Gwenaël.....	260
Tableau 44. Dendrogramme de Gwenaël.....	260
Tableau 45. Grille triadique harmonisée des préférences de Germene.....	264
Tableau 46. Dendrogramme de Germene.....	264
Tableau 47. Grille triadique harmonisée des préférences de Goulven	267
Tableau 48. Dendrogramme de Goulven	267
Tableau 49. Réponses au questionnaire Q.6 de Louzig	268
Tableau 50. Grille triadique harmonisée des préférences de Louzig	271
Tableau 51. Dendrogramme de Louzig	271
Tableau 52. Réponses au questionnaire Q.6 de Lubin.....	272
Tableau 53. Grille triadique harmonisée des préférences de Lubin.....	275
Tableau 54. Dendrogramme de Lubin.....	275
Tableau 55. Réponses au questionnaire Q.6 de Gladez	277
Tableau 56. Grille triadique harmonisée des préférences de Gladez	2771
Tableau 57. Dendrogramme de Gladez	2771
Tableau 58. Réponses au questionnaire Q.6 de Lohann.....	281

Tableau 59. Grille triadique harmonisée des préférences de Lohann.....	281
Tableau 60. Dendrogramme de Lohann.....	281
Tableau 61. Réponses au questionnaire Q.6 de Likaël	286
Tableau 62. Grille triadique harmonisée des préférences de Likaël	288
Tableau 63. Dendrogramme de Likaël	288
Tableau 64. Réponses au questionnaire Q.6 de Luan	289
Tableau 65. Grille triadique harmonisée des préférences de Luan	291
Tableau 66. Dendrogramme de Luan.....	291
Tableau 67. Réponses au questionnaire Q.6 de Gwenda	292
Tableau 68. Grille triadique harmonisée des préférences de Gwenda	294
Tableau 69. Dendrogramme de Gwenda	294
Tableau 70. Réponses au questionnaire Q.6 de Legar	295
Tableau 71. Grille triadique harmonisée des préférences de Legar	297
Tableau 72. Dendrogramme de Legar	297
Tableau 73. Réponses au questionnaire Q.6 de Glannon.....	299
Tableau 74. Grille triadique harmonisée des préférences de Glannon.....	301
Tableau 75. Dendrogramme de Glannon	301
Tableau 76. Grille SAMOSA en cours de validation	326

Table des figures

Figure 1. Effet entonnoir (Posture de recherche et Attitude de recherche).....	26
Figure 2. Processus d'aide à la décision selon les travaux de Tsoukiàs (dans Bouyssou <i>et al.</i> 2006 : 41-43).....	92
Figure 3. Effet entonnoir du projet de recherche Cadre d'interprétation, Méthodologie, Méthode) .	108
Figure 4. La lecture (<i>reading</i>) et la compréhension (<i>understanding</i>) de l'image (Monaco 2000 : 176-177).....	125
Figure 5. Rôle médiateur du fictif	135
Figure 6. Question 1 du questionnaire (Q.6)	182
Figure 7. Questions 2a, 2b et 2c du questionnaire (Q.6)	183
Figure 8. Question 3 du questionnaire (Q.6)	183
Figure 9. Synthèse de l'entretien « recherche d'information »	185
Figure 10. Synthèse de l'entretien grille triadique.....	187
Figure 11. Question 4 du questionnaire (Q.6)	188
Figure 12. Capture d'écran d'un logiciel-auteur audio-visuel	308
Figure 13. Ecran menu de Youtube.....	311
Figure 14. Processus d'aide à la décision lorsque le client n'est pas le décideur	315
Figure 15. Aide à la décision centrée sur un modèle d'évaluation qualitative	317

Table des annexes

Annexes.....	355
Annexe 1.....	356
Annexe 2.....	359
Annexe 3.....	362
Annexe 4.....	363
Annexe 5.....	365
Annexe 6.....	366
Annexe 7.....	367
Annexe 8.....	368
Annexe 9.1.....	369
Annexe 9.2.....	377
Annexe 9.3.....	385
Annexe 9.4.....	393
Annexe 9.5.....	398
Annexe 9.6.....	406
Annexe 9.7.....	414
Annexe 9.8.....	420
Annexe 9.9.....	427
Annexe 9.10.....	434

Annexe 9.11	441
Annexe 9.12	448
Annexe 9.13	454
Annexe 9.14	460
Annexe 9.15	474
Annexe 9.16	481
Annexe 9.17	490
Annexe 9.18	496
Annexe 9.19	504
Annexe 9.20	511

Introduction générale

Avec l'explosion du nombre des appareils électroniques et l'augmentation de la bande passante, le numérique est omniprésent dans nos sociétés. Il se trouve aujourd'hui dans les poches de tout un chacun, dans les moyens de transport et les lieux de vie du quotidien. La popularité du numérique peut s'expliquer, en partie, par l'accès qu'il offre au visionnage des films, des vidéos et des émissions de télévision. Or, comment l'utilisateur appréhende-t-il ce contenu audiovisuel ? Quel rôle peut jouer la mise en situation d'un tel contenu dans le sens que construit l'utilisateur dans sa décision d'adhérer, ou non, à ce qu'il perçoit sur l'écran ?

Dans ce contexte, ce Mémoire présente une étude exploratoire cherchant à cerner ce qui se passe pour les spectateurs qui désirent voir un film, ou non, après en avoir visionné un extrait. La recherche renvoie directement à une problématisation du rapport entre les phénomènes informationnels et communicationnels ; par voie de conséquence, cette étude se situe dans le champ des *Sciences de l'Information et de la Communication* (SIC).

L'originalité de cette recherche réside dans l'élaboration d'une méthode qui opère un lien entre les objets scéniques d'une œuvre audiovisuelle et les « construits » personnels du spectateur. Pour ce faire, la recherche a consisté à concevoir et mettre en œuvre une méthode d'entretien d'explicitation des préférences afin de mieux comprendre l'émergence des construits personnels en tant que processus décisionnel. La méthode prend pour cadre de référence le postulat socioconstructiviste, selon lequel la verbalisation des préférences est consubstantielle à l'émergence de la création du sens en rapport à une situation socio-historique donnée. L'étude propose ainsi des pistes de réflexions portant sur :

- l'amélioration de la mise en situation d'une œuvre audiovisuelle sur le plan théorique et opérationnel en examinant les expériences vécues des utilisateurs sur le terrain, et
- le développement d'un enrichissement mutuel entre les SIC et le domaine constitué de l'ingénierie de l'aide à la décision.

Sous cet angle, l'étude qui suit est constituée de six chapitres. Le **chapitre 1, Référentiel théorique**, présente les points de repère qui sous-tendent la posture scientifique de ce travail de recherche. Ces points de référence se composent d'un *patchwork* (Cartwright 1999) de différents concepts.

En général, nous construisons des modèles¹ avec des concepts venant de différentes disciplines. Les dispositions des concepts de ces disciplines ne correspondent aucunement aux règles de composition que nous connaissons dans le monde. De plus, les comportements réguliers d'un modèle ne suivent pas rigoureusement une théorie connue (Cartwright 1999 : 58).

Ce chapitre débute par un tour d'horizon de la notion de sens dans l'usage courant et dans les Sciences Humaines et Sociales pour servir de toile de fond à la manière dont il tend à être compris en SIC. Sur cette base, l'apport et les limites de la « signification prétéritive » d'Escarpit (1976) sont présentés en tant que point d'entrée dans le domaine des SIC concernant l'analyse de l'image et la relation entre les phénomènes informationnels et communicationnels. Cette analyse est suivie de l'élaboration d'un « système pensant » en s'appuyant sur divers travaux, tels ceux de Paillé et Mucchielli (2008), de Rastier (2003), d'Escarpit (1976), de Goffman (1974/1991), de Bateson (1972/1977) et de Vygotski (1934/1997). La mise en relation de ces travaux conduit à approfondir le processus informationnel lié au processus de création de sens (*sense-making*, Dervin et Frenette 2003) dans l'élaboration des choix possibles, selon le concept « d'abstraction dialogique » (Kelly 1955/1963 repris par Bateson 1972/1977c : 312). Fort de ces apports, le concept du phénomène informationnel est approfondi en se référant aux réflexions de Marcia Bates (2005, 2011). Suit alors le domaine de la médiation décisionnelle pour constater les limites d'une rationalité idéalisée de l'*homo œconomicus* et l'apport du concept de la « rationalité limitée » d'Herbert Simon (1977). Le constat de Simon – l'humain n'est jamais omniscient dans sa prise de décision – mène à l'extension d'une rationalité limitée par une « aide à la décision » construite (Tsoukiàs 2008). À la lumière de ces éléments, le chapitre s'achève sur quatre postulats portant sur le phénomène informationnel, le *pattern* associé aux construits personnels, le processus décisionnel et la création du sens. Ces postulats sous-tendent les concepts opérationnels de recherche suivants : les *enjeux* d'un processus décisionnel ; les *engagements* pris à l'égard de ces enjeux pour celui qui décide ; le *point de vue* du décideur permettant de relier son interprétation des enjeux énoncés à ses engagements ; et les *objets de médiation* des enjeux et des engagements intégrés du point de vue du décideur.

La « posture » théorique du chercheur ayant été posée dans le premier chapitre, le **chapitre 2, Cadre de recherche**, est consacré aux enjeux conceptuels de l'étude exploratoire de cette recherche. Ce chapitre décrit les éléments théoriques, culturels et logistiques susceptibles d'influencer « l'attitude » du chercheur dans le cadre d'un projet de recherche à l'Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis. Ainsi, le but de la recherche énoncée se focalise sur la manière dont le spectateur appréhenderait un extrait de film. La problématique de recherche cherche à élucider les relations entre, d'une part, les éléments communicationnels qui président à l'émergence du sens d'un extrait d'une œuvre audio-visuelle, et d'autre part, le processus informationnel du spectateur dans sa décision de voir le film en entier, ou non.

Le but et la problématique de recherche étant exposés, le cadre d'interprétation des données de l'étude est présenté en trois grandes parties. La première partie s'attache à comprendre les relations

¹ « Nous ne raisonnons que sur des modèles » disait Paul Valéry, de même Cartwright (1999 : 179); affirme que « *models mediate between theory and the world* » (les modèles ont une fonction de médiation entre la théorie et le monde).

d'oscillations entre les notions du « fictif », de « l'imaginaire » et du « réel ». Les réflexions cognitivistes d'Iser (1993), de l'école de Constance, représentent le point de départ de cette réflexion. La deuxième partie du chapitre s'appuie sur les travaux de Schaeffer (1999) afin d'intégrer les aspects physiologiques pré-attentionnels au processus fictionnel du spectateur. La troisième partie du chapitre rend opérationnels les concepts évoqués par l'intermédiaire des concepts de dissonance et de consonance sociocognitives.

Alors que le chapitre 2 est centré sur les enjeux conceptuels du présent travail, le **Chapitre 3, Méthodologie et méthode de recherche**, détaille les éléments qui constituent le dispositif de recherche. La première partie du chapitre énonce la méthodologie socioconstructiviste de recherche par des choix épistémologiques, ontologiques et praxéologiques. La deuxième partie de ce chapitre détaille la pré-étude (mars 2009 - novembre 2009) qui a permis de développer la méthode MEDIA-REPERES. La méthode de recherche est précisée à la fois pour ce qui concerne les instruments de collecte des données (fiches de consentement, questionnaires, entretiens, grilles triadiques) recueillies lors de 20 études de cas (décembre 2009 - mars 2010) comme pour les critères de validation de l'étude dans son ensemble.

Le **Chapitre 4, Effet boomerang et effet propulseur**, analyse la tendance générale des questionnaires des 20 personnes interrogées afin de mieux situer chaque personne, comme une étude de cas. Les résultats de cette analyse révèlent la présence de six cas à la marge de la « tendance générale » des spectateurs interrogés. L'étude qui s'ensuit éclaire particulièrement le cas de deux personnes qui semblent avoir accentué leur refus de voir le film après avoir explicité leurs points de vue concernant le film (*effet boomerang*). En réalité, leur refus apparent n'est pas aussi catégorique que ce qu'une première analyse de leurs réponses pourrait laisser entendre. Quatre autres cas d'étude mettent en relief un *effet propulseur* concernant l'envie de voir le film en entier.

Le **Chapitre 5, Effet stabilisateur**, présente les processus qui conduisent la majorité des personnes interrogées à maintenir leur décision initiale qu'elle soit positive, négative ou qu'elle relève d'une indécision assumée. En fait, si 10 spectateurs ont déclaré vouloir voir le film, les réponses d'au moins deux d'entre eux montreraient une certaine discordance entre leurs construits respectifs. Un autre groupe de trois spectateurs représente ceux qui maintiennent leur refus de voir le film, même si certains sont fascinés par l'extrait qu'ils ont vu. Il reste un dernier groupe qui indique comment un spectateur peut rester indécis en regardant un extrait de film.

Le **Chapitre 6, Apports, limites, perspectives**, présente l'intérêt de l'étude pour les auteurs de l'audiovisuel et pour les recherches en SIC. La réflexion débute sur la manière de présenter les résultats d'une telle recherche aux auteurs. Cela conduit à la proposition de concevoir une mise en situation d'un dispositif capable de recueillir systématiquement les préférences des spectateurs. La notion de « système de valeur » fait l'objet d'une attention particulière dans la discussion en tant que piste de développement en SIC dans le cadre de ce type de recherche. Les limites de la recherche y sont explicitées ainsi que la manière dont certaines de ces limites peuvent être abordées. Dans cette optique, cinq projets de recherche sont exposés comme prolongement de mes travaux.

Premier chapitre :

Référentiel théorique

Où l'on explicite la posture scientifique du chercheur.

Ce chapitre explicite les enjeux des *Sciences de l'Information et de la Communication* dans le cadre de mes travaux. Bernard Miège (2005 : 107), entre autres, décrit les SIC comme une « inter-science » exigeant une explicitation claire des « choix théoriques fondamentaux » vis-à-vis du phénomène communicationnel. Le *Conseil National des Universités* (CNU) souligne ce point de la manière suivante :

Le champ de la section est résolument interdisciplinaire. Les méthodes mises en œuvre par les études qui en relèvent peuvent être diverses mais chaque étude doit reposer sur une (des) méthodologie(s) bien identifiée(s) (Davallon, Bernard, Soule et Galangau 2008 : para.² 6).

Sous cet angle, ce chapitre énonce les références théoriques choisies selon une démarche en SHS qui opère une synthèse critique des concepts qui sous-tendent la posture théorique du chercheur. Cette posture s'appuie sur un *patchwork* d'observations et de principes d'un monde « nominaliste » qui n'existe qu'à travers des termes qui désignent des choses individuelles dans ce qui est perçu comme le réel, pour reprendre les propos de l'épistémologue des sciences Nancy Cartwright (1999 : 1-3, 10³). Dans cette optique, le chapitre est divisé en huit grandes parties.

La première partie explicite ce qui est entendu par « posture théorique » à la base d'une recherche. La deuxième partie présente le point d'entrée des choix théoriques. Il s'agit ici d'examiner, de manière non-exhaustive, la notion de « sens » à la fois du point de vue des *Sciences de l'Information et de la Communication* (SIC) ainsi que dans le cadre plus large des SHS, dans lesquelles se situent les SIC. La troisième partie examine le concept de « signification prétéritive » d'Escarpit pour retourner aux fondements historiques des SIC en France, elle y ancre cette valorisation. La

² para. signifie « paragraphe »

³ voir Chapitre 6, section 3 pour un développement de la position de Cartwright

quatrième partie expose l'idée fondatrice d'un « système pensant » de Bateson dans ses apports à une démarche informationnelle et communicationnelle. La cinquième partie fait état des travaux de George Kelly (1955/1963) dans l'élaboration des construits personnels d'un point de vue informationnel, tel que le terme est compris dans mes travaux. La sixième partie s'interroge sur le sens accordé au concept de « pattern d'organisation » (Bates 2005) associé au phénomène informationnel. La septième partie expose l'idée de « médiation décisionnelle » en s'inspirant du domaine constitué par l'aide à la décision, notamment celui de l'approche d'Alexis Soukiàs (2008). La dernière partie avance quatre postulats de recherche fondés sur la réflexion menée dans ce chapitre.

1. Posture théorique

Paillé et Mucchielli (2008 : 73-75) proposent un distinguo utile entre « cadre théorique » et « posture théorique ». Pour les auteurs, une « posture théorique » exprime une pensée dynamique, itérative et récursive qui caractérise une recherche qualitative⁴. Tandis que le « cadre théorique » suggère une pensée essentiellement mécaniste, linéaire et réductrice assujettie à des découpages *a priori*⁵. C'est dans cette acception que la « posture théorique » renvoie inévitablement à l'explicitation d'une vision paradigmatique⁶ du monde.

Le paradigme prescrit et proscrit ; il effectue la sélection et la détermination de la conceptualisation et des opérations logiques (Morin 1999/2000 : 24).

En lisant Edgar Morin, il paraît clair que l'explicitation d'une vision paradigmatique est un élément fondamental dans une réflexion rigoureuse énonçant les postulats et les constats de départ les plus importants du chercheur.

⁴ **Qualitative** : Dans le cadre de cette recherche, la démarche qualitative cherche à comprendre comment l'individu construit le monde dans lequel il vit selon le point de vue de ce dernier. Dans cette optique, la pertinence des construits personnels n'est pas une question de nombre d'occurrences ou de vérités énoncées mais plutôt celle du statut accordé à une mise en relation des données perçues. voir Chapitre 3, section 2.1.3.

⁵ Pour Emmanuel Kant, le cadre *a priori* de la forme de l'expérience est fixe et universel ; « l'apriorité du temps et l'apriorité des liaisons catégoriales se conjuguent dans l'apriorité de l'expérience » (Bouchards 1963/2004 : 87).

⁶ **Paradigmatique** : Le terme, ici, s'inspire des travaux de Kuhn (1962/1983 : 288) selon qui un *paradigme* désigne un ensemble de présupposés, d'observations et de constats reconnus comme tels par une communauté donnée, en relation à un questionnement portant sur un objet d'investigation. Le paradigme met en avant l'éventail de choix possibles sur les plans méthodologiques et la manière dont les résultats d'une recherche peuvent être interprétés, ou pas. Dans cette optique, le paradigme peut à la fois élucider et aveugler, révéler et occulter (Morin 1999/2000 : 24-26).

La posture est l'ensemble des éléments d'ordre théorique (dans son sens large) entourant la situation d'enquête et mis à contribution à des degrés divers en vue de la délimitation, de l'examen et de la conceptualisation de l'objet d'analyse. [...] La posture tient lieu, en quelque sorte, de toile de fond de l'interprétation. [...] Elle ne présume pas l'attitude [de recherche⁷] (Paillé et Mucchielli 2008 : 83).

Dès lors, il semble utile d'établir la relation entre la « théorie » et la « posture » de recherche. Paillé et Mucchielli (2008 : 79) considèrent qu'une théorie de recherche peut être décrite sous quatre « statuts » mutuellement inclusifs, à savoir que la théorie peut servir comme :

- *référents de vérité* pour une communauté donnée ;
- *points de repères* pour dénouer une situation perçue comme difficile ;
- *levier* qui hisse une observation locale du terrain à un niveau plus global de la théorie ; et
- *ressources* qui facilitent la compréhension d'une situation de communication.

Une difficulté de cette notion de la théorie se trouve dans la relation entre ces différents statuts : permet-elle une relation « inclusive » entre eux ? Cette relation est-elle de nature hiérarchique ou de même niveau épistémique ?

Pour les besoins de mes travaux, la « posture théorique » met en tête la théorie comme un « levier ». La métaphore du levier mérite un développement car qui dit « levier », dit également « point d'appui » et « force motrice ». Dans cette optique, la posture théorique agit comme un « levier » (porteur d'un ensemble de notions, de concepts, d'opinions, de croyances) associé à un « point d'appui » situationnel actionné en rapport à la « force motrice », sous forme d'un « projet⁸ », d'un Sujet qui actionne le dispositif. Comme l'écrit Jean-Pierre Boutinet, l'idée de projet sous ces formes multiples⁹ ont pour point commun

... d'exprimer le volontarisme d'un acteur, de rechercher un espace de consensus, de se préoccuper d'une certaine forme d'efficience, d'être en quête de sens (Boutinet 1993 : 53).

⁷ **Attitude de recherche** : L'attitude oriente le regard sur les représentations d'un objet d'étude. Elle représente une disposition qui se porte sur la manière « de considérer, d'approcher, d'appréhender, de traiter les données de l'enquête » (Paillé & Mucchielli 2008 : 83).

⁸ **Projet** : Selon Jean-Pierre Boutinet (1993 : 59-60) le « projet » établit une rupture relative avec le passé par une « anticipation qui cherche à reprendre et à réorienter le cours des choses ». Cela s'opère en mettant à distance la préoccupation du présent pour envisager un futur possible. Ce comportement d'anticipation permet une indétermination qui intègre le « jeu des possibles » dans le moment présent.

⁹ Boutinet (1993 : 54) propose une taxonomie de quatre grandes catégories de conduites de projet : les projets individuels liés aux âges de vie ; les projets d'objets et projets d'action ; les projets organisationnels ; et les projets de société.

Cet ensemble apporte au chercheur la possibilité de se détacher des représentations d'un objet d'étude. En fait, il vaudrait mieux considérer cette élévation comme une vue « d'hélicoptère ». Or, l'idée d'une vue hélicoptère donne non seulement un plan « aérien¹⁰ » (processus étique¹¹) du terrain d'investigation, mais permet également la nécessité d'atterrir sur le terrain pour établir un plan « subjectif¹² » (processus émique¹³). De plus, il offre un troisième processus¹⁴, à savoir un mouvement horizontal qui rassemble une série de points de vue au même niveau épistémique. Ce qui en résulte ce sont des oscillations entre les processus descendants, ascendants et horizontaux qui construisent le phénomène de posture théorique chemin faisant. De cette manière, la posture théorique ne précède pas l'observation du terrain mais l'accompagne. Ainsi comprise, la posture théorique met en relation les observations effectuées en amont et en aval concernant des représentations d'un objet de recherche.

De ce point de vue, la posture théorique sert de point d'entrée de « l'entonnoir » de recherche (voir le schéma ci-dessous) qui établit et resserre le canevas investigatif pas à pas dans une « intégration théorique autour d'un certain nombre d'arguments stratégiques » (Paillé & Mucchielli 2008 : 286).

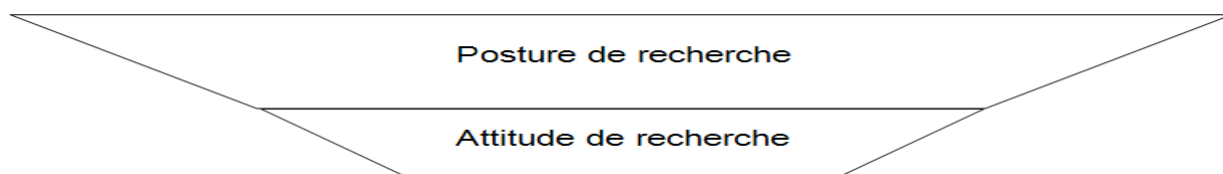


Figure 1. Effet entonnoir (Posture de recherche et Attitude de recherche)

¹⁰ Un plan aérien permet « de tirer facilement le plan vers une représentation symbolique » (Van Sijll 2005 : 192).

¹¹ **Étique** : Terme plus fréquemment utilisé en anthropologie pour désigner le point de vue du chercheur caractérisé par une connaissance exogène, rationalisante et distanciée en rapport avec un savoir d'une communauté de discours (Massé 1995). Au risque d'énoncer une banalité, le chercheur est humain, il ne peut pas avoir d'opinion personnelle sur son objet de recherche. Il est illusoire de croire que le chercheur puisse mettre en quarantaine ses opinions pour la durée d'une recherche. La « posture théorique » sert donc à formaliser, tant bien que mal, certaines de ses opinions en constructions constantes.

¹² **Plan subjectif** : Dans un plan subjectif, le spectateur voit par « les yeux du personnage et partage son intimité » (Van Sijll 2005 : 156).

¹³ **Émique** : Le terme désigne les principes et les valeurs propres à un acteur donné dans une culture donnée (Massé 1995).

¹⁴ **Processus** : Cela implique une dimension temporelle, téléologique, organisationnelle et contextuelle (Le Moëne 2005 : 118).

2. Point d'entrée : le(s) sens ?

Une illustration d'une confusion assez courante liée au terme de « sens », se trouve dans les travaux d'Alex Mucchielli (2004) lorsqu'il écrit :

Un phénomène est « scientifiquement lu » quand il peut être compris, et la compréhension de quelque chose, c'est l'attribution d'un sens à ce quelque chose (sens=signification=compréhension) (Mucchielli 2004 : 103).

Comment peut-on donc accorder un sens au terme « sens » en SIC du point de vue des sciences humaines ? En SHS, Le *Nouveau dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, d'Oswald Ducrot et Jean-Marie Schaeffer (1995), présente la « signifiante » comme une mise en relation de la signification avec « les préoccupations, les intérêts, les manières de voir, etc. » du récepteur.

Il est vrai que la distinction entre signification et signifiante n'est sans doute pas toujours facile à tracer, mais elle indique au moins que le choix n'est pas tant entre détermination et indétermination du sens qu'entre différents niveaux de construction de ce sens (Ducrot & Schaeffer 1995 : 104).

Ce faisant, les auteurs affirment que la notion de sens est « problématique » et ils ne précisent pas ce qu'ils entendent par « différents niveaux de construction du sens ».

Le *Dictionnaire encyclopédique des sciences de l'information et de la communication* de Bernard Lamizet et Ahmed Silem (1999) n'accorde aucune rubrique spécifique au terme « sens ». Le terme figure dans d'autres rubriques, telles que « information », laquelle est définie comme une donnée pourvue de sens dans le processus de communication. Ils définissent une « donnée » comme un signe sans attribution de sens, c'est-à-dire non reliée à une autre donnée (Lamizet & Silem 1997 : 397). Cela permet d'inférer que le sens serait une mise en relation de « données » qui produit une « information ».

Comment expliquer que le terme de sens apparaît assez peu dans des ouvrages de référence spécialisés ? Une partie de la réponse se trouve dans l'usage du mot en français. Il est donc nécessaire de faire un détour pour identifier l'emploi du terme dans l'usage au quotidien afin de mieux mettre en contexte le terme en SHS et en SIC.

2.1 (Le) Sens : l'usage commun

L'*Académie Française*¹⁵ préconise que le terme « sens » désigne la faculté :

- de percevoir les impressions faites par les objets extérieurs, ex. le sens de la vue ;
- de diriger, de prendre une direction ou une position, ex. agir dans le même sens, mettez cette table de ce sens-là ;
- de comprendre les choses et d'en juger selon la « droite raison », ex. « où aviez-vous le sens quand vous avez fait telle chose ? » ;
- de juger d'une façon raisonnable commune à la plupart des personnes, ex. avoir du bon sens ;
- de discerner le bien du mal, ex. Il est dépourvu de sens moral ;
- de trouver ce qui est le plus pratique, ex. Il a beaucoup de sens pratique ;
- de discerner le beau du laid, ex. sens esthétique ;
- de comprendre, de juger ; avis, opinion, sentiment, ex. à mon sens ;
- de discerner ce qui se passe en soi-même (en termes de philosophie), ex. sens interne.

Au vu de ces multitudes acceptions, n'est-il pas surprenant que beaucoup préfèrent éviter le terme « sens » ? Cela peut également expliquer pourquoi le terme peut être employé comme le fait Mucchielli (2004 : 103) en lui associant des notions différentes, c'est-à-dire « (sens=signification=compréhension) », sans autres explications. En réalité, l'usage préconisé peut être réparti en quatre grandes catégories :

- effet sensoriel (dimension physiologique) ;
- effet « psychique » de la signification d'un signe (dimension sémiotique) ;
- effet de direction, d'orientation-projet¹⁶ (dimension téléologique) ;
- effet de valeur, d'intention, de justification (dimension axiologique).

Est-il possible de relier les différentes appréhensions du sens dans des dimensions sensorielles, langagières, téléologiques et axiologiques ? Si c'est le cas, comment expliciter le fil conducteur qui relie un tel regroupement ? En réponse à ces questions, il semble judicieux d'avoir une vision plus précise sur les différentes manières dont le terme « sens » est conçu en sciences humaines car son influence reste importante dans les domaines qui se revendiquent pluridisciplinaires, comme le sont les SIC.

¹⁵ Accessible en ligne à : <http://atilf.atilf.fr/academie9.htm> consulté le 23 janvier 2011

¹⁶ **Projet** : Un « désir présent portant sur l'avenir » dans la mesure où il dépend des choix pris en compte par l'individu (cf. Comte-Sponville 2001 : 474).

2.2 Emergence du sens en sciences humaines

Pour Caroline Guibet Lafaye (dans Blay 2007 : 738), la question du sens se pose dans une double problématique autour de « l'articulation de la signification et du signe, d'une part, et du rapport du sens à sa référence, d'autre part ». Comment appréhender cette problématique ?

Sans proposer une réponse exhaustive à la question, Mucchielli (2009) met en évidence plusieurs domaines en sciences humaines où le terme « sens » joue un rôle déterminant. Par exemple en psychologie « classique » : le sens de la conduite est attribué à la motivation, l'intérêt ou l'émotion¹⁷ de l'individu. Vu sous cet angle, le sens constitue une explication de causalité linéaire où la situation dans laquelle se déroule la conduite est minorée (Mucchielli 2009 : 21-22). Pour les psychologues de la forme (*Gestalt*), en revanche, un esprit attentif (par ses intérêts, ses attentes, etc.) fait surgir le « sens » par une mise en relation entre un élément saillant (avant plan) et un contexte en tant que « Forme » émergente (Totalité, *Gestalt*). Le sens est immanent à la Forme, il ne vient pas après cette Forme qui représente un percept premier qui parvient à la perception¹⁸ sans effort d'élaboration (cf. le principe de prégnance de Koffka 1935) cf. Mucchielli (2009 : 23-24). Par suite, en psychologie sociale, l'école de Palo Alto développa, entre autres, l'idée de cadrage qui participe à l'émergence du sens à l'égard des interactions interpersonnelles. Dans une perspective systémique¹⁹ et constructive, cette démarche s'intéresse à la manière dont une situation est perpétuée et comment elle pourrait être modifiée (Mucchielli 2009 : 25). Les travaux de Palo Alto, notamment ceux de Gregory Bateson, sont développés plus bas. De même, sur le plan thérapeutique, le neurologue et psychiatre Viktor Frankl (1988 : 56, 71) met au centre de sa démarche la création du sens, exprimée

¹⁷ **Emotion** : Pour Comte-Sponville (2001 : 200) l'émotion désigne un affect momentané (ex. la colère, la peur, le coup de foudre) qui meut l'individu plus qu'il ne le structure (comme le ferait un sentiment) ou l'emporte (comme le ferait une passion ex. la haine, l'anxiété, l'amour). Les frontières entre ces différents états sont floues et « ce flou est essentiel à l'émotion : si l'on y voyait absolument clair, on ne serait pas ému » (Comte-Sponville 2001 : 200).

Le neurologue Damasio (2003 : 59) décrit l'émotion comme le moyen naturel pour « le cerveau et l'esprit d'évaluer l'environnement à l'intérieur et à l'extérieur de l'organisme, et de répondre de façon adéquate ». *L'émotion réalise cette tâche par la détection de la présence d'objet ou d'événement qui « recommande l'évitement, la fuite ou au contraire l'affrontement et l'approche »* (Damasio 2003 : 46). Or, ce n'est pas parce qu'un organisme vit des émotions physiologiquement qu'il réfléchit ou qu'il a le « sentiment » (voir plus haut) de ces émotions.

¹⁸ **Perception** : La perception suppose une « activité ou une attention minimale de l'esprit », tandis que la « sensation » se suffit d'un « esprit passif ou de la seule activité du corps » (Comte-Sponville 2001 : 531). L'auteur donne un exemple pour illustrer la relation entre la perception et la sensation : « Quand je dors, j'entends, puisque un bruit peut me réveiller. Mais, je ne perçois aucun son ». Ainsi, la sensation fournit la matière que la perception met en forme.

¹⁹ **Systémique** : Une démarche qui « appose, compose et relie les choses en les envisageant dans leur interaction ». Elle implique une logique du tiers inclus, une chose peut se situer à la fois à un niveau et à un autre conjointement. La démarche évolue en fonction du but à atteindre. L'anticipation du « futur », les souvenirs du « passé » font partie des ressources du « présent » à mettre en valeur (Kourilsky 2004 : 81).

ici comme *meaning* en anglais, c'est-à-dire par la mise en relation des valeurs personnelles à la pertinence de leurs références intra- et extra-mondaines.

Le sens est relatif dans la mesure où il est lié à une personne particulière prise dans une situation particulière. Nous pourrions dire que le sens diffère d'une personne à une autre, de jour en jour, d'heure en heure. En fait, je préférerais parler de la singularité plutôt que de la nature relative du sens (Frankl 1988 : 54).

En anthropologie, Lévi-Strauss (Ricœur 1963 : 637), un des pères fondateurs du Structuralisme, conçoit le sens comme le résultat de « la combinaison d'éléments qui ne sont pas eux-mêmes signifiants » ; le sens se réduit à autre chose qui n'en a pas. Pour le dire autrement, le sens dépend de la structure sociale ou de ses effets, il n'y a plus de sujet du sens. *A contrario*, Mucchielli (2009 : 22-23) cite le philosophe Raymond Ledrut (1984 : 18, 48, 51) selon qui le sens est relié au vécu de l'interprétant et attaché à autre chose que ce qui est perçu pour constituer une « totalité organisée d'éléments », appelée forme ou système. Le sens sert ainsi à mettre en relation un élément isolé avec d'autres éléments ce qui, dès lors, fait émerger une compréhension globalisante ; il y a sens lorsqu'il y a « compréhension ». Pour le philosophe du langage, le sens réside dans le contexte global (identité de l'énonciateur, lieu, relation entre parties prenantes, forme d'énonciation, ...) d'un énoncé relié à un « système de communication », c'est-à-dire dans l'interaction d'un ensemble de contextes. En effet, dans les écrits tardifs de Wittgenstein (1889-1951) la « signification » en tant que « sens » est identifiée à l'usage (Mucchielli 2005 : 8). Mucchielli aurait pu également évoquer le logicien Frege (1892) selon qui une distinction logique existe entre les référents d'un signe dans le monde (*Bedeutung*, souvent traduit par signification ou dénotation) et la façon de désigner ce signe (*Sinn*, souvent traduit par *sens*) (Ducrot et Schaeffer 1995 : 362). Le lien logique entre le *Bedeutung* et le *Sinn* s'opère à travers le concept, alors novateur, de « contexte pris comme un tout » pour accorder un sens à une proposition. Ainsi, pour Frege, l'énoncé d'une fiction a un sens, dans le contexte du lecteur, mais ce n'est pas un référent dans le monde, postulat que Nelson Goodman (1978/1992) développe en attribuant à l'énoncé de fiction une capacité référentielle qui est d'ordre métaphorique.

Pour le linguiste, le locuteur communique un ensemble d'éléments du contexte langagier dans lequel il voudrait que l'interlocuteur comprenne le sens du message envoyé. Ce contexte permet de constituer la signification du message (Mucchielli 2009 : 24). Il existe d'autres domaines de la linguistique proches des SIC qui méritent également un petit détour pour mieux asseoir l'idée de sens.

Une figure incontournable dans le domaine est Saussure (1916/1972 : 163, 166), fondateur de la linguistique structurale, selon qui le « sens verbal » est défini par une logique d'opposition binaire à travers le signe²⁰ linguistique. Le signe est « ce que les autres ne sont pas » (Ducrot et Schaeffer

²⁰ Le signe saussurien unit un concept (le signifié contenant des traits distinctifs, le « contenu ») et une « image acoustique » (le signifiant qui « n'est pas le son matériel mais l'empreinte psychique de son, la représentation

1995 : 361) ; il se caractérise par une différence distinctive qui le distingue des autres signes linguistiques en les opposant ou en les combinant. La signification saussurienne est donc *la reconnaissance qu'un signe n'est pas comme un autre* (« différent ») par rapport à une « structure », c'est-à-dire un ensemble de différences entre les signes. En somme, le sens se réduit à « une différence dans un système lexical » intramondain (Guibet Lafaye 2007 : 738).

Emile Benveniste (1970/1974), père de la linguistique énonciative, reprend le signe saussurien (signifié/signifiant) et introduit le concept de « référent dans le monde ». Il avance que le sens verbal réside dans le rapport à un « objet du monde ». Le sens a une double dynamique entre le signe et le référent extralinguistique qui contextualise le signe ainsi qu'entre le signifié et le signifiant. Le sens verbal est donc simultanément un différentiel (signifiant/signifié) et un référentiel ([signifiant/signifié]/référentiel). Vu de cette manière, le sens peut être étudié par la mise en situation d'un énonciateur sans faire appel systématiquement au contexte strictement « intralinguistique » de Saussure. Dès lors, le sens ne se trouve pas nécessairement dans les mots ou les phrases mais également dans les « intentions des usagers qui échangent et formulent ceux-ci » par la parole en contexte (Bougnoux 1998 : 42, 63). De ce point de vue, l'énoncé²¹ est secondaire et l'énonciation²² est primaire.

Or, Jean-Paul Desgoutte (2002) souligne les limites de Saussure et de Benveniste vis-à-vis du signe iconique.

Si la théorie du signe Saussure-Benveniste permet de rendre compte de la signification verbale, elle laisse l'analyste démuné devant les problèmes liés à l'économie de l'image, *l'iconicité*. C'est pourquoi le développement des médias audio-visuels a vu se renforcer l'intérêt des sémiologues pour l'œuvre de Peirce. Ce qui est latent chez Benveniste comme chez Peirce, c'est que le symbole procède de l'imbrication de trois ordres - que l'on peut appeler, avec Lacan, réel, imaginaire et symbolique. Mieux encore l'ordre du symbole présuppose²³ et contient les instances réelle et imaginaire (Desgoutte 2002 : para. 10).

Desgoutte (2002 : para. 1, 3) voit dans l'apport de Peirce la valorisation du sens comme inscrit dans « le temps de la reconnaissance » associé au signe en tant que « produit transitoire de la sémiose ». Boutaud et Veron (2007 : 21) en concluent que la production du sens chez Peirce n'est concevable

que nous donne le témoignage de nos sens », Saussure 1916/1972 : 98, 166). Le lien entre le signifié du signe et la nature « psychique » du signifiant du signe est « arbitraire », propre à l'individu (Saussure 1916/1975 : 99, 101). La mise en signe se déroule dans une chronologie temporelle linéaire qui peut modifier le signe linguistique (mutabilité diachronique).

²¹ **Énoncé** : Il désigne une assertion référentielle. Elle introduit un rapport entre le signe et le phénomène à travers des symboles logico-langagiers (Bougnoux 1998 : 43, 44).

²² **Énonciation** : Elle exprime un état (ex. attitude) ou un événement (valeur) propositionnelle que le locuteur attache à un « énoncé » (assertion référentielle). Elle modalise la proposition principale en donnant une singularité, jamais itérable et qui échappe au débat ; l'énonciation est liée aux réalités indicelles qui encadrent l'énoncé (Bougnoux 1998 : 43).

²³ Pour Jacques Lacan (1966) les signifiants induisent dans le signifié la « signification » en lui imposant leur structure ; ainsi le signifiant (la matérialité de l'objet) prime sur le signifié (le concept compris par l'individu).

que pour être insérée dans le tissu d'une sémiotique infinie associée à une communauté, c'est-à-dire à un « collectif postulé et projeté dans le futur ». En effet, pour Peirce la signification est une relation du Signe (ou *repraesentamen*), de l'Interprétant (le code²⁴ qui permet la mise en œuvre de l'interprétation) et l'Objet qui sert de référent (Lamizet et Silem 1997 : 514). Vu sous cet angle, le Signe est défini par son Objet qui occasionne un effet (Interprétant) sur une personne et cet effet détermine le Signe ; ce mouvement constant est appelée la *sémiotique*.

Dans le domaine de la littérature, l'école de Constance avec, par exemple, Hans Jauss et Wolfgang Iser, conçoit la production du sens selon une théorie de la réception d'un texte par un lecteur type.

Jauss (1978) allie l'instance réceptrice du lecteur-type à celle de la perception (*aisthesis*) et de la production (*poiesis*) du texte par l'intermédiaire de l'idée « d'horizon d'attente ». Cet horizon d'attente met en tension la convention discursive du genre textuel, d'une part, et le « détournement » du genre dans une instance de lecture, d'autre part. Cette dynamique s'opère lorsque l'attente du lecteur, par rapport à l'idée qu'il se fait du genre²⁵ textuel, est suffisamment déconcertante pour qu'il soit amené à établir une nouvelle mise en relation entre les éléments qu'il pense comprendre lors de la lecture d'un texte. Cette mise en relation constitue l'émergence du sens.

La position d'Iser (1993 : 288-296) n'est pas immanente au texte mais s'élabore par des oscillations entre les représentations d'un lecteur, le cadre de signification de l'œuvre et le contexte de lecture. Les idées d'Iser sont développées dans le chapitre qui suit.

Au lieu de demander ce qu'un texte signifie, je me suis demandé ce qu'il fait à ses lecteurs potentiels. [...] La théorie de la réception ne se centre pas seulement sur l'interface entre le texte et le lecteur mais également sur celui entre le texte et le contexte (Iser 2000 : 311).

Dans l'idée de valoriser le rôle interprétatif du lecteur, François Rastier (2003 : para. 4, 8-9) renverse le rapport ontologique entre la signification et le sens d'un texte. Pour lui, la signification n'est pas une relation entre le signifiant/signifié qui est statique, décontextualisée et typée. Il propose plutôt de concevoir la signification en tant que du « sens normalisé » coupé de son contexte d'origine.

Le sens n'est pas donné par un codage préalable qui associerait strictement un signifiant et un signifié ou une classe de signifiés (car la langue n'est pas une nomenclature) : il est produit dans des parcours qui discrétisent et unissent des signifiés entre eux, en passant par des signifiants (Rastier 2003 : para. 64).

²⁴ **Code** : Le code part d'un message déjà formé pour aboutir à un autre message exprimé par des symboles différents (Odin 1990 : 164).

²⁵ Le genre d'une œuvre oriente la lecture d'un lecteur à travers un cheminement attendu et des éléments de reconnaissance du texte. Or, la production de sens survient dans la manière dont cette œuvre interpelle l'attente à l'égard du texte pour faire émerger une nouveauté. Il revient au lecteur d'actualiser le sens qui se trouve dans l'œuvre.

Par conséquent, le sens n'est ni une « signification déformée » par le contexte, ni des occurrences déformées d'une signification de base (Rastier 2003 : para. 57). De ce point de vue, le sens qu'accorde un lecteur à ce qu'il lit représente un parcours de processus dans le plan contenu/expression du texte, lequel est imbriqué au contexte historico-culturel d'une pratique codifiée de lecture. Ce processus de « discrétiser et d'unir des signifiés entre eux » conduit Rastier (2003 : 94, 102) à déclarer que *le sens possède un rapport privilégié avec une totalité globale unificatrice. Cela se traduit par des principes structuraux associés à une problématique de questionnement. La signification, elle, a un rapport privilégié avec une ontologie du local des choses en relation à une problématique d'affirmation.*

Quelques exemples en SHS	Usages
psychologie « classique »	le sens de la conduite est attribué à la motivation
Gestalt	le sens est immanent à la Forme
psychologie-sociale	le sens émerge dans une mise en cadre d'une situation
philosophie du langage	le sens réside dans le contexte global de l'énonciation
Frege	le sens (Sinn) signifie la manière de désigner un signe ayant des « référents dans le monde » (Bedeutung)
Wittgenstein	le sens est identifié à l'usage
Ledrut	le sens est une mise en relation du vécu pour faire émerger une compréhension globalisante
Linguistique « classique »	le sens passe par la compréhension de la signification
Saussure	le sens verbal est tributaire d'une différence binaire à travers le signe linguistique
Benveniste	le sens verbal est simultanément un différentiel intralinguistique du signe et un référentiel extralinguistique d'un contexte de l'énonciation
Peirce	le sens est inscrit dans le « temps de reconnaissance » associé au signe
Théorie de l'esthétique - Jauss	le sens émerge entre ce qu'attend un lecteur d'un genre textuel et ce qui est perçu comme une « transgression » apparente du genre pour ce dernier
Iser	le sens émerge par des interactions entre les représentations d'un lecteur, la signification du texte et le contexte de lecture
Rastier	le sens est associé à une totalité globale unificatrice construite par un processus de questionnement qui discrétise et unit des signifiés entre eux à travers des signifiants

Tableau 1. Vue synoptique de l'émergence du sens en sciences humaines

Si le tableau ci-dessus n'avait qu'une seule valeur, c'est de montrer que l'usage technique du terme de sens renvoie à des acceptions variées. Il est également à noter que beaucoup de ces acceptions ne s'excluent pas systématiquement, ne serait-ce que parce qu'elles ne se préoccupent pas d'un même objectif ou ne se situent pas au même niveau épistémologique ou ontologique. Par conséquent, toute tentative de combiner des préoccupations différentes exigerait une hiérarchisation permettant d'éviter des conflits de logique et d'objectif à atteindre.

2.3. Emergence du sens en SIC

Dans son ouvrage *Introduction aux sciences de la communication*, Daniel Bougnoux (2001 : 40-56) consacre un chapitre à ce qu'il appelle « l'Acheminement du sens ». L'idée de sens avancée est étroitement associée à la sémiotique de Peirce, à la communication orchestrale de Bateson et aux concepts d'énonciation/énoncé des sciences du langage (Bougnoux 1998 : 41). Cette vision du sens exprime une démarche assez courante en SIC, voir le chapitre d'Ollivier (2007 : 39-84) et aussi Floris (2004 : 79, 88), portant sur « La question du sens ». Ainsi, pour Mucchielli (2004 : 140) la genèse du sens réside dans la mise en relation des éléments lors d'un acte communicatif influencé par les possibilités et les contraintes d'un « contexte de l'énonciation ». Cette mise en relation et les effets du sens dépendent d'une situation « décomposable en une superposition de contextes » (Mucchielli 2009 : 26-27). Or, comme le constate Leleu-Merviel (2003 : 27) beaucoup de chercheurs en SIC se sont attachés à l'analyse des signes, en tant que porteurs ou catalyseurs du sens, mais peu ont adopté « pour objet d'étude le processus de création du sens en tant qu'opération mentale inventive ».

Certains chercheurs se démarquent de la démarche de Bougnoux (1998), tels que Claude Baltz (2003 : 366) selon qui le sens de « l'information » correspond à une tension entre une dynamique interne et externe de l'individu. Cette dynamique s'opère par une mise en tension entre les événements²⁶ perçus dans le monde (Qu'est-ce que ça veut dire ? Explique-moi ça ?) et un « dialogue interne » fugace, quasi-inconscient et rétrospectif. La mise en tension conduit à une classification et à la construction d'un « espace de sens » ayant une fonction de médiation (Baltz 2003 : 367, 370).

[Cette médiation] se présente dès que le sujet quitte une position passive pour se mettre en situation interne de « hors-soi », pouvant ainsi observer son propre statut de récepteur et ajuster si nécessaire (par le zoom, en particulier) ses machines de vision sur le monde. [...] L'information est donc là, et nulle part ailleurs... comme arrêt de ce processus « explicatif », toujours provisoire et susceptible d'être relancé (Baltz 2003 : 366).

En somme, l'information agit comme un cristallisateur de choix (« arrêt du processus explicatif ») à l'égard d'une instance de l'émergence du sens. Le rôle de l'information agissant comme un cristallisateur-de-choix qui fait surgir le sens à un moment donné est un point important qui sera développé au cours de ce chapitre. Avant d'aborder le sujet, il est utile de s'attarder sur le rôle de la « médiation » dans l'étude des construits de sens.

²⁶ **Événement** : Ce qui advient plutôt que ce qui dure (Comte-Sponville 2001 : 228).

2.3.1 Médiation

Rojas (2007 : 141) voit en la médiation un processus dynamique qui tend à établir des relations en construisant du sens entre les membres d'une communauté. Cette construction du sens se noue avec les autres dans le lien « symbolique à un modèle de références partagées ».

La construction du sens est à la fois fortement liée à la compétence individuelle de chacun et à une représentation sociale partagée (Cotte, Despres-Lonnet & Roques 2003 : 65).

Lamizet (2006 : 271) considère également que la médiation est capitale dans la construction du sens. Il soutient que c'est lors d'un processus de médiation qu'un « événement » peut faire irruption à travers un élément inattendu, non conforme à la succession des éléments qui l'ont précédé. Le déroulement dans le temps (processus diachronique) est donc incontournable dans l'émergence du sens. Dans cette logique, sans une perception de régularité dans le temps, l'individu ne peut pas identifier une discontinuité apparente. S'il ne peut pas identifier une discontinuité, il ne peut pas être interpellé de manière à s'interroger sur ce qui est, ou a été, ou sera vécu, perçu et compris. De ce point de vue, Lamizet (2006 : 286-287) affirme qu'un événement peut avoir du sens à condition qu'il y ait un signe qui soit :

- inscrit dans une « continuité événementielle » (Cela rappelle la position de Peirce, selon qui le sens est inscrit dans le « temps de reconnaissance » associé au signe, voir plus haut.) ;
- accompagné par d'autres événements qui lui soient comparables ; et
- intégré dans des pratiques symboliques, des représentations et des communications liées à la culture et à la mémoire de ses membres.

Pour Lamizet (2006 : 104), un événement est porteur de sens par sa nature singulière²⁷, relative au contexte temporel, que l'individu prend en compte non seulement dans ses prises de décision mais aussi dans « la façon dont il fonde, finalement, son identité ».

Le sens de l'événement est la confrontation d'un parcours individuel, d'une expérience, d'une pratique de l'histoire et d'une restructuration des formes collectives de la sociabilité liée à un événement (Lamizet 2006:104).

2.3.2 Superposition de contextes

Dans l'importance accordée aux contextes temporels et sociaux ainsi qu'au rôle de la « confrontation » épistémique qu'ils peuvent créer, il est possible de mieux comprendre Mucchielli (2009 : 26-29) lorsqu'il avance des points de repère au chercheur pour mieux saisir les conditions

²⁷ « Penser le sens de l'événement, c'est faire de lui une forme représentative de la sociabilité [...] c'est savoir que les autres sujets de la sociabilité lui donnent une signification comparable à celle que nous lui donnons, et, par conséquent, c'est voir en lui une preuve nouvelle de notre appartenance » (Lamizet 2006 : 287).

dans lesquelles le sens émerge. Lorsque Mucchielli (2009 : 26-27) associe la genèse du sens à une superposition de contextes », quels sont donc ces « contextes » situationnels ? Les travaux qu'il développe lui permettent d'identifier sept contextes fondamentaux et simultanément présents :

- le contexte du *lieu* ;
- le contexte *temporel*, ce qui est vu à un tel moment prend un sens par rapport à ce qui a été vu avant ;
- le contexte *physique* et sensoriel ;
- le contexte *culturel* de référence aux normes et aux règles collectivement partagées ;
- le contexte *relationnel* social immédiat ;
- le contexte des *positions* respectives des acteurs entre eux ; et
- le contexte expressif des *identités* des acteurs par rapport à ce que l'interprétant sait déjà et ce qui est affiché des intentions et des enjeux des acteurs.

Le sens d'une situation communicationnelle²⁸ vue en tant que *superposition de contextes interactionnels* de Mucchielli et l'idée de rupture événementielle de Lamizet (voir ci-dessus) éclairent les propos de Jean-Pierre Balpe (1999) au sujet de la construction du sens. Pour ce dernier, le sens est un processus constructif, en grande partie implicite, s'appuyant sur un ensemble de signes, d'indices, de textes et de contextes qui aboutissent à une interprétation (Balpe 1999 : 148). En fait, le sens est une capacité pragmatique à interpréter une signification lors d'une communication dans un contexte qui présente les conditions indispensables à une sémiologie (Balpe 1999 : 153).

Pour construire du sens, ce qui compte, c'est que les conditions indispensables à la sémiologie soient mises en place. C'est-à-dire qu'il demeure toujours une fissure au signe, un surplus absent, un au-delà à combler (Balpe 2000 :19).

Cette analyse replace dans leur contexte des propos de Jeanneret (2008 : 20), selon qui le phénomène communicationnel permet aux êtres humains « de créer des ressources et des situations qui les confrontent les uns aux autres en tant que producteurs de sens ». Ainsi, l'activité de communication joue un rôle structurant dans la création des « cadres pratiques » à l'intérieur desquels les êtres élaborent des « échanges signifiants » au sein de leur développement en tant qu'êtres culturels (Jeanneret 2008 : 19).

2.3.3 Emergence

En effet, l'idée de « superposition » des contextes interactionnels est une idée capitale à l'idée du sens. En reprenant l'idée à sa manière, Caroline Angé (2003 : 49) déclare que le sens d'une œuvre

²⁸ La communication sert à définir les situations dans lesquelles se déroulent les activités. Elle agit en effet sur les objets pertinents qui constituent la situation. Elle donne les moyens d'action au *cadrage-recadrage* des conduites. En recadrant par la communication, on redéfinit la situation dans laquelle se déroulent les conduites. Ce faisant, on change la signification de ces dernières (Mucchielli 2004 : 144).

interactive réside dans la façon dont l'individu organise ses représentations et attribue à chacune des représentations une place dans un système qui fait correspondre des signes aux choses et conduit « à conférer à chacun de ces signes un sens particulier ». Sous cet angle, Angé (2003 : 49) caractérise le sens construit comme une émergence « mouvante et en devenir ». Un des effets du sens réside dans sa capacité à instaurer un processus « dialogique d'empathie » avec l'auteur d'un message (Angé 2003 : 54).

La constitution d'un sens est dépendante de la capacité d'interprétation des signes et de leurs inscriptions dans un réseau conceptuel. Les utilisateurs doivent pouvoir structurer les informations et s'en souvenir pour agir dans l'espace proposé. Les différentes stratégies mises en œuvre participent à la variation des significations (Angé 2003 : 53).

L'émergence du sens désigne donc un phénomène en devenir propre à la personne qui doit pouvoir structurer et se souvenir des informations pour agir dans un espace donné. Un premier corollaire de cette affirmation est son caractère *inattendu* (« variation des significations ») ne serait ce qu'au moment où le sens apparaît à l'individu. Un deuxième corollaire réside dans l'idée qu'une telle émergence propre à une personne fait partie d'une mise en cohérence au sein d'un réseau conceptuel. L'émergence est donc un phénomène singulier en mouvement et situé dans un réseau conceptuel.

Quelques exemples en SIC	Usages
Balpe (2000)	le sens est construit par une fissure au signe qui demande à être comblée
Leleu-Merviel (2003)	le sens de l'information est une opération mentale inventive
Baltz (2003)	le sens de l'information est un dialogue hors-soi, en interrogeant les événements dans le monde, et en-soi en créant une interprétation rétrospective qui conduit à une classification des éléments
Angé (2003)	le sens d'une œuvre interactive réside dans la manière constante dont l'individu organise ses représentations dans un système qui relie des signes aux choses
Cotte, Despres-Lonnet et Roques (2003), Rojas (2007)	le sens met en relation l'individu avec son contexte social par un langage symbolique partagé
Lamizet (2006)	le sens d'un événement social se construit à travers des discontinuités inscrites dans des régularités temporelles et sociales
Mucchielli (2009)	le sens d'une situation communicationnelle émerge à travers une mise en relation des éléments problématiques à condition que la situation soit décomposable en superposition de sept contextes clés

Tableau 2. Vue synoptique de l'émergence du sens en SIC

2.4 Apports

Cette réflexion permet d'énoncer le sens en tant que résultat d'une mise en relation des éléments communicationnels. Ce faisant, elle soulève de nombreuses questions telles que :

- De quelle manière le phénomène informationnel est-il construit, c'est-à-dire par qui, ou quoi, à partir de quels « objets » de médiation ?
- Quel lien existerait-il entre l'élaboration informationnelle et l'émergence du sens ?
- Entre l'élaboration informationnelle et l'émergence du sens, comment peut-on comprendre le processus décisionnel ?

La pertinence de cette interrogation sera ainsi abordée dans les parties successives de ce chapitre en interrogeant un certain nombre de thèmes fédérateurs. Le premier d'entre eux est celui de la « signification préteritive » de Robert Escarpit (1976), un des fondateurs historiques des SIC en France en tant que discipline universitaire, exposé dans un ouvrage « insuffisamment connu aujourd'hui y compris des spécialistes » (Miège 2005 : 83).

3. Signification prétéritive

Suite à une analyse des limites du « modèle mécaniste²⁹ » de la télécommunication de l'information³⁰, Escarpit (1976 : 100) récuse une tendance à confondre le phénomène de communication à celui d'information.

3.1 Informationnel : produit de la communication

Dans l'optique d'Escarpit, l'information est associée à « toute forme de pensée, même rudimentaire » à condition qu'elle soit capable de *prévoir des probabilités*. Or, ce qui caractérise la pensée humaine est son pouvoir d'*invention* à travers une faculté « de dominer les déterminations de l'environnement par la main et par la parole » (Escarpit 1976 : 39). Ce qui lui fait dire que « la communication est un acte et que l'information est son produit³¹ » (Escarpit 1976 : 100). L'acte communicatif a donc une fonction de transport et le « produit » informationnel signifie une entité mesurable par une probabilité sur l'avenir. Dominique Wolton (2009 : 11) s'en fait l'écho et reprend à son compte l'idée d'Escarpit en déclarant que « l'information, c'est le message, tandis que la communication, c'est la relation ». Ou encore chez Comte-Sponville (2001 : 118) la communication ne vaut rien par elle-même, mais seulement par son contenu ou son résultat. De ce point de vue, l'informationnel s'élabore par un processus d'objets stables, définis et prévisibles associé à un système énergétique ayant un dispositif³² « cognitif » opératoire capable :

²⁹ Selon Escarpit (1976 : 23, 27, 40) la théorie du signal de Claude Shannon (1948) s'applique à des sources sans mémoire, ignore délibérément les aspects psychologiques et sociologiques de l'avant- et après-canal et ne prend pas en compte la signification des messages. En effet, Shannon annonce clairement les limites de sa théorie mathématique de la communication.

"Frequently the messages have *meaning*; that is they refer to or are correlated according to some system with certain physical or conceptual entities. These semantic aspects of communication are irrelevant to the engineering problem. The significant aspect is that the actual message is one *selected from a set* of possible messages. The system must be designed to operate for each possible selection, not just the one which will actually be chosen since this is unknown at the time of design" (Shannon 1948 : 1).

³⁰ A titre d'exemple, les travaux fondateurs de Shannon (1948) adoptent une approche syntaxique et probabiliste de l'information dans le but de déterminer le niveau maximal de compression des données et du taux maximal de leur transmission.

³¹ D'autres cultures font un distinguo entre information-comme-éclairage (*inlichting*) ayant un but précis, tel que le *Militaire Inlichtingen-en-Veiligheidsdienst* (Service de sécurité et de renseignements militaire) et information-comme-produit préfabriquée (*informatie*, comme les horaires de train préétablies pour être communiqués au client).

³² **Dispositif** : Comme dans l'acte d'arranger ou de combiner, l'idée de dispositif prend en compte le poids des ressources matérielles et techniques ainsi que l'intervention des acteurs qui mettent en place et contrôlent ces ressources. Elle conduit donc à examiner comment procèdent les changements, en termes de contextes, procédures, matières, ordres (Jeanneret 2005b : 49, 50).

- de faire des hypothèses³³ sur la réponse qu'il donnera à des messages reçus dans un avenir « plus ou moins éloigné »,
- de prendre des décisions sur la réponse aux messages reçus en dehors des lois du hasard,
- de formuler des réponses en messages (Escarpit 1976 : 100, 109).

Une telle approche met l'accent sur un raisonnement cognitif capable d'élaborer des hypothèses permettant une prise de décision liée à la formulation d'une réponse appropriée à une problématique. Cela produit « l'information » selon deux modalités *informer* et *s'informer*.

L'acte de communication (c'est-à-dire le fonctionnement de l'appareil et le processus qui en résulte) apparaît comme un combat livré contre les contraintes de l'espace et du temps par les machines biologiques à langage (en particulier les cerveaux humains) soit pour informer leur environnement (c'est-à-dire influencer par *feedback* les sources de stimuli qui les atteignent), soit pour s'informer (c'est-à-dire reconnaître les limites d'influence qui définissent leur identité et leur champ de conscience) (Escarpit 1976 : 110).

Dans cette perspective, le phénomène informationnel d'Escarpit est représenté, produit, traité et stocké dans un « cerveau humain » selon les limites des connaissances et des préoccupations du moment. Escarpit n'explique pas le lien épistémique entre l'individu et son environnement. La « machine biologique³⁴ à langage » d'Escarpit ne fait aucune référence à l'apport de l'environnement comme (co-)source d'information. Pourtant, Edgar Morin (1999/2000) met en évidence le rôle incontournable de l'environnement dans l'action humaine.

Dès qu'un individu entreprend une action, quelle qu'elle soit, celle-ci commence à échapper à ses intentions. Cette action entre dans un univers d'interactions et c'est finalement l'environnement qui s'en saisit dans un sens qui peut devenir contraire à l'intention initiale (Morin 1999/2000 : 95).

Cela laisse supposer que l'individu, comme sujet épistémique, est un acteur autonome de son environnement et qu'il agit par des actes de maîtrise et d'objectivation. Par conséquent, pour Escarpit, le cerveau humain ne produit, ne traite et ne stocke pas l'information *consubstantiellement* avec son environnement. La cognition, et par extension le processus informationnel, n'est pas distribuée dans l'environnement mais dans les capacités mentales de l'individu.

³³ **Hypothèse** : Le terme désigne une affirmation provisoire et falsifiable. L'hypothèse est limitée par le cadre conceptuel et le projet de recherche qui lui a donné naissance.

³⁴ La machine biologique, entendue comme un dispositif opératoire, apporte un « effet informationnel ». Elle est constituée d'une machine à comportement (l'organisme vivant) surdéterminée par la machine à langage (l'animal hominisé).

Or, cette *machine biologique* préside sur une hiérarchie de deux autres machines, une *machine chronologique* (l'effet temporel), laquelle à son tour oriente une *machine de transmission* (l'effet spatial). L'effet temporel comporte une fonction « informatique » qui contrôle une fonction à « mémoire ». L'effet spatial de transmission est composé d'une fonction média (ex. la performance d'un « téléphone ») qui encadre une fonction de relais (ex. la performance d'un miroir) cf. Escarpit (1976 : 106).

3.2 Au-delà de l'image

Lors d'une analyse d'une image iconique, Escarpit (1976 : 136) évoque la notion de « signification prétéritive » dans l'idée de la « reconstruction de l'*au-delà de l'image* ». Cet au-delà de l'image s'apparenterait au « système supérieur » à la construction du sens de Todorov (Escarpit ne parle pas de « sens » dans ce contexte mais de « signification »).

Pour avoir un sens, l'œuvre doit être incluse dans un système supérieur. Si on ne le fait pas, il faut avouer que l'œuvre n'a pas de sens (Todorov 1966/1981 : 132).

En effet, pour les formalistes russes, le sens, ou fonction, d'un élément d'une œuvre correspond à la possibilité d'entrer « en corrélation avec d'autres éléments » de l'œuvre dans le but d'amplifier ses effets de sens (Todorov 1966/1981 : 131). De même, la démarche d'Escarpit (1976 : 59) s'attache à expliquer le sens de « l'au-delà de l'image » par l'élaboration de l'information entendue comme une « quantité négative » à l'égard de l'entropie. Dans cette idée de nég-entropie³⁵, l'information s'intègre au vécu passé de l'individu pour y devenir un apport aux futures prédictions. Sous cet angle, la signification prétéritive sert à construire un pont entre « l'avant image » et « l'après image » perçues par un lecteur engagé dans une médiation communicationnelle³⁶, sur les plans :

- *spatial* (une lecture géométrique dans l'espace, Escarpit 1976 : 130),
- *référentiel* (ce que peut faire, ou pas, l'objet référent « connu et préalablement dénommé par le langage », Escarpit 1976 : 131),
- *symbolique* (l'ensemble des connotations « évoquées sans être énoncées » ainsi que les codes sociaux et les mécanismes acquis par le lecteur, Escarpit 1976 : 133) et surtout
- *chronologique* (l'effet séquentiel des images peut suggérer un lien de causalité, Escarpit 1976 : 136).

Dans l'émergence de la « signification prétéritive », Escarpit fait abstraction du plan du *lieu* (l'environnemental) associé à une médiation communicationnelle, telle que la lecture de l'image. Cela est surprenant de la part d'Escarpit qui cite les travaux d'Abraham Moles (1972). Selon cet auteur une salle de cinéma est comparable à un « lieu expérimental » où le choix du spectateur est limité à 40 bits par seconde face aux centaines de milliers de bits par seconde émis par l'image et le son d'un film. Or, regarder un film avec d'autres personnes dans une salle de cinéma (*theater* dirait un Américain) de cinéma et voir le même film dans un autre lieu comme chez soi sur un écran de téléviseur n'est pas une expérience de même nature.

³⁵ **Nég-entropie** : Le passage d'un état de désordre aléatoire à un état d'ordre (Escarpit 1976 : 202).

³⁶ **Médiation communicationnelle** : La médiation s'opère en organisant les relations entre les participants de l'acte communicatif « en leur donnant du sens et en leur permettant de représenter symboliquement le réel qu'ils perçoivent » (Lamizet & Silem 1997 : 364). Elle articule ainsi au lien social, les dimensions singulière et collective de l'individu au moyen des échanges sociaux.

La télévision n'est pas un espace clos où l'on va, mais une « étrange lucarne » qui s'ouvre sur l'univers où l'on vit. La perception de l'image télévisuelle n'est donc pas, comme celle de l'image de cinéma, une expérience globale, mais, de même que la radio peut fournir un « arrière plan » sonore, elle peut servir d'arrière-plan audio-visuel à une autre activité. Il est difficile de lire en regardant la télévision, mais on peut tricoter, causer, voire jouer aux cartes (Escarpit 1976 : 144).

3.3 Apports

Même si l'optique d'Escarpit ne correspond pas à celle de mes travaux, il y a, néanmoins, trois points à retenir dans sa démarche.

Premièrement, les travaux d'Escarpit montrent une volonté de relier structurellement l'information à la communication à travers une médiation communicationnelle. Dans le même esprit, Daniel Bougnoux (1991) décrit la relation entre l'information et la communication comme celle d'un « binôme » à l'instar de la relation entre le « contenu » et la « relation » de Palo Alto, ou de « l'énoncé » et de « l'énonciation » de Benveniste pour éclairer le sens comme aspect décisif pour le succès de toute communication. À lire Bernard Miège (2005 : 87), cependant, les découpages en SIC entre les sciences de l'information (ex. journalistes, documentaires) et celles de la communication (ex. communications des organisations), résistent au temps à cause des partis pris des domaines professionnels et des *a priori* des usagers. Yves Jeanneret (1995b) résume l'enjeu fondamental de la création du sens.

Les discours dominants relatifs à la dite « société de l'information », négligent massivement la question du sens : ils confondent systématiquement le transport des objets (données) avec la construction du sens (l'information) et présentent l'uniformisation des codes comme l'accès au sens partagé (Jeanneret 1995b : 126).

Miège (2005 : 90) cite Jean Meyriat (1986 : 65) lorsque celui-ci affirme qu'il n'y a pas d'information sans communication s'il est accepté que l'information ne soit pas un objet constitué mais « une modification, par ajout ou par transformation, de l'état de connaissance de celui qui la reçoit ». Ce qui fait dire à Miège (2005 : 91), après avoir cité d'autres auteurs, que la communication *prolonge* l'information et « les critiques faites à l'une ... valent également pour l'autre ». Dans ce cas l'information est un phénomène qui doit être communiqué (ou communicable) sinon elle ne se distingue pas de la « connaissance ». Les notions de « transformation » et de « connaissance » seront reprises par la suite dans l'examen du phénomène informationnel dans les travaux de Gregory Bateson et de Marcia Bates.

Deuxièmement, le concept de signification préteritive et la « reconstruction de l'*au-delà de l'image* » (Escarpit 1976 : 136) méritent d'être soulignés car ils s'apparentent à l'émergence du sens, tel que le terme est compris dans mes travaux.

Troisièmement, l'élaboration de la signification prétéritive d'Escarpit met en évidence le lien entre le processus informationnel et celui de la prise de décision. En fait, la question de prise de décision soulève le rôle du point de vue du décideur et l'importance qu'il accorde à ses préférences comme des éléments à prendre en compte dans l'émergence du sens.

Une des limites d'Escarpit réside dans l'absence de précision en ce qui concerne l'unité d'analyse de base de la signification prétéritive. Comment se constituent ses éléments d'analyse de base ? Quel est le rapport entre eux ? Ce sont ces types de question qui guideront la suite de ce chapitre dans un cadre où, suite aux lectures des ouvrages en SIC et à ma propre expérience de 35 ans en SHS, il semble indispensable de revoir certains travaux fondateurs, souvent mal appréciés aujourd'hui, associés à une démarche de SIC (cf. Miège 2005 : 99).

4. Système pensant

Bernard Miège (2005 : 99) décrit l'ethnologue Gregory Bateson de l'école de Palo Alto comme un des pionniers de la « science de la communication ». L'intérêt de Bateson en SIC est venu également par la lecture des ouvrages, par exemple, d'Alex Mucchielli et d'Edgar Morin. De ce point de vue, un des apports de Bateson est sa préoccupation à l'égard de la relation entre les comportements non-verbaux et verbaux dans des interactions microsociales. La démarche correspond à ma formation universitaire et mon parcours professionnel, notamment concernant le domaine de l'étude de l'émergence des construits de sens.

L'apport particulier qu'offre Bateson réside dans l'approfondissement des concepts de *boucle* et de *rétroaction* empruntés aux travaux de Norbert Wiener ainsi que ceux de *cadre épistémique* pour différencier la « carte » (l'objet dénoté verbalement) et de « territoire » (les règles métacommunicatives non-verbalisées) de Korzybski (Miège 2005 : 50). En effet, le titre d'un des ouvrages parmi les plus connus de Bateson, *Vers une écologie de l'esprit* (1972/1977a), résume la démarche holiste d'interdépendance des éléments par des interactions qui se transforment mutuellement. Ce faisant, Bateson récuse toute idée que l'esprit (*mind*) se trouve dans le cerveau. Pour lui, l'esprit constitue un « système³⁷ » qui s'élabore avec et dans un environnement donné (Bateson 1972/1977b : 273).

³⁷ **Système** : « Un *système* est une organisation structurée par un agencement de relations entre composantes constituant un tout de même espèce ou de même fonction. Les différentes parties ou fonctions, éventuellement de natures différentes, intervenant dans un dispositif réalisent une action déterminée, conformément à un objectif fixé » (Leleu-Merviel 1996 : 38).

L'ordinateur n'est qu'un arc dans un circuit plus grand, qui comprend toujours l'homme et l'environnement d'où proviennent les informations et sur qui se répercutent les messages efférents de l'ordinateur. [...] L'esprit est immanent dans ceux des circuits qui sont complets à l'intérieur du cerveau ou que l'esprit est immanent dans des circuits complets à l'intérieur du système : cerveau *plus* corps. Ou, finalement, que l'esprit est immanent au système plus vaste : homme *plus* environnement (Bateson 1972/1977a : 274).

4.1 Cognition distribuée

Si l'esprit (*Mind*) se trouve dans l'environnement, cela signifie que les outils qu'utilise l'être humain font partie également de cette « cognition distribuée » au-delà du cerveau humain. Ces outils ne sont pas neutres du point de vue d'une médiation sémio-socioconstructiviste³⁸ car ils participent activement à l'élaboration de l'esprit et donc de l'émergence du sens à travers un « vécu expérientiel » de ses pensées et de ses pratique sociales. De ce point de vue, l'outil n'est donc pas neutre, ne serait-ce que par sa capacité de mettre en saillance : certains contextes peuvent changer son usage et son sens. Par exemple, un même film serait appréhendé autrement selon son mode de diffusion cinématographique sur un écran de cinéma, ou sur un écran de télévision dans une salle de séjour ou encore sur un écran d'ordinateur dans une chambre à coucher.

On change à chaque fois d'espace : espace plastique et solide du film, espace dilué et ductile de la télé, espace interactif et englobant des « cyberspaces ». On change à chaque fois de temps, temps différé d'une représentation (le film), temps immédiat du *live* (le direct télévisuel), temps réels de la télévirtualité (Debray 1994 : 162).

En effet, les travaux de Vygotski permettent de penser l'élaboration des connaissances d'un point de vue à la fois social et personnel à travers l'appropriation des « outils culturels ». Michel Brossard (2004 : 31-32), spécialiste reconnu de Vygotski, explique que pour Vygotski les outils culturels techniques et psychologiques sont les traces d'un savoir élaboré au fil des années en réponse aux problèmes rencontrés. C'est à l'aide des artefacts, tels que les outils, les symboles et les techniques, que la société humaine peut se construire en transformant son environnement.

³⁸ **Sémio-socioconstructivisme** : Le sémio-socioconstructivisme représente une position épistémologique qui considère que la connaissance personnelle est ancrée dans la réalité de l'environnement physiologique, social et matériel de l'individu en société.

Le terme sémiotique socioconstructivisme s'apparente aux travaux du *cognitive semiotics* (terme anglais) de George Lakoff (voir plus bas). Il s'avère qu'en SIC en France, la « sémiologie cognitive » tend toujours à être associée au cognitivisme computationnel et à la simulation automatique des années 70 et 80 (voir Odin 1990 : 273, Comte-Sponville 2001 : 116). C'est pour cette raison qu'en français le terme « sémiotique socioconstructivisme » semble préférable au terme « sémiotique cognitive ».

L'outil en tant qu'objectivation et sédimentation des activités antérieures retenues par un groupe humain, en tant qu'il informe, c'est-à-dire donne forme aux activités nouvelles de ceux qui accèdent à la culture de ce groupe est un « conducteur d'activités ». [...] L'outil en tant qu'il appartient à un contexte et qu'il se définit par des règles d'usage suscite des formes d'actions, mais il ne les contient pas (Brossard 2004 : 39).

Comme l'affirme avec insistance Régis Debray (1994), le support matériel par lequel un message se fait comprendre est indispensable dans l'examen d'une activité de communication.

On ne peut se lancer dans l'étude de « l'énoncé » ou du « récit iconique », du « signifiant imaginaire » ou de « la ségnicité de l'image », comme l'ont fait, avec quelques bons esprits fous de la langue, je veux dire d'une langue réduite à ses signes, sans se demander d'abord à quelle espèce d'images on a affaire, sur quel support, par quel appareil de prise de vues, dans quel lieu, avec quel dispositif de restitution (Debray 1994 : 62).

Ainsi, le terme *sémiotique socioconstructivisme* partage avec la *sémio-pragmatique* de Roger Odin (1990), la préoccupation ontologique des conditions matérielles, sociales et psychologiques d'interprétation, de l'effet et de l'usage social « d'un moment filmique donné de la relation images-sons » auprès du spectateur (Odin 1990 : 274). Une orientation sémio-socioconstructivisme se différencie d'une épistémologie centrée sur une théorie de l'activité mettant en avant le rôle médiateur de l'outil dans le développement de l'individu. La démarche va au-delà d'une participation affective momentanée du spectateur qui vibre au rythme de ce que le film lui donne à voir et à entendre, c'est-à-dire la « mise en phase » (Odin 2000 : 38).

En effet, la démarche moniste de Bateson (1972/1977a : 276-277) reconnaît l'importance de l'outil, comme une partie intégrante d'un organisme capable de « penser », pour agir et décider. Or, chez Bateson l'idée de penser est intimement liée à l'émotion³⁹. A vrai dire, dans la mesure où les émotions, ayant leurs propres logiques, elles jouent un rôle central dans la vie des mammifères, « je ne vois aucune objection à les appeler des "pensées" » (Bateson 1972/2000b : 470). Conséquemment, un « système pensant⁴⁰ » ne se limite ni à la peau, ni à une conscience de soi ; il comprend toutes les voies internes et externes au corps par où circule l'information, y compris :

... les voies lumineuses et sonores le long desquelles se déplacent les conversions de différences, à l'origine immanente aux choses et aux individus et particulièrement à *nos propres actions* (Bateson 1972/1977a : 277).

³⁹ Les émotions signifient pour Bateson (1996/1991 : 185-186) des « signaux d'état » susceptibles à devenir une affirmation ou une proposition sur les contingences telles que celles le temps, la probabilité, le comportement de la personne, les combinaisons ou les caractéristiques du stimulus d'une relation entre individus.

⁴⁰ de l'anglais *thinking system*, (Bateson 1972/2000a : 319) impliquant un ensemble « d'idées ». Lorsque Barthes (1973 : 30) parle du plaisir qu'une œuvre peut procurer, il évoque comme un moment où le corps suit ses propres idées car « mon corps n'a pas les mêmes idées que moi ».

En somme, le chercheur doit prendre en compte les préférences d'un système pensant ainsi que ses stratégies discursives agissent en interaction avec son monde par l'intermédiaire de l'usage des outils. Sous cet angle, Varella, Thompson et Rosch (1993 : 243) émettent l'hypothèse que la « connaissance se situe à l'interface entre l'esprit, la société et la culture, plutôt qu'en l'appréhendant dans l'un ou l'autre ou même dans tout ». En situant la connaissance dans « l'interface », et non dans le « tout », les auteurs ne sont pas tout à fait en accord avec Bateson. Encore faut-il que les auteurs rendent tangible, au moins conceptuellement, ce qu'ils entendent par « interface » ; chose qu'ils ne font pas clairement. En fait, ce qui préoccupe Bateson ce sont les interactions et leurs conséquences émotionnelles et logico-rationnelles, plutôt que le rôle médiateur des « voies lumineuses et sonores le long desquelles se déplacent les conversions de différences ». C'est sans doute sur ce dernier point que les SIC peuvent apporter une contribution importante en montrant de quelle manière la médiation des artefacts, en tant qu'objets perçus comme sémio-socioconstructivistes, jouent un rôle capital dans le processus de création du sens et dans le développement de l'individu avec son monde.

La démarche de Bateson a ouvert de multiples voies en SHS. En SIC, des chercheurs comme Alex Mucchielli⁴¹ (2009), Bernard Miège (2005) et Daniel Bounoux (1998), Sylvie Leleu-Merviel (1996), entre autres, font référence à la pensée de Bateson. A la fin de son ouvrage, Mucchielli (2009) résume sa démarche à ce propos dans la lignée directe de Bateson.

Nous avons vu comment le raisonnement implicite des acteurs ne se faisait pas, dans leur tête, en fonction de connaissances abstraites portées par le langage, mais se faisait sur des objets cognitifs, externes, mis en relation systémique. Nous avons vu aussi comment le sens surgissait, non d'un raisonnement sur des connaissances, mais de la mise en réseau elle-même, par les acteurs, des objets cognitifs émergents dans la situation sociale (Mucchielli 2009 : 165).

En fait, Bateson (1972/1977b : 271) cherche à fusionner les domaines traditionnels d'épistémologie et d'ontologie en un ensemble de « prémisses habituelles » qui peuvent s'avérer vraies ou fausses en fonction des exigences de l'environnement. Ces prémisses et hypothèses habituelles constituent des points de repère face aux incertitudes que peut rencontrer l'individu, notamment dans le processus décisionnel. Or, ces points de repère représentent des règles dont se sert l'individu dans l'étude des construits de sens à travers le processus de *construing*, c'est-à-dire une abstraction dialogique des attributs associés à l'élaboration des choix possibles. En effet, Bateson (1972/1977b : 271) s'appuie sur les travaux de George Kelly (1955/1963) pour emprunter le terme savant anglais, *construe*. Nous reviendrons plus bas sur ce concept en examinant la manière dont Bateson emploie la notion de métaphore. Mais avant, il est nécessaire de comprendre ce que Bateson entend par

⁴¹ Miège (2005 : 52) place les travaux de Mucchielli dans le courant pragmatique selon qui « la notion de cadrage permettrait de mieux contextualiser les interactions et de proposer ainsi une herméneutique des communications généralisées ».

l'idée de « contexte », en contraste par rapport au « contenu », dans un processus communicationnel⁴².

4.2 Hiérarchisation des choix

Bateson (1972/2000 : 315) accorde une importance centrale aux relations qui prévalent entre un contenu portant *sur* le monde et le contexte relationnel *avec* le monde.

Les *relations* doivent être considérées comme primaires et les éléments « relatés » comme secondaires. Il est affirmé, en plus, que les relations sont du type de celles engendrées par les processus d'échange d'informations. (...) Autrement dit, la relation mystérieuse et polymorphe entre *contexte* et *contenu* prévaut (en tant que produit) d'un processus communicationnel et organisationnel (Bateson 1972/1977a : 222).

Dans cette optique, Bateson (1972/1977a : 222) affirme que dans toute communication, il existe une correspondance entre la « structure contextuelle » d'un message et la « structuration » de celui qui interprète le message. En fait, c'est la relation qualitative entre la structure contextuelle et la structuration de l'interprétant qui se trouve au cœur de la préoccupation de Bateson.

La séquence de l'expérience vécue, de l'action, etc. est en quelque sorte segmentée ou ponctuée en sous-séquences ou « contexte » que l'organisme peut comparer ou différencier (Bateson 1972/1977c : 312).

Dans certaines occasions, la structure contextuelle peut constituer le message. Les travaux de Mucchielli développent la notion de « contexte », tel que Bateson le comprend, dans le cadre des SIC. Bateson précise que ce contexte sert de méta-message pour hiérarchiser une série d'événements vécus en stimulus, en contexte du stimulus, en contexte du contexte du stimulus (Bateson 1972/1977c : 309-310). Cette hiérarchisation permet d'identifier l'ensemble des possibilités des prochains choix (Bateson 1972/1977a : 273).

Les points à souligner, ici, sont les termes « comparer ou différencier » (Bateson 1972/1977c : 312) dans la hiérarchisation des choix. Or, dans la mesure où le décideur ne peut pas tout faire en même temps, le « ou » est compréhensible, mais cela ne signifie pas que « comparer » et « différencier » soient deux éléments antinomiques. En fait, selon le principe holiste de Bateson, de tels éléments sont nécessairement reliés. La question est de savoir de quelle manière ils sont reliés. Les processus de comparaison et de différenciation ne seraient-ils pas ce qui permet d'identifier des « différences » entre entités ? Il est proposé d'aborder la question par l'intermédiaire de ce que Bateson appelle « information ».

⁴² **Communication** : « Je considère la communication comme un "processus" qui intervient sur les éléments normatifs qui ne peuvent pas ne pas se trouver dans la situation. Soit qu'elle confirme les normes en place, soit qu'elle limite ces normes, soit qu'elle en propose d'autres » (Mucchielli 2006 : 14).

4.3 Information et temporalité

Par « information », Bateson signifie une transformation, c'est-à-dire une « version codée », d'une différence qui a précédé la relation entre entités (Bateson 1979/1984 : 116). Or, cette différence entre entités appartient « en propre à leur relation mutuelle » (Bateson 1991/1996 : 74).

Pour créer les « actualités⁴³ » de la différence (*news of difference*), c'est-à-dire l'*information*, il faut deux entités (réelles ou imaginaires) telles que la différence qui existe entre elles puisse appartenir en propre à leur relation mutuelle. L'ensemble doit être tel que l'information ainsi créée, les « actualités » de la différence, puisse être représentée comme une différence à l'intérieur d'une entité de traitement de l'information, comme un cerveau, ou peut-être, un ordinateur (Bateson 1979/1984⁴⁴ : 74).

L'information est ainsi perçue comme une mise en code⁴⁵, c'est-à-dire une « transformation de différence » (Bateson 1972/1977a : 276). Que signifie donc cette notion de « différence » ? A cette question il n'y pas d'équivoque chez Bateson. La « différence » n'est aucunement une substance. Elle n'a pas de dimension car elle est une abstraction qualitative (Bateson 1972/2000 : 458). N'ayant aucune dimension quantitative, la différence ne procure pas d'énergie, cependant, elle *déclenche la consommation d'énergie* (Bateson 1991/1996 : 231). Comment expliquer qu'une telle abstraction puisse déclencher la consommation d'énergie ?

En fait, cette « différence » s'avère être de même nature que la « relation entre entités », à savoir en dehors d'un temps et d'un espace public complètement objectivé (Bateson 1979/1984:105-106). La différence, si importante à Bateson, réside **dans la dynamique du « temps à nous » pour passer d'une entité à l'autre (Bateson 1991/1996 : 278)**. Les propos de Bateson sur ce sujet sont assez

⁴³ Le terme « actualités » est préféré en référence à *news* au sens journalistique d'événement pertinent mis à jour en rapport avec les préoccupations du lecteur, plutôt que la traduction proposée de « nouvelles » qui ne suggèrent pas une mise à jour, un concept clé dans l'approche auto-corrective de Bateson.

⁴⁴ « Le fait qu'il y ait une différence entre l'effet et la cause lorsqu'ils sont tous deux intégrés dans un système suffisamment souple constitue la première prémisse de cette opération que nous pourrions appeler *transformation* ou *codage* » (Bateson 1991/1996/1991 : 117).

Pour Escarpit (1976 : 199) le code signifie un système conventionnel de deux ensembles de signes qui se correspondent terme à terme sans homonymie ni polysémie.

⁴⁵ **Code** : Le code part d'un message déjà formé pour aboutir à un autre message exprimé par des symboles différents (Odin 1990 : 164).

clairs ; ce « temps à nous » correspond au temps construit, à une temporalité⁴⁶, inter- et intra-personnelle propre à un parcours de vie. C'est en cela que la différence est un phénomène « abstrait », c'est-à-dire non-objectivant (Bateson 1972/2000 : 458). Il ne s'agit aucunement de différences numériques, mathématiques propres aux sciences de l'ingénieur. Cet opérateur du temps permet donc une mise en forme (in-forma-tion) des échanges. Cette proposition de Bateson résonne avec ce que Peirce appelle le « temps de la reconnaissance » (Desgoutte 2002 : para. 1, 3) et les réflexions plus générales de Mucchielli (2009 : 26-29), de Lamizet (2006 : 271) et d'Escarpit (1976 : 110, 136) portant sur la création du sens. Ce point est à souligner car pour certains chercheurs, Bateson ne qualifie nullement ce qu'il comprend par « différence ». Or une étude de ses textes montre que ce n'est pas le cas ; Bateson tente de préciser ses propos par le concept de temporalité qui, il est vrai, n'est pas analytiquement défini dans ses menus détails.

En fait, lorsque Bateson (1972/1977a : 272) parle de l'information comme « une différence qui produit une autre différence », **il signifie une temporalité pour passer d'une entité à une autre ; le temps-vécu devient ainsi l'opérateur sociocognitif central⁴⁷. Ce temps vécu représente « une différence » qui éveille l'intérêt (« l'autre différence ») entre des entités d'un système pensant (Bateson 1979/1984 : 100).** Le « temps-vécu » sert de trait d'union entre « une différence » et l'émergence d'une « autre différence ». Ce lien étroit entre « différence » et « temps vécu » est capital pour comprendre la démarche de Bateson. Or, peu sont les chercheurs en SHS qui font référence à ce lien. Dans cette optique, il convient de rappeler que le sociocognitif ne se limite pas à une démarche cognitiviste, c'est-à-dire à des « représentations physiquement instanciées sous la forme d'un code symbolique dans le cerveau » (Varella, Thompson et Rosch 1993 : 74). Comme le remarquent Varella *et al.* (1993 : 90-96) pour le « cognitiviste⁴⁸ » le sujet de la cognition est scindé entre une « computation symbolique inconsciente » et une expérience consciente. Ainsi la cognition peut exister sans « conscience », et de ce fait une conscience de ses propres « cognitions » n'est « bonne à rien (...) comme si l'expérience pouvait être accusée de ne

⁴⁶ **Temporalité** : Ce n'est pas le temps public, mais la façon dont l'individu le vit (le pense, l'imagine et le ressent) ; c'est la façon d'habiter « le présent en retenant le passé et en anticipant l'avenir » (Comte-Sponville 2001 : 578). L'auteur fait une distinction entre le « temps réel » (*chronos*) de ce qui dure et passe dans la nature ; c'est « la perdurance du présent qui est tout », et le « temps de la pensée » (*aiôn*) des savants et des horlogers. Ce temps est constitué de passé et d'avenir, alors qu'on ne peut durer qu'au présent, et « pour cela indéfiniment divisible (ce que le présent n'est jamais) et mesurable (ce que le présent n'est pas davantage) » (Comte-Sponville 2001 : 579-580).

⁴⁷ « Quant à notre sens le plus central, ce sens intime de la *distance entre le désir et la possession de son objet*, qui n'est autre que le sens de la durée, ce sentiment du temps qui se contentait jadis de la vitesse de la course des chevaux, il trouve aujourd'hui que les rapides sont bien lents, et que les messages électriques le font mourir de langueur » Valéry (1936/2011 : 27-28) (italiques ajoutées par le chercheur).

Peut-on réduire une telle temporalité à la relation entre le « désir » (force productive) et la « possession de son objet » (force d'appropriation) ? Cette question dépasse le cadre de cette HDR mais elle n'est pas à négliger dans le rapport entre la temporalité et la création du sens.

⁴⁸ « Pour le cognitiviste, le problème qu'il s'agit de résoudre est de savoir comment corréler l'assignation d'états intentionnels ou représentationnels (par exemple, les croyances, les désirs, les intentions, etc.) avec les changements physiques que subit l'agent quand il agit » (Varella, Thompson et Rosch 1993 : 74).

pas répondre aux exigences d'une théorie » (Varella *et al.* 1993 : 95). Effectivement, le sociocognitif intègre le vécu, y compris celui du temps-vécu, c'est-à-dire la « temporalité ». Ainsi, cet opérateur sociocognitif du temps rappelle l'univers pourtant bien distinct de « l'image-temps » de Deleuze (1985 : 35). L'idée d'image-temps postule qu'une « conscience-caméra » n'est pas déterminée par les mouvements des personnages mais par la subordination de la description d'un espace à des fonctions de la pensée qui a des effets de recadrage d'une situation. Cette conscience-caméra, en tant que relations mentales à l'égard de l'image, devient :

... questionnante, répondante, objectante, provocante, théorisante, hypothétisante, expérimentante suivant la liste ouverte des conjonctions logiques (« ou », « donc », « si », « car », « en effet », « bien que », ...), ou suivant les fonctions de pensée (Deleuze 1985 : 35).

Deleuze avance que ces relations mentales s'installent en déliant les liens sensori-moteurs de l'image-action pour trouver une « image optique, sonore (et tactile) pure » en rapport à des forces qui laissent s'échapper une première vision sélective de l'image. L'inévitabilité d'une vision sélective d'une situation a été longuement étudiée à travers l'*hypothèse du contexte temporel* d'Asch (1946). L'hypothèse affirme que l'individu traite les données relatives à une personne rencontrée sans attendre de tout savoir sur elle. Ce qui fait que le sens est créé par les données perçues en premier lieu (effet de primauté). En somme, le contexte temporel des données peut être capital sur le processus de la création du sens.

De même pour Philippe Bootz (2007 : 107, 112) la temporalité peut engendrer des processus qui participent pleinement à la constitution du sens. Bootz (2003 : 81) propose l'hypothèse de *double lecture* où le lecteur « lit sa lecture », c'est-à-dire attribue un sens à son activité, au même titre que d'autres données sémiotiques. Construire un sens consiste alors à construire une représentation du « texte-écrit » d'un auteur en relation à celle du « texte-lu » par l'individu. Or, cette lecture est tributaire du contexte culturel, psychologique et de la « profondeur du dispositif⁴⁹ » associée aux intentions du lecteur (Bootz 2003 : 82). En empruntant les propos de Lamizet (2006 : 69-70) cette double lecture peut être considérée comme un processus de conscience d'une articulation entre le temps linéaire des moments qui rendent un événement perceptible et le temps subjectivement vécu. Cette conscience de la différence entre le vécu et la perceptibilité de l'événement est à l'origine des émotions et « donne un sens à notre identité » (Lamizet 2006 : 69).

La temporalité de l'œuvre intègre la relecture : lecture et relecture ne sont pas deux temporalités organisatrices et réorganisatrices, mais deux moments d'une temporalité segmentée dans laquelle s'effectue une seule et même construction du sens (Bootz 2003 : 85).

⁴⁹ **Profondeur de dispositif** : « L'ensemble des archétypes mis en œuvre dans la représentation du dispositif. Elle est propre à chaque acteur et comporte, notamment, une représentation du sous-système technique et une représentation du rôle de chaque acteur. Elle joue un rôle majeur dans la construction du sens : le lecteur interprète ce qu'il observe et y réagit de façon conforme à cette représentation » (Bootz 2000 cité dans Bootz 2003 : 81).

Cette « différence » entre une lecture du « texte-écrit » et du « texte-lu » serait donc incontournable dans l'émergence d'une « autre différence » productrice de sens. Leleu-Merviel (1996) explicite les implications d'une « différence » qui se déplace et change en reprenant l'optique de Bateson.

Une telle différence qui se déplace et subit des modifications successives dans un circuit constitue une idée élémentaire. Dans cette approche, l'information ne peut être séparée du processus qui véhicule et transforme les différences. Une fois de plus, le contenant se confond avec le contenu (Leleu-Merviel 1996 : 29).

Comment l'ensemble de ces « autres différences » (phénomènes informationnels) de Bateson permet-il l'émergence du sens ? Un début de réponse à cette question se trouve dans le concept de *pattern*.

4.4 Régularité et singularité du *pattern*

Escarpit (1976 : 87) remarque que le terme anglais de *pattern*⁵⁰ a permis aux Anglophones de bien avancer dans le domaine de la communication. Il attribue au terme de *pattern* la fonction « d'engendrer des relations signifiant-signifié dans un donné confus et indifférencié » (Escarpit 1976 : 87). Le *pattern* oriente vers un empirisme du vécu chemin faisant, fondé sur « un stock de signes » fournis à l'individu par hérédité ou par éducation (Escarpit 1976 : 88). Escarpit approfondit son point de vue en s'appuyant sur la définition de Grey Walter (1953 : 40-41) selon qui un *pattern* désigne une séquence d'événements dans le temps, ou une collection d'objets dans l'espace, qui peut être distinguée d'une autre séquence ou d'une autre collection. Ce qui importe est qu'on puisse s'en souvenir et le comparer avec un autre *pattern*. L'élément de comparaison, c'est-à-dire de différenciation, est vital dans l'acceptation de *pattern*. Mais dans quel but ?

Le « chercheur de *patterns* » consiste à introduire des cohérences plus ou moins stables, plus ou moins répétitives, plus ou moins différenciables, englobant un nombre plus ou moins grand d'éléments saisis à divers niveaux, jusqu'à constituer un objet provisoire qui peut, soit être soumis à une analyse rationnelle, soit faire l'objet d'un « discours » utilisant le langage pour traduire cette expérience (Escarpit 1976 : 88).

De cela, il est permis de conclure que pour Escarpit le terme de *pattern* renvoie aux éléments de « relation » et « d'ordre », dans l'idée d'une régularité. Sur ce point, il y a convergence partielle entre Escarpit et Bateson (1972/2000 : 134⁵¹). Ces derniers prônent l'idée d'un « raisonnement » de

⁵⁰ Escarpit (1976 : 87) rappelle que le mot anglais *pattern* vient du français *patron*, terme utilisé dans la couture pour désigner un modèle ou un calque à partir duquel on peut produire et reproduire indéfiniment le même vêtement. L'antonyme de *pattern* est le *random*, c'est-à-dire du chaos, du hasard absolu, du « non ordre comme le *nonsense* est une non signification ».

⁵¹ Bateson accorde une importance capitale aux éléments extra-rationnels tels que les émotions, l'affect et l'inconscience ; il cite en français le dicton de Pascal que *le cœur a ses raisons que la raison ne connaît point*.

pattern qui comprend l'émotion et l'inconscient. Les travaux de Bernard Lamizet (2006) éclairent, en partie, la conception de *pattern* d'Escarpit. Pour Lamizet (2006 : 70, 104) le sens se crée à travers la confrontation entre un parcours individuel et une discontinuité, un fait inattendu ; un événement⁵². Or, cet événement n'a de sens que dans une certaine « répétition » apparente ; penser le sens d'un événement « c'est d'abord, l'inscrire dans une continuité événementielle » (Lamizet 2006 : 119, 284, 287).

La répétition humanise le sens, le rend acceptable car elle permet l'expérimentation que suppose la reconnaissance de similarités, de ressemblances, de répétitions (Faucheux 2008 : 111).

Ainsi, avec les éléments de relation et d'ordre, Escarpit ajoute à sa conception de *pattern*, le codage, la différenciation, et la reproductibilité (répétition, continuité). Sur ce point de reproductibilité, il ne s'agit pas d'affirmer avec naïveté que le « lendemain sera comme hier » (Kelly 1955/1963 : 73). Comme l'affirme Kelly, ce qui est anticipé n'est seulement que certains éléments clés qui seraient récurrents et éventuellement reproductibles. Bateson (1972/1977e : 170) va dans le même sens en s'appuyant sur l'idée que par économie d'effort l'individu élabore des habitudes et des routines. De cette manière, Bateson reconnaît que l'humain a ses limites, il ne peut pas tout faire. Ainsi, savoir comment quelqu'un s'est conduit la veille permet de supposer comment il se conduirait aujourd'hui à condition qu'il n'y ait pas eu l'intervention d'événements majeurs depuis la veille (Bateson 1972/1977f : 230-233). Or, l'identification de telles habitudes implique un repérage de la direction et de la valeur des conduites au-delà d'objectifs à court terme ou de situations isolées pour rendre les interactions à venir moins chaotiques aux yeux de l'énonciateur. C'est donc par une telle mise en relation de la *direction* (dimension téléologique du sens) et de la *valeur* (dimension axiologique du sens) qui sous-tendent les « habitudes » que se construit et reconstruit un *pattern*. Un tel *pattern* s'ajuste constamment par une médiation communicationnelle⁵³ qui anticipe les interactions avec l'environnement.

L'humain perçoit son monde par des *patterns* ou patrons transparents qu'il crée pour convenir (*to fit*) aux réalités qui composent le monde. Le *pattern* n'est pas toujours très juste. Mais, sans des *patterns* le monde apparaît d'une telle homogénéité indifférenciée que l'humain est incapable d'en faire sens ; même un *pattern* qui convient mal lui est davantage utile que rien du tout (Kelly 1955/1963 : 9).

⁵² « L'événement fait signe, parce qu'il introduit une discontinuité dans la linéarité homogène de l'histoire personnelle du sujet. [...] Penser la signification de l'événement, ce n'est pas en expliquer les causes, mais comprendre les représentations qu'il suscite, les souvenirs qu'il appelle, les projets auxquels il invite » (Lamizet 2006 : 203, 284).

⁵³ **Communication** : La communication sert à définir les situations dans lesquelles se déroulent les activités. Elle agit sur les objets pertinents qui constituent la situation. La communication « donne les moyens d'action au *cadre-recadrage* des conduites. En recadrant par la communication, on redéfinit la situation dans *laquelle* se déroulent les conduites. Ce faisant, on change la signification de ces dernières » (Mucchielli 2004 : 144).

Ce constat souligne la vitalité d'un *pattern*, même pour celui qui ne fait que « convenir » (*to fit*), c'est-à-dire qui ne « correspond pas parfaitement » (*to match*), aux besoins de la personne dans une situation donnée. Sans un tel *pattern*, l'émergence du sens est impossible. Ayant dit cela, comment appréhender le *pattern* d'un point de vue communicationnel ?

4.5 Enjeux de la communication

Pour Bateson, il existe un lien direct entre le *pattern* et le communicationnel vu comme amplificateur du processus informationnel.

L'essence et la raison *d'être*⁵⁴ de la communication sont la création de la redondance, de la signification (*meaning*), du *pattern*⁵⁵, du prévisible, de l'information et/ou de la réduction du hasard par la « restriction » (Bateson 1972/1977e : 170).

De ce raisonnement, Bateson (1972/1977e : 171) tire la conclusion que l'individu doit voir dans un message⁵⁶ un *pattern* interne (*internally patterned*) qui fasse partie d'un *pattern* plus large (*large patterned universe*), tel qu'une culture ou une partie de celle-ci. Cette idée qu'un micro-*pattern* est lié à un macro-*pattern* s'appuie sur le postulat holiste de Bateson (1972/2000 : 315), à savoir que le plus petit élément contient le tout dont il fait partie et qui en même temps fait partie de lui, c'est ce que Morin (1999/2000 : 37) appelle la dimension « hologrammique » d'une entité vue comme complexe.

Ce qui est en jeu, c'est l'explicitation des types de relations, de correspondances entre d'une part, ce que le message énonce explicitement à travers le *pattern* interne et d'autre part, à quoi il semble faire référence implicitement en référence à un *pattern* externe. Sous cet angle, l'information se trouve, avec la signification et d'autres contraintes, dans un processus de cristallisation qui articule les *patterns* de façon à ce que l'individu puisse inférer de manière non-aléatoire (*better than random success*) le sens du message (Bateson 1972/2000 : 131).

Ce dernier point n'est pas négligeable. Il illustre, en effet, la structure nécessairement hiérarchisée de tout système communicationnel : le fait de la conformité ou de la non-conformité réciproque (ou de n'importe quelle autre relation) des parties d'un *pattern* globalisant (*patterned whole*), peut lui-même être informatif, en tant que partie d'un ensemble plus vaste (Bateson 1972/1977e : 171-172).

⁵⁴ écrit en français dans le texte anglais (Bateson 1972/2000 : 131-132).

⁵⁵ dans la traduction française de Bateson (1975/1977e : 170) le mot « modèle » est proposé, ceci semble discutable dans la pensée de Bateson.

⁵⁶ **Message** : « Un signal émis dans le but de produire un sens, ce sens espéré, mais non certain, étant son objectif » (Leleu-Merviel 1996 : 30).

C'est là où le concept d'émergence du sens intervient avec toute sa pertinence. Il est avancé que l'émergence du sens correspond au processus d'oscillation entre les différentes parties (ex. explicite et implicite, rationnelle et extra-rationnelle, contenu et contexte) d'un message. L'apport spécifique de l'émergence du sens se trouve dans l'élaboration d'un sentiment⁵⁷ de *mise en « cohérence » globalisante* qui intègre les différentes parties d'une médiation communicationnelle. En effet, cette cohérence ressentie est suggérée par l'approche intégrative de Bateson (1972/2000 : 440).

Ce qui est proposé est une danse : une danse que nous appellerions, faute de meilleur terme, une danse d'*intégration* (Rodney Donaldson, *Introduction*, dans Bateson 1991/1996 : 21).

C'est par un sentiment de cohérence intégrative que l'individu arrive à (re)créer un *pattern* qui permet de relier un ensemble superposé d'entités en lien aux « contextes interactionnels » (Mucchielli 2009 : 26-27). L'émergence du sens correspond ainsi à un sentiment de mise en cohérence globalisante des éléments compris d'un message en relation avec la direction des actes et au « système de valeurs » (voir section 7.1.1 plus bas) de celui qui interprète le message dans une situation donnée.

4.6 Cadrage épistémique

Avant d'aborder les effets de l'information avec plus de détails, il serait utile de préciser de quelle manière la « structure binaire » des idées (Bateson 1972/1977a : 276) suit le processus informationnel. Dans un premier temps, Bateson n'est pas clair sur ce qu'il comprend par « structure binaire » des idées issues de la transformation des « différences qui produisent d'autres différences ». Or, avec la perspective holiste de Bateson, tout est nécessairement relié. Ainsi, les éléments « binaires » doivent être reliés aux non-binaires. Cela peut se comprendre si l'idée du binaire implique une exclusion relative, et non définitive, par exemple, sous la forme du tiers inclus. Sur ce point, il n'y a donc pas d'incohérence de principe à soutenir qu'il existe des structures binaires, qui ont des fonctions bien précises, au sein d'un dispositif systémique. Quelle est donc la relation entre cette structure « binaire » et le processus informationnel en rapport avec l'émergence du sens ?

Il est proposé que cette structure binaire des idées soit étroitement liée à ce que Bateson (1972/1977d : 262) appelle le « cadre psychologique » qui préside au processus décisionnel. En effet, dans *Une théorie du jeu et du fantasme*, Bateson (1972/1977d : 247-250) reprend la relation

⁵⁷ **Sentiment** : Le sentiment est un « événement mental » qui traduit l'idée de l'état du corps dans le « langage de l'esprit » (processus du cerveau) au-delà des réactions physiologiques (Damasio 2003 : 89, 181-183). Les idées sur ce qui se passe avec le corps à un moment donné peuvent constituer une représentation, « carte neurale » dit Damasio (2003 : 117-119), qui peut être physiologiquement réelle ou fausse. En fait, le sentiment se caractérise par un mode de pensée, accompagné d'un certain état d'esprit, portant sur le corps impliqué dans un processus réactif (Damasio 2003 : 17, 90-93). Le sentiment oriente ainsi le processus « de planification mentale vers la satisfaction de ce besoin » (Damasio 2003 : 208).

entre la « carte » (la représentation de ce qui est vécu⁵⁸) et le « territoire » (ce qui est vécu) pour développer le concept de cadre comme un acte méta-communicatif indispensable à la communication. Bateson compare le concept de cadre psychologique avec celui d'une œuvre d'art.

Le cadre qui entoure une peinture – si on le considère comme un message visant à ordonner ou à organiser la perception de celui qui regarde – nous dit : « Prête attention à ce qui est à l'intérieur et non à ce qui est à l'extérieur ». La figure et le fond, au sens où les emploie la psychologie de la *gestalt*, ne sont pas symétriquement liés, comme le sont, dans la théorie des ensembles, l'ensemble et le non-ensemble. La perception du fond doit être positivement inhibée, la perception de la figure (ici, le tableau) – positivement accentuée (Bateson 1972/1977d : 258).

Conséquemment, il y aurait des messages qui seraient « binaires » à l'intérieur ou à l'extérieur d'un cadrage. A nouveau, Bateson prend en compte que l'humain ne peut pas traiter toutes les données à sa disposition en même temps ; celui-ci ne peut décider sur quoi il porte son attention de manière sélective. Dans cette optique, le cadre épistémique délimite le fond contextuel porteur des prémisses et des règles à partir desquelles les figures se mettent en saillance (Bateson 1972/1977d : 258). Cette mise en cadre se réalise par une délimitation temporelle, spatiale et expérientielle à travers un ensemble de signes en rapport avec ce que perçoit celui qui fait sens de ce qu'il vit par la médiation des signes. Dans la mesure où le cadre épistémique *crystallise* et *relie* un ensemble de transformations de « différences » informationnelles, il accorde un sens (mise en cohérence globalisante) entre le fond et les figures, le contexte et les contenus perçus en relation avec les impératifs d'une situation vécue. Sans un tel processus l'individu aurait du mal à établir un « point de vue⁵⁹ » en cohérence avec l'exigence d'une situation perçue. Or, le point de vue permet appréhender des effets et des attributs pertinents à la conception des critères⁶⁰ dans une prise de décision.

L'intérêt principal du cadrage, cependant, n'est pas comment il fonctionne mais de quelle manière il peut être transformé. Ce point est capital et il a fait suite aux travaux importants, tels qu'*Une logique de la communication* de Watzlavick, Beavin et Jackson (1967/1972) et *Les cadres de l'expérience* (1974/1991) d'Erwin Goffman. En SIC, des chercheurs comme Mucchielli (1999 : 30, 34) citent dans leurs travaux *Watzlavick et al.* et Goffman régulièrement dans leurs travaux.

La question posée est celle des limites d'un cadre, de ce qui peut en être transcrit et de ce qui peut être « scénarisé ». [...] La question des limites en fait immédiatement surgir une autre, celle de leurs modifications dans le temps et dans l'espace (Goffman 1974/1991 : 59, 64).

⁵⁸ Bateson fait recours à Korzybski (1941) concernant le concept de carte et de territoire.

⁵⁹ **Point de vue** : Une appropriation intégrative qui met en relation des éléments que l'individu considère comme pertinents dans l'élaboration d'une situation communicationnelle, voir section 8.4.0 plus bas.

⁶⁰ **Critère** : « Outil construit pour évaluer et comparer des actions potentielles selon un point de vue bien défini. [...] Il s'agit de prendre en compte les effets et attributs pertinents selon le point de vue considéré » (Roy 2000 : 2). Le critère sert de point de référence dans la prise de décision.

Pour Goffman (1974/1991 : 130) la suspicion et le doute seraient deux déclencheurs de la mise en cadre (le « cadre primaire ») de l'expérience vécue. De ce fait, le processus de cadrage interroge l'individu sur son niveau d'implication, si implication il y a envers une activité qui l'interpelle (Goffman 1974/1991 : 338). De ce point de vue, le cadre épistémique met en jeu des attentes qui construisent le sens en rapport avec la manière dont l'individu s'engage dans une situation donnée.

En réalité, le cadre n'introduit pas tant des contraintes que des questions et des choix possibles à prendre en compte (Goffman 1974/1991 : 238). Dans cette optique, Ghitalla, Boulier, Gkouskou-Giannakou, Le Dourain et Neau (2003 : 132) mobilisent le concept de cadrage-recadrage de Goffman (1974/1991 : 325⁶¹) pour éclairer l'idée de « schémas mentaux » lors de leurs travaux en SIC. D'un point de vue différent, Mucchielli (2004 : 30, 114) emploie le concept de cadrage-recadrage dans l'acte communicatif pour définir une situation et résoudre les problèmes qui y sont associés. Pour Mucchielli (2004 : 114) l'acte communicationnel agit sur les « objets pertinents » qui sont parties constituantes d'une situation. C'est en modifiant le sens accordé à ces objets que l'individu adapte sa conduite. Or, le sens se modifie par un processus de recadrage suite aux rétroactions qui conduisent à « une complétude à tel ou tel endroit du système » (Mucchielli 2004 : 176).

Le recadrage travaille sur les normes guidant les actions, sur les enjeux des acteurs, sur les positionnements de ces acteurs ainsi que sur les relations entre les acteurs. Le recadrage introduit souvent aussi un élargissement du cadre temporel qui permet de situer l'action par rapport à des origines ou à des conséquences (Mucchielli 2004 : 108).

De telles réflexions, sur les limites et l'évolution du cadrage, correspondent en tout point avec ce que propose Bateson (1972/1977d : 264). Il n'y aura pas d'évolution tant que les prémisses et les règles du cadre de la personne ne sont pas (re)mis en question. Pour ce faire, il avance l'idée de la dynamique paradoxale qui fait évoluer le processus communicationnel. Bateson (1972/1977d : 264) affirme que les paradoxes sont présents dans toute communication plus complexe que celles des « signaux indicatifs d'humeur ». Sans ces paradoxes la vie ne serait alors qu'un échange sans fin de messages stylisés, un jeu monotone dépourvu de surprise et d'humour. Un domaine privilégié de ce paradoxe est celui du « caractère fictif du jeu (*play* en anglais) » (Bateson 1972/1977d : 253).

Les images ne dénotent pas ce qu'elles semblent dénoter, ce qui n'empêche qu'elles provoquent la même terreur que provoqueraient un vrai javelot ou un vrai précipice. C'est en se servant de cette astuce de la contradiction interne, que les producteurs hollywoodiens peuvent librement présenter, à un public puritain, une gamme très large de fantasmes pseudo-sexuels, lesquels n'auraient pas pu être tolérés autrement (Bateson 1972/1977d : 254).

En fait, au sein du contexte du jeu il y a un *double paradoxe* (Bateson (1972/1977d : 252). Prenons l'exemple d'un accident de voiture dans un film d'action. Non seulement, un tel accident a l'air d'un

⁶¹ Le recadrage donne la capacité de maintenir l'individu dans le travail de transformation, de distanciation par le cadrage et recadrage (Goffman 1974/1991 : 325).

accident de circulation, même s'il n'est pas l'accident lui-même, mais il est également « fictif⁶² » ; il n'est pas une fin en soi car il raconte une partie de l'histoire du film. Comment Bateson explique-t-il ces effets de paradoxe ?

4.7 Paradoxe du jeu

L'explication du paradoxe de Bateson (1972/1977d : 253) se fonde sur l'hypothèse d'un méta-processus qui met en relation le processus primaire (indifférenciation) et le processus secondaire (différenciation).

Lorsque le cadre épistémique est sous l'emprise de « purs signes indicatifs d'humeur », c'est le *processus primaire* qui domine l'esprit ; il y un là, amalgame entre la « carte » et le « territoire ». Ainsi, un jeu-à-règles (*game* en anglais) de combat (ex. le karaté) est pris comme un véritable combat de survie où les coups ne sont pas retenus. Une personne qui commet cet amalgame se trouve incapable de distinguer entre les « certains » et « tous », entre les « pas tous » et « aucun » (Bateson 1991/1996 : 255). Le discours du processus primaire n'a aucune marque pour indiquer que le matériel du message est métaphorique (Bateson 1972/1977e : 179). Poussé à l'extrême, cela peut révéler un comportement cliniquement névrosé tant que la personne ne découvre pas le « ce pour quoi valent ces métaphores » de la carte par rapport au territoire (Bateson 1972/1977d : 264).

Dans le cas du *processus secondaire* il existe une différenciation nette. Les rapports entre entités sont perçus soit comme compatibles, soit en contradictions logiques⁶³. Dès lors que le spectateur identifie des différences apparentes, il distingue ce qui relève de la carte et ce qui serait du territoire. Ainsi, le méta-message est nettement distinguable du message.

C'est alors qu'avec le *processus tertiaire*, il y a un jeu paradoxal qui à la fois assimile et différencie les processus « primaire » et « secondaire » (Bateson 1972/1977d : 256). Avec ce processus, la prise de décision est dynamique et permet une correction adaptative⁶⁴. Elle permet de créer des paradoxes en reliant des éléments antagonistes à des niveaux logiques distincts et hiérarchisés. En effet, Barel (2008 : 49, 51) définit le paradoxe⁶⁵ comme des relations entre classes de membres de

⁶² La notion de fictif sera reprise, entre autres, par les travaux de Wolfgang Iser (1993) et Jean-Marie Schaeffer (1999) dans le chapitre qui suit.

⁶³ Barel (2008 : 18-49) souligne que Levi-Strauss, un des fondateurs du Structuralisme, emploie systématiquement les oppositions binaires d'une contradiction pour construire ses structures élémentaires ; il n'y a pas de « X » sans qu'un « non-X » existe.

⁶⁴ Le caractère changeant de ce type de décision fait appel à la théorie de dissonance et consonance cognitives (Festinger 1957). L'apport de la dissonance cognitive sera présenté par suite.

⁶⁵ Le paradoxe se distingue de la contradiction étant donné que la contradiction concerne les relations entre membres d'une même structure ou classe logique (Barel 2008 : 49).

niveaux différents ou de structures différentes ayant des similitudes à partir de « l'étagement de niveaux logiques ». Comment rendre ces processus tangibles au chercheur ?

Bateson (1972/1977g : 86) esquisse une réponse en évoquant le phénomène de la « métaphore », c'est-à-dire ce qui « compare des choses sans énoncer la comparaison ». La métaphore est l'exemple type d'un message ayant clairement une partie implicite à saisir.

4.8 Métaphore comme construit

Le cadrage inauguré par Bateson recoupe la démarche des *cognitive semiologists* comme George Lakoff et Mark Johnson (1980/1985) qui pourtant, à première vue, n'ont pas la même démarche. Or, une lecture de Lakoff et Johnson (1980/1985 : 126) révèle qu'ils s'intéressent à la façon dont les gens comprennent leurs expériences. Sur ce point ils rejoignent Bateson mais ils abordent la question de la création du sens par le verbal qui, il est supposé, éclaire des « principes généraux de compréhension » de celui qui parle. Bateson, en revanche, va au-delà du verbal jusqu'au non-verbal des émotions vécues.

Sur un autre plan, les travaux de Lakoff et Johnson (1980/1985) rejoignent Rastier (2003) en montrant comment le sens ne se réduit pas à la signification normative d'un dictionnaire mais s'élabore à la manière dont l'individu comprend son vécu et agit en conséquence avec le monde. Pour Lakoff et Johnson, Rastier et Bateson, l'expérience vécue par les sens perceptuels est à la base de la création d'un sentiment de cohérence globalisante du sens épistémique.

Nous avons découvert que ces principes sont souvent de nature métaphorique et impliquent la compréhension d'une sorte d'expérience en termes d'une autre sorte d'expérience (Lakoff et Johnson 1980/1985 : 126).

Une telle conception de la métaphore, en termes d'expériences vécues, permet de saisir les effets d'une expérience en relation à une autre expérience lors d'un processus qui accorde un sens à quelque chose qui autrement n'aurait pas de sens. Dans cette optique, Lakoff et Johnson (1980/1985 : 127) posent comme hypothèse qu'une métaphore n'est pas constituée de concepts isolés mais de domaines entiers « d'expérience fondamentale » de l'individu, façonnée par des formes structurantes en lien avec l'environnement physique et social. Sur ce point également il existe une convergence avec la démarche de cognition distribuée de Bateson (1972/2000 : 315).

Ce qui distingue la démarche de Lakoff et Johnson (1980/1985 : 164) réside dans leur redéfinition de l'idée de métaphore. Ils récusent la théorie de la comparaison « objectiviste » de la métaphore selon laquelle la similitude serait inhérente aux entités et indépendante de celui qui vit l'expérience. Selon la vision objectiviste, les entités sont objectivement similaires si elles partagent les mêmes propriétés inhérentes. Lakoff et Johnson (1980/1985) proposent l'idée suivante : si similitude il y a, c'est seulement parce que l'individu l'a construite à partir de son vécu.

La fonction première de la métaphore est de permettre une compréhension partielle d'un type d'expérience dans les termes d'un autre type d'expérience. Cela peut mettre en jeu des similitudes isolées déjà existantes, la création de similitudes nouvelles et d'autres choses encore (Lakoff et Johnson 1980/1985 : 126).

En tout état de cause, que cela soit pour Bateson ou pour Lakoff et Johnson, la métaphore fait émerger un sens nouveau pour l'individu. Pour eux, la métaphore a une portée créatrice qui construit une « similitude » par une mise en tension des entités vécues. Il est important d'insister sur ce point, car il est central dans ce que veut apporter cette recherche, à savoir que la similitude, comme la dissimilitude entre entités est le résultat des « différences » perçues par l'individu. Elle n'est pas une propriété immanente entre entités. En comprenant la fonction de la métaphore de cette façon, cela permet d'affirmer que la « *différence* » dont parle Bateson possède une double logique interactive d'écart (dissimilitude) et de ressemblance (similitude) entre entités ciblées. Il s'agit donc d'une forme de différence-dialogique⁶⁶ qui simultanément sépare et unit les entités pour produire une « autre différence », c'est-à-dire une autre chose nouvelle par rapport à un cadre épistémique donné. Cela signifie que la « différence » évoquée n'est pas un écart binaire entre entités mais elle met en jeu une dialogie de forces, conjointement contraires et complémentaires.

Vu sous cet angle, l'interprétation de Paillé et Mucchielli (2008 : 24), comme beaucoup d'autres, concernant la « différence » de Bateson est discutable. Les auteurs attribuent à cette différence une opposition binaire entre deux entités.

Le sujet perçoit un autre objet (la colère, sa colère), parce que celui-ci se situe en contraste avec un autre objet du moment (pas de colère) (Paillé & Mucchielli 2008:24).

En fait, cette interprétation de ce que l'on peut appeler une « différence-diaphorique », fait référence à la démarche de Saussure ou de Lévi-Strauss et non à la « différence-dialogique » de Bateson. Dans une optique de différence-dialogique (de contraires et de complémentarités), Lakoff et Johnson (1980/1985 : 126) affirment que les objets du monde extérieur à l'individu imposent des contraintes à notre système conceptuel par l'intermédiaire des expériences de l'individu. Or, ces expériences sont vécues différemment selon le contexte culturel et d'autres expériences médiatrices préalables. Ainsi, l'individu n'a pas systématiquement un accès direct à l'expérience de son vécu. Selon Lakoff et Johnson (1980/1985 : 164) ce sont ces facteurs qui déterminent les « catégories de notre système conceptuel ». Dans cette perspective, quelle est la relation entre les effets du cadre, et les métaphores qui en résultent comme outils conceptuels, d'une part, et d'autre part le processus de différence-dialogique nécessaire à l'émergence d'un sentiment de cohérence globale du sens ?

⁶⁶ **Dialogie** : La dynamique dialogique renvoie à des relations à la fois antagonistes, concurrentes et complémentaires entre l'ordre, le désordre et l'organisation (Morin 1999/2000 : 92).

4.9 Différence-dialogique

Pour Bateson (1991/1996 : 218), la transformation de différences a comme effet d'éveiller un intérêt qui pousse l'individu à l'action à travers une temporalité perceptible qui « revient toujours à établir une comparaison ».

S'il n'y a pas un événement déclencheur⁶⁷ extérieur, vous en fabriquez un vous-même par un processus de balayage, de telle manière que vous puissiez percevoir le blanc du papier sur le brun de la table par le phénomène dit du *micronystagmus*⁶⁸. La différence devient alors un événement dans le temps (Bateson 1991/1996 : 218).

Le système sensoriel et les systèmes mentaux de l'humain ne peuvent que fonctionner par de tels événements temporels, appelés « changements ». Or, ce changement est imperceptible sauf si « nous décidons de nous déplacer par rapport à lui » (Bateson 1979/1984:103). Leleu-Merviel (1996) souligne ce point quand elle affirme que l'image, par exemple d'un film, est conçue pour être traitée au delà de sa captation par l'œil sur un écran. L'image ne crée de sens qu'après transformation des informations perçues par l'œil en une signification. Il y a là « le temps de reconnaissance » de Peirce.

En intégrant l'influence des processus mentaux de reconnaissance et d'identification dès la création de l'image, on évite le recours systématique à des modèles physiques souvent inutilement contraignants (Leleu-Merviel 1996 : 237).

Lorsque Bateson écrit que les changements dépendent de la « décision » de se déplacer par rapport au système sensoriel et aux systèmes mentaux, il fait référence au processus décisionnel sans autre réflexion, comme si un tel processus allait de soi. Nous verrons plus bas que cela n'est pas toujours le cas, notamment dans des situations où il y a un enjeu significatif pour le décideur. A ce stade, l'idée qui peut être retenue est que « décider » – tel que Bateson emploie le terme – a un lien entre le processus décisionnel et l'émergence du sens. En effet, ce changement n'est perceptible que si l'individu décide de « se déplacer par rapport à lui ». Or, une telle décision implique un processus qui dépend « dans une large mesure des informations qui sont localement disponibles » pour l'individu (Simon 1996/2004 : 96). C'est dans ce contexte qu'il est possible de mieux comprendre la portée des propos de Jeanneret (2005b :125) lorsqu'il affirme que les données, les documents et les événements prennent leur valeur informationnelle quand l'individu les interprète, « y associe des idées, bref... leur donne un sens ».

⁶⁷ Le terme de « déclencher » ne signifie pas qu'il y a un lien mécanique direct entre l'élaboration de l'information par l'individu et des objets dans le monde. Il s'agit plutôt de déclencher la « consommation » de matière et d'énergie (Bateson 1991/1996 : 231).

⁶⁸ Dans le cas de la vision, la pupille de l'œil est en « tremblement continu », appelé *micronystagmus*. Malgré ce « balayage » incessant de la pupille ce n'est pas pour autant que l'individu pense que l'image qu'il voit n'est pas stable et nette cf. Bateson (1979/1984 : 103).

Les hommes produisent de l'information en inventant le sens, ils usent pour cela de moyens d'échanger des objets-signes, mais ces signes sont interprétés différemment et mobilisés différemment en fonction des cultures, des visées, des contextes (Jeanneret 1995b : 126).

La question qui se pose maintenant est la suivante : en fonction de quoi la perception « revient-elle toujours à établir une comparaison » indispensable au processus informationnel ? Ce questionnement peut surprendre. Bateson (1991/1996 : 218) n'a-t-il pas affirmé que cette « comparaison » se réalise soit par un événement « déclencheur extérieur » soit par l'individu et ce qu'il « fabrique lui-même ». En réalité, la question posée sur la nature de « deux choses au minimum » qui engendrent « une différence », devenant de l'information, reste pour Bateson une interrogation sans réponse.

Ni différence de l'être ni différence du non-être : une inconnaissable, une *Ding an sich*, le bruit d'un applaudissement à une seule main (Bateson 1979/1984 : 74).

La question qui est posée ici se situe plutôt sur le plan opérationnel et non sur le plan épistémologique et ontologique. Il est proposé de répondre par l'intermédiaire du concept de *construe* pris de Bateson (1972/1977b : 271) et issu des travaux de George Kelly (1963). L'idée de *construe* est examinée dans la section qui suit.

4.10 Apports

L'examen de Bateson permet d'identifier les points suivants pertinents à cette recherche :

- la *cognition est distribuée* dans l'environnement, cela comprend les objets perçus comme sémio-socioconstructivistes, tels que les outils numériques utilisés ;
- les *processus communicationnel et organisationnel* produisent la structuration nécessaire à une cognition distribuée ;
- la *relation qualitative* entre la structuration de celui qui interprète ce qu'il vit et la structure contextuelle dans laquelle se trouve ce dernier, est au cœur d'une cognition distribuée ;
- l'*échange d'informations* engendre la relation qualitative ;
- l'information (« une différence qui produit une autre différence ») se crée par le temps que prend l'individu pour passer d'une entité à une autre ;
- la *transformation* (codification) de différences contribue à établir un *pattern* comme phénomène en partie ordonné ;
- le *pattern* fait partie de la compréhension d'un message formé d'*éléments explicites et implicites* ;
- le *cadrage épistémique* élabore les prémisses et les règles qui président à la manière dont l'individu accorde un sens à un message ;
- le *processus paradoxal* permet une évolution du cadrage épistémique ;
- les *attentes* et les *préférences* de l'individu sont des éléments vitaux au processus de création du sens ;
- la *métaphore* est révélatrice de la manière dont une « différence » (le temps vécu entre deux entités) peut faire émerger une « autre différence » (une relation entre

entités) par la double logique de *construing*, c'est-à-dire par la manière dont des entités se différencient et se ressemblent simultanément.

5. Abstraction dialogique

Kelly (1955/1963 : 47-49, 129, 157) avance comme postulat que l'anticipation⁶⁹ des événements est à la source de l'émergence du sens face à une situation de choix (*choice situation*). Sur ce point, Kelly se rapproche d'Escarpit (1976 : 100, 109), de Bateson (1972/1977a : 273) et de Goffman (1974/1991 : 238) selon lesquels le processus décisionnel fait partie intégrante du processus informationnel. De même, l'ouvrage de Vivian Burr (2003), portant sur la création du sens, affirme que la démarche de Kelly est particulièrement pertinente au domaine décisionnel. En effet, pour Kelly (1955/1963 : 15) quelle que soit l'impasse dans laquelle se trouve l'individu, il est toujours possible de construire des choix alternatifs ; il qualifie sa démarche d'*alternativisme constructif*. Dans cette optique, Kelly (1955/1963 : 6-8, 20, 130) partage avec Bateson plusieurs principes de base, tels que :

- tout est relié à tout à des niveaux différents (approche non-dualiste et hiérarchisante du monde perçu),
- le temps construit est essentiel au processus de la création du sens,
- le *pattern* est indispensable à la compréhension d'une expérience vécue,
- le cadre de référence de l'individu dépend de ses « construits personnels »,
- la cognition doit prendre en compte l'émotion et l'intellect associés à une action dans le monde.

Le premier apport de Kelly (1955/1963 : 50) réside au niveau opérationnel de la « transformation des différences » à travers la démarche d'élaboration des attributs de similitudes et de dissimilitudes entre entités. Kelly appelle cette démarche *construing* ; elle permet d'anticiper les événements en établissant un certain ordre, une régularité, dans le flux de la multitude des choses vécues.

Construing est une façon de voir les événements pour qu'ils puissent apparaître réguliers. Ce faisant, il devient possible de les anticiper. [...] Par l'action de *construing* on est à l'écoute des chuchotements des thèmes récurrents au sein des événements qui résonnent autour de nous (Kelly 1955/1963 : 76).

Le *construing* fait référence à Bateson (1972/1977c : 312) lorsqu'il parle de créer des relations informationnelles-dialogiques qui différencient et rassemblent simultanément des entités (réelles ou

⁶⁹ Kelly (1955/1963 : 129) se réfère à la démarche pragmatiste de John Dewey selon qui la nature anticipative, plutôt que réactive, du comportement humain est déterminante ainsi que la capacité de l'humain de mettre à l'épreuve ses pensées face aux exigences des événements vécus.

imaginaires). A la base de la démarche se trouve une notion d'abstraction⁷⁰ selon laquelle l'élaboration des attributs de similitudes et de dissimilitudes permet de classer et d'ordonner des entités perçues afin de faire émerger le sens (Kelly 1955/1963 : 72, 120). Cette abstraction dialogique (*construing*) peut être examinée en trois phases.

5.1 Différence-dialogique

En fonction de son système de valeurs et sa conception de la situation, l'individu confronte des entités données pour établir ce qu'elles ont en commun (similitudes) et de différent (dissimilitudes). Ainsi, un « construit personnel » voit le jour ; il est composé d'une dyade⁷¹ de similitude-dissimilitude (Kelly 1955/1963 : 133). En effet, pour Kelly (1955/1963 : 71) la création du sens est liée à un processus dynamique d'abstraction dialogique qui fait surgir la signification des relations entre entités. De cette manière, cette abstraction représente une manière opérationnelle de créer du « temps à nous » pour que des entités « différentes » produisent une « autre différence » selon le point de vue de celui qui tente d'accorder un sens à une situation donnée.

La capacité des êtres humains à appréhender et à structurer le monde en termes de similarités apparaît ainsi comme une donnée absolument fondamentale [...] Elle est d'ailleurs corrélative à celle qui nous permet de reconnaître des dissimilarités, donc des différences entre objets. Les deux types de discriminations sont les deux faces d'une même réalité et ne peuvent être conçus que de concert [...] les deux n'ont de sens que l'une par rapport à l'autre (Schaeffer 1998 : 88-89).

De même, Deidre Gentner & Arthur Markman (2006) soulignent l'importance de prendre en compte la relation de similitude dans le processus de création du sens. Dans cette optique, la démarche de Kelly peut être résumée de la manière suivante. Lorsque Bateson parle de l'information en tant qu'une « différence » du temps construit entre au moins deux entités pour produire une « autre différence » épistémique, il s'appuie sur le *processeur* de *construing* (de similitude-dissimilitude) de Kelly. C'est d'ailleurs sur ce point que Bateson (1972/1977b : 271) se réfère à la démarche de Kelly.

Avant de compter 1, 2, 3, 4, . . . il faut faire une abstraction dialogique (*construing*) sur comment chaque chose est sensiblement différente de l'autre par ses ressemblances et différences abstractives en rapport avec ce qui n'est pas compté. Nous devons être capables de déterminer par l'abstraction dialogique (*construing*) le point où une chose se termine et où une autre commence afin de pouvoir compter les choses par rapport à leurs ressemblances et par rapport à leurs différences aux choses extérieures de ce qui est compté. Ainsi, ce qui est importé sont les critères d'abstraction qui permettent de les compter⁷² (Kelly 1955/1963 : 54).

⁷⁰ **Abstraction** : Pour Comte-Sponville (2001 : 16) l'abstraction permet de séparer, d'isoler par la pensée ce qui n'existe qu'avec autre chose ou de rassembler ce qui n'existe que séparément.

⁷¹ **Dyade** : Le terme désigne une réunion de deux entités qui se complètent réciproquement (*Petit Robert*).

⁷² traduction libre de l'anglais par l'auteur de ce travail

Kelly (1955/1963 : 63) éclaircit ce qu'il comprend par « éléments extérieurs » en faisant une distinction entre les éléments « sans rapport » (dissimilitude absolue) et les éléments « contrastifs » (dissimilitude relative) par rapport à un point de référence commun.

Ayant établi des dyades de similitude-dissimilitude, il est également nécessaire de construire des traces du processus d'abstraction afin que l'individu puisse ensuite élaborer la cohérence globale de ses réflexions. Sans la médiation des signes graphiques, il serait difficile à l'individu de classer et de hiérarchiser ses choix éventuels avant de prendre une décision. En fait, *l'objectivisation d'une idée, par l'intermédiaire d'une mise en signe, ne se réduit pas à une codification des « différences » perçues mais elle implique également une prise en compte des « similitudes » apparentes des éléments envers quoi l'idée est construite.*

5.1.1 Transformation

La mise en signe du processus de *construing* implique le remplissage progressif d'une grille matricielle et un système de notation qui permet une transformation (codification) des « différences » construites, comme le préconise Bateson (1972/1977a : 272). En effet, la grille permet à l'individu d'explicitier son point de vue et de laisser une trace pour communiquer ses choix éventuels avant de prendre une décision. Le rôle d'intermédiaire de cette grille, la manière dont elle est construite et ses effets sur les participants d'un échange autour d'elle est un élément central de la démarche clinique (idiographique) de Kelly. Le but de ces opérations est d'aider l'individu à recadrer son point de vue afin de résoudre ses problèmes. En réalité, l'élaboration progressive d'une telle grille la transforme en un artefact de dialogue et de médiation sémio-socioconstructiviste.

Dans cette perspective, la grille se construit à l'aide d'une série de *clusters* de trois entités, appelés « éléments », (Kelly 1955/1963 : 111). Ayant choisi un *cluster* de trois éléments comme point de référence, l'individu interrogé exprime ce que, à son avis, deux des éléments ont comme attributs en commun (similitude) et ce que le troisième élément du cluster ne possède pas mais qui soit associé à la situation (dissimilitude) (Kelly 1955/1963 : 63). Les attributs énoncés sont ensuite reportés sur une grille matricielle qui sert de médiation communicationnelle. Dans le cadre de ce travail, la grille de Kelly est nommée *grille triadique*. Elle fera l'objet d'un examen dans la partie méthodologie de ce Mémoire.

Ce qui en résulte est une unité d'analyse d'un ensemble de trois éléments d'un *cluster* dont deux partagent une relation de similitude entre eux par rapport à un troisième en dissimilitude relative (Kelly 1955/1963 : 61). Cela représente l'unité d'analyse de base de l'abstraction-dialogique. Sur le plan formel, il est proposé de formaliser la démarche trialectique de Kelly de la manière suivante :

$$[[(x \sim y) \neg z) \rightarrow a_1] \neg a_0] \mapsto C$$

où : « C » est un « construit personnel » suite à l'explicitation d'un *attribut de similitude* (a_1) en relation diaphorique (\neg ⁷³) à un *attribut de dissimilitude* (a_0).

si : x, y et z représentent les entités de référence d'un *cluster* donné

et si :

~ signifie « est plus ou moins similaire à » (relation analogique)

\neg signifie « est plus ou moins dissimilaire à » (relation diaphorique)

→ signifie « implique » (relation temporelle)

l→ signifie « a pour image » (principe de parcimonie)

En résumé, l'apport méthodologique de Kelly réside dans sa proposition de situer des construits de similitude et de dissimilitude au même niveau d'un point de vue opérationnel. Il préconise de relier les relations à la fois complémentaires et antagonistes, concurrentes et complémentaires entre éléments perçus ; c'est ce que Morin (1999/2000 : 92) nomme les rapports « dialogiques ». Il ne s'agit donc pas de situer la dissimilitude à un niveau ontologique différent des similitudes ou encore de créer une dialectique primaire qui ne fait qu'opposer des éléments de dissimilitude apparente. Vu sous cet angle, l'idée de création du sens, tel que Mucchielli (2009 : 27) la conçoit, peut être révisée. En s'inspirant des travaux du *Gestaltiste* Kohler - portant sur « l'échelon de perception du sens » - Mucchielli prône l'importance d'identifier les dissimilitudes entre ce qu'un cadrage situe aux « échelons globaux » par rapport aux « échelons locaux ». Or, avec la logique trialectique de Kelly, la mise en relation des « échelons » s'effectue en confrontant systématiquement des dissimilitudes et des similitudes relatives à partir d'un cadrage épistémique donné.

Lorsque l'abstraction trialectique et la grille triadique sont réalisées, il reste à l'individu à créer une cohérence globale à ses réflexions d'un point de vue décisionnel.

⁷³ La relation diaphorique (\neg) entre « a_1 », d'une part, et « a_0 », d'autre part, peut être caractérisée par une pondération numérique, ex. avec une échelle de Likert de 1 à 5, en référence à une triade d'éléments « x », « y », « z ».

5.1.2 Décisionnel

Lors de cette phase, l'auteur de la grille est encouragé à classer et à hiérarchiser l'ensemble des dyades construites (Kelly 1955/1963 : 50). Cette mise en ordre s'effectue en fonction du système de valeurs de l'individu et de la manière dont il perçoit l'enjeu de la décision.

En réalité, cette phase demande à l'individu d'adopter une « vision hélicoptère » de ses réflexions. Cela n'est pas toujours une chose aisée et inévitablement, l'individu est demandeur d'un accompagnement pour l'aider à prendre la hauteur nécessaire lui permettant d'établir une hiérarchie parmi ses réflexions. En définitive, l'important est le processus qui conduit à une création du sens. Le but du processus étant de permettre à l'individu d'envisager la conviction, voire le sentiment intime, qu'il s'est donné le temps et a fait l'effort d'avoir envisagé une situation avec suffisamment de points de vue avant d'arriver à une décision « cohérente », quoique perfectible, qui lui convienne.

A la lumière de Gregory Bateson et de George Kelly, la **différence-dialogique** du phénomène informationnel est comprise comme une relation à double facette de *similitude* et de *dissimilitude* selon les principes de *construing*. Dans le cadre de cette recherche, la dynamique de *construing* représente donc l'unité de base de l'élaboration informationnelle.

5.2 Pattern et hiérarchisation

Lorsqu'Escarpit (1976) et Bateson évoquent, respectivement, la notion de *Gestalt-pattern* (« structure ») et de *pattern*, ils ne précisent pas les implications pour le chercheur. En effet, ayant constaté les ambiguïtés du *Gestalt* (théorie de la « configuration » de traits qui attirent la perception) et du *pattern*, Escarpit (1976 : 89-91) propose une nouvelle définition de « structure » qui est simultanément un ensemble relationnel, hiérarchisé et fonctionnel. De cette façon, Escarpit tente de combiner les atouts du *Gestalt* et du *pattern*. Bateson (1972/2000 : 131-133), lui, avance une vision novatrice de *pattern* à multi-niveaux interconnectés entre le (macro-)*pattern* social globalisant et ses instances locales sous forme de (micro-)*pattern* sur le terrain accessible à l'utilisateur. Dans les deux cas, il n'est pas évident de connaître de quelle façon les effets de « structure » d'Escarpit ou de multi-*pattern* de Bateson modifieraient ce que le chercheur peut effectivement interpréter sur le terrain. Or, avec Kelly, la pertinence du concept de *pattern* est davantage transparente du point de vue d'une démarche opérationnelle de recherche. Schématiquement, pour Kelly (1955/1963 : 9, 145) un *pattern* désigne la hiérarchisation d'un ensemble de « construits personnels » mise en jeu dans l'émergence du sens de ce qui interpelle l'individu dans ses interactions avec le monde. Cette vision de *pattern* comme support (concrétisation) de création du sens (*making sense*, 1955/1963 : 89) représente le deuxième apport de Kelly.

Lorsqu'il s'agit d'établir des choix possibles dans une situation problématique, Kelly (1955/1963 : 9) appelle *pattern* un ensemble de dyades de similitude-dissimilitude. Ce *pattern* exprime une mise en relation des construits personnels pertinents et organisés en une « hiérarchie de systèmes » en rapport à une situation problématique (Kelly 1955/1963 : 44). Or, cette hiérarchie peut faire coexister des sous-systèmes qui sont mutuellement incompatibles mais qui globalement permettent à l'individu de mieux saisir, voire anticiper, des événements donnés (Kelly 1955/1963 : 83-86). Kelly ne précise pas davantage la nature de ces « incompatibilités » des incohérences menaçantes qui peuvent être des sources de nouveautés pour l'individu.

5.3 Enjeux des construits personnels

Pour Kelly (1955/1963 : 105-109) l'intérêt cardinal d'un construit personnel se conçoit d'après la manière et les objets, les valeurs, les préférences, les échanges à partir desquels l'individu élabore un tel construit. Cette démarche recoupe entièrement la stratégie de recherche de mes travaux. Quelles sont donc les limites de ces construits personnels ? En fonction de quoi évoluent-ils ?

Pour Kelly (1955/1963 : 12), le cycle de vie d'un construit dépend de sa pertinence à prévoir les événements et ses conséquences. Les construits sont donc constamment soumis à l'épreuve à la fois des exigences des situations rencontrées, des valeurs et du projet (« direction ») de l'individu. Cette mise à l'épreuve peut mettre en jeu une ré-hiérarchisation des construits suite à une « expérience importante » (Kelly 1955/1963 : 9). Cependant, Kelly ne donne pas de précision sur ce que seraient des « expériences importantes » en-dehors de son contexte professionnel de la thérapie psychologique. Une chose semble pourtant évidente, le processus de re-hiérarchisation des construits personnels demande un effort de la part de l'individu surtout s'il y a des ruptures du sens, ou de non-sens, à prendre en compte. En effet, une telle hiérarchisation peut induire une nouvelle « superposition de contextes interactionnels » (Mucchielli 2009 : 26-27). Comment expliquer la manière dont l'individu fait face à de tels conflits épistémiques lors d'une situation communicative de la vie quotidienne ?

Kelly (1955/1963 : 57) répond à la question de l'évolution d'un ensemble de construits en suggérant qu'un construit plus pertinent (« dominant ») peut absorber un construit moins pertinent lors d'une mise en relation entre l'exigence du monde et les préférences de l'individu. Par exemple, il se peut qu'un construit dominant prolonge ses effets sur un construit moins dominant. Ou, qu'un construit dominant vide un autre construit de ses éléments afin de renforcer sa pertinence. Dans tous les cas, cette hiérarchisation de construits crée un nouveau *pattern* qui convient suffisamment pour anticiper un événement et les actions qui pourraient en être les conséquences (Kelly 1955/1963 : 58).

Ainsi, par l'intermédiaire de la hiérarchisation, le *pattern* met en rapport les construits avec les exigences perçues d'une situation. De cette interaction entre l'individu et une situation *via* une médiation communicationnelle et organisationnelle émerge le phénomène du sens.

5.4 Apports

La contribution de Kelly peut se résumer comme suit :

- L'anticipation des événements et ses conséquences sont à la base du processus de la création du sens.
- L'abstraction dialogique représente l'unité de base d'analyse de la création du sens. Cette abstraction dialogique s'élabore par une interaction entre un attribut de similitude et de dissimilitude en référence à un cluster d'éléments.
- La dyade de similitude-dissimilitude s'appelle un construit personnel.
- L'ensemble des construits personnels sont mis en hiérarchie dans une logique de systèmes et de sous-systèmes selon les préférences de l'individu et la manière dont il perçoit une situation.
- Le pattern met en interaction la hiérarchisation des construits et une situation par une médiation communicationnelle.

Suite à l'examen de Bateson et de Kelly, il serait injuste d'affirmer qu'ils font abstraction des implications perceptuelles et sociales de la médiation communicationnelle, même si le domaine n'est pas au centre de leurs préoccupations. Après tout, n'avons-nous pas vu que l'information et la communication sont inextricablement liées au moment où l'information, redéfinie comme un processus relationnel de « différence qui produit une autre différence », construit un cadre épistémique créateur du sens (Bateson) ? La construction d'un tel cadre ne dépend-t-elle pas d'une démarche d'abstraction dialogique qui s'ouvre à l'élaboration d'un *pattern* en interaction avec une situation problématique qui fait émerger du sens (Kelly) ? Ce qui manque à ce canevas est une explication plus détaillée de la relation entre l'émergence du sens et la médiation communicationnelle d'un point de vue informationnel. La section qui suit vise à répondre à cette question en puisant dans les travaux de Marcia Bates sur les effets de *pattern* dans la construction de l'information.

6. *Pattern* d'organisation

Chercheuse en sciences des informations, Marcia Bates (2005a) s'appuie sur une approche évolutionniste de l'information. Elle cherche donc à commencer sa réflexion au niveau le plus fondamental possible à travers le phénomène informationnel (Bates 2005a : para. 4-5). Son point de départ est la constatation que l'être vivant est constamment assailli par des perceptions sensorielles. De cela elle tire la conclusion que tout peut être information que cela soit le chant d'un oiseau ou la pierre qui fait trébucher quelqu'un. Ce qui revient à suggérer que l'information, dans l'acception la plus profonde du terme, pénètre jusqu'aux tréfonds de l'être vivant dans son rapport avec le monde. Cela conduit Bates à adopter la définition d'Edwin Parker (1974 : 10) selon laquelle l'information est « un *pattern* d'organisation de matière et d'énergie ». Bates s'attache alors à développer cette

définition avec une démarche nuancée des travaux de Bateson afin de mettre en relation des approches subjectivistes et objectivistes de l'information (voir plus bas).

L'approche de l'information de Brier (1996) prend la définition de Bateson selon qui une information est « une différence qui produit une différence ». Une différence pour qui ou pour quoi ? Ici, j'avance qu'il faut au préalable commencer par quelque chose qu'un être vivant identifie et lui attribue une signification par rapport à une différence vécue (Bates 2005 : 11).

A partir de cette observation, Bates redéfinit l'information en développant l'idée de *pattern*.

6.1 Mise en catégories

Dans un premier temps, un *pattern* se caractérise par une mise en catégories, un effet d'ordre (la non-entropie), à partir des éléments de la surface externe et de la structure interne d'un objet qui le rendent différenciable, qu'il y ait ou non un observateur présent pour attester de cette différenciation (Bates 2005a : 17). Ce *pattern* s'apparente à une approche « objectiviste » car l'existence de l'entité est indépendante d'une interprétation personnelle et/ou socialement partagée.

Le type et la nature des *patterns* qui peuvent être identifiés varient d'une espèce à une autre et, dans un certain degré, d'un individu à l'autre de la même espèce. Ces différences surviennent en réponse aux pressions de l'évolution vu le caractère propre des niches écologiques dans lesquelles habite l'espèce (Bates 2005b : para. 35).

Sous cet angle, un *pattern* correspond à un « ensemble de *bits* » (Bates 2005b : para. 31-43). La fonction première d'un tel *pattern* est d'assembler des *bits* en différentes catégories reliées et généralisables. Sans ces catégories, l'individu aurait des difficultés à différencier les objets dans le monde. Lorsqu'il rencontre un objet inconnu, il « ne pourrait donc pas le grouper avec d'autres objets déjà connus ayant des caractéristiques communes » (Bates 2005b : para. 38). En effet, cette mise en catégories conduit à l'émergence d'un *pattern* vu la similarité, la régularité, ou non, d'un événement donné (Bates 2005a : para. 83). Cela correspond à une

... capacité à trouver des points communs et utiles entre objets, c'est-à-dire des éléments qui peuvent servir à grouper les objets et à les traiter de manière similaire sous le même concept mental et linguistique, qui produit des économies énormes dans le processus cognitif et les besoins de sauvegarde (Bates 2005b : para. 38).

Ainsi, sur le plan de l'adaptation à l'environnement, le *pattern* a un intérêt pratique pour l'organisme qui peut se limiter à traiter et à sauvegarder des catégories de *bits* d'information, constituant un *pattern*, plutôt que d'avoir la tâche laborieuse de traiter chaque *bit* individuellement. Bien que cela exige un effort de la part de l'organisme pour créer un *pattern*, cela lui permet de faire une économie d'énergie dans la mise à jour et la récupération de catégories de *bits* appropriées. Un tel *pattern* doit donc avoir des éléments suffisamment similaires pour pouvoir être « compressés » lors d'une sauvegarde mentale (Bates 2005b : para. 38, 105). Or, le processus qui permet de faire émerger un

pattern ne peut pas se réaliser sans une capacité de « codage » importante. Cela peut servir également à décider si un événement est menaçant ou pas pour l'organisme concerné (Bates 2005b : para. 37). En effet, Angé (2003 : 53) rappelle que pour agir, l'utilisateur a besoin de structurer l'information créée pour finalement s'en souvenir.

Pour Bates (2005a : para. 23) l'information en tant que *pattern* d'organisation, que cela soit sur le plan physique, biologique ou des « construits émergents », est susceptible d'être transformée (ou « codée » dirait Bateson) par les êtres vivants. Vue sous cet angle, l'information est constituée d'un sous-ensemble d'éléments qui peuvent être extraits, sauvegardés et utilisés en *pattern* d'organisation de l'énergie ou de la matière (Bates 2005a : para. 19). A ce propos, Bates (2005 : para. 23) cite Wiener (1961 : 132) quand il écrit que « l'information est information et n'est pas la matière ou l'énergie ».

En terme informationnel, un monde riche d'informations est celui dans lequel il existe beaucoup de variations à partir du pur chaos ou entropie, c'est-à-dire où il existe beaucoup de régularités, de différenciations, d'assemblages et d'agglomérations de matière et d'énergie (Bates 2005b : para. 26).

Ainsi, le *pattern* d'organisation de matière et d'énergie permet à l'humain de façonner son monde à travers, par exemple, l'usage des outils et de la similarité apparente des actions (Bates 2005b : 29). Pour l'humain, ce *pattern* d'organisation émerge avec les perceptions du corps, les pensées, les convictions et la mémoire que le cerveau crée, sauvegarde et utilise dans ses actions.

Pour éviter toute ambiguïté, Bates (2005b : para. 39-41) insiste pour dire que sa vision du *pattern* n'a rien de réducteur. Elle soutient que sa démarche est « activement constructive, émergente⁷⁴ » permettant d'expliquer comment, à partir de niveaux biologiques et physiques rudimentaires, l'émergence des *patterns* induit des développements hautement sophistiqués. Sous cet angle, Bates (2005a : para. 16) déclare qu'il revient aux êtres vivants d'établir si un objet perçu, et par extension le *pattern* qui en découle, « signifie » quelque chose dans son rapport avec le monde. Bates souligne avec force qu'en soi, le *pattern* d'organisation de matière et d'énergie, ne signifie rien. Elle adopte ainsi une approche « subjectiviste » de l'information qui souligne que la signification de l'entité *pattern* dépend d'une interprétation fondée sur le vécu social et personnel des êtres vivants. Dans le but de comprendre ce « monde riche en informations », Bates propose alors qu'une différenciation théorique relative existe entre la vision objectiviste de « l'Information 1 » et la vision subjectiviste (expérientielle) de « l'Information 2 ».

⁷⁴ **Emergent** : « un *pattern* est plus que la somme des ses parties » (Bates 2005b : 39)

6.2 Information 1

Le premier niveau de *pattern* d'organisation de matière et d'énergie, ou Information 1, comprend tous les éléments végétaux et minéraux existant dans l'univers, que des organismes vivants soient présents, ou pas (Bates 2005a : para. 7-8, 19). Cela implique qu'une partie importante de l'Information 1 présente dans l'univers n'est pas perçue (Bates 2005a : para. 90). Cette Information 1 possède en quelque sorte une forme d'ordre, d'organisation et de non-chaos sans pour autant être liée à un système global de signification (Bates 2005b : 17). Cette opération permet à l'individu de repérer des phénomènes qui ne sont pas complètement chaotiques dans une situation localisée (Bates 2005, para. 17). Ainsi on peut dire que l'être vivant a recours à l'Information 1 avec un niveau d'abstraction limité lui permettant de survivre en repérant immédiatement des différences dans le monde (Bates 2005b, para. 55-56, 63-64). Cela ne veut pas dire pour autant que l'humain ait, ou puisse avoir, une véritable compréhension des objets associés à l'Information 1.

L'individu qui perçoit ce premier niveau d'information l'effectue, par exemple, sous la forme de sons ou de marques sur une page (Bates 2005b : para. 87). Bates donne l'exemple du givre sur une fenêtre qui est informatif dans la mesure où il porte une signification localisée, c'est-à-dire déconnectée « d'un système ou d'un tout plus grand » (Bates 2005b : para. 17) qui permet de repérer des phénomènes qui ne semblent pas complètement chaotiques. Cette Information 1 présente donc une forme « d'affordance⁷⁵ » ; à savoir un objet qui pourrait avoir un rôle de médiation sémio-socioconstructiviste. Elle représente ainsi la matière première d'un processus de

⁷⁵ **Affordance** : L'affordance désigne une relation entre l'environnement et l'individu qui lui permet de choisir entre les possibilités d'actions que lui offre « naturellement » l'environnement cf. Gibson (1979, 137-139).

« sémiose⁷⁶ » (Bates 2005a : para. 80).

L'Information 1 est la base sur laquelle agit la sémiose à long terme et sur laquelle opèrent les actes individuels d'interprétation de signes (Bates 2005b : para. 86).

6.3 Information 2

Le second niveau, ou Information 2, de *pattern* d'organisation de matière et d'énergie concerne directement les êtres vivants. Elle trouve sa genèse dans l'héritage génétique de l'être vivant et se construit pour être mémorisée dans un système sensoriel, nerveux et biochimique de l'individu dans son interaction avec l'environnement (Bates 2005a : 9). Ce processus permet à l'individu d'attribuer une *régularité* ou une *singularité* à une Information 1 (Bates 2005a : para. 14-16). Au moment où l'individu accorde une signification globale à l'Information 1, elle se transforme en Information 2 (Bates 2005a : para. 87). Cette signification s'effectue en reliant l'Information 1 à « un système global ou à une conception intégrale » (Bates 2005b : para. 18), au-delà de l'identification localisée.

Or, il se peut que l'Information 2 que construit un lecteur ne s'accorde pas à l'Information 2 de l'intention de l'auteur d'une médiation communicationnelle (Bates 2005a : para. 87). Il peut être supposé que dans un tel acte de communication, il y a une Information 2_{Lecteur} et une Information 2_{Auteur} liées par un artefact. Bates n'approfondit pas le rapport entre ces différentes formes d'Information 2, d'une part, et leurs rapports avec une Information 1 commune (sous forme d'un artefact), d'autre part.

Dans tous les cas, ce que Bates désigne comme Information 2 se tisse au niveau de chaque personne à travers des sémiose et des actes d'émergence du sens personnel, par des significations complexes et « fortement influencées » par le collectif social, le vécu, le ressenti, la mémoire et les interactions de l'individu, lui donnant de cette manière la possibilité de construire des outils pour forger son monde (Bates 2005b : para. 36-39, 59). Ce tissage d'apports sociaux et personnels lui permet d'être informé de choses nouvelles à travers, par exemple, la parole que l'individu associe aux sons et aux mots pour leur accorder une signification dans un contexte donné (Bates 2005b : para. 60). Cela mène Bates (2005a : para. 85) à poser les deux définitions formelles suivantes :

⁷⁶ Par **sémiose**, Bates (2005 : para. 76-79, 113) entend l'interaction entre un objet, son interprétation et son signe, c'est-à-dire quelque chose qui représente autre chose à quelqu'un, qui fasse partie d'un processus social et linguistique. La sémiose implique donc une dynamique plus large qu'un acte individuel d'interprétation. Ce processus déplace les significations et les associations dans le temps et selon les circonstances. Le lien entre le « signe » et son référent se réalise soit par instinct, soit par éducation ou expérience.

L'information 1 : Le *pattern* d'organisation de matière et d'énergie.

L'information 2 : Le *pattern* d'organisation de matière et d'énergie qui fait sens à un être vivant.

En réponse à mon courriel, Marcia Bates éclaircit ce qu'elle comprend par « sens » (*meaning*) dans ses travaux. Pour elle, la genèse du sens survient lorsqu'un être biologique associe un comportement perçu avec ses conséquences pour sa survie (Bates 2011). Sous cet angle, le cerveau et la capacité cognitive de l'humain sont tels que ceux-ci sont capable de comprendre clairement une association « renforcée » dans le temps entre un comportement voulu et les conséquences vécues qu'il occasionne. Bates souligne que ce « renforcement » n'est en aucun cas déterministe, car l'être humain possède « énormément de libre arbitre et nous choisissons ce qui fait sens de manière différente.

Ce que Bates nous invite à retenir, cependant, c'est qu'en réalité ces deux définitions s'allient comme « information ».

Dans le langage de tous les jours et en Sciences de l'Information, être « informé » signifie non seulement un nouveau *pattern* dans le cerveau mais également un changement de signification et de compréhension de notre expérience (Bates 2005a : 83).

Cette démarche s'apparente à celle de Jeanneret (2004 : 42). Selon celui-ci, l'information est une relation qui unit « des sujets par l'intermédiaire de médiations matérielles et intellectuelles ». Pour l'auteur, le phénomène informationnel n'a de valeur, de sens et d'existence qu'au sein de situations personnelles ou sociales.

L'information advient lorsque nous posons notre regard sur le monde, elle n'existe pas en dehors de ce geste à la fois perceptif, interprétatif et cognitif. Elle ne nous parvient que par trois biais : la nature, le corps des autres et les artefacts conçus par l'homme (Jeanneret 2004 : 42).

Le point de vue sur l'information et sur ses effets, exposé dans cette partie de la réflexion, a deux conséquences :

- L'humain élabore des constructions subjectives de l'information à partir de son vécu, lesquelles ont une base d'existence objective dans le système nerveux (Bates 2005 : 20). En effet, des études en SIC, telles que celles d'Useille (2007), de Leleu-Merviel et Useille (2009) et de Dornier (2010) montrent les effets de cette différenciation sur le processus informationnel associé à l'émergence du sens ;
- Tout ce que l'humain observe ou ce avec quoi il interagit peut être source de *pattern* d'organisation de matière et d'énergie.

6.4 Connaissance

La pertinence de l'Information 2 ne se limite pas à accréditer la pertinence d'une Information 1 dans un cadre de signification globalisante. L'information 2 joue également un rôle important, notamment dans la reconstruction des connaissances de l'individu.

Selon Bates (2005a : para. 87) au fil du temps, l'Information 2 peut s'intégrer à la mémoire et à la compréhension du monde, constituant ainsi une faculté de connaissance. Il peut être supposé que cette intégration s'opère quand l'Information 1 se transforme en Information 2, cela étant dû en partie aux connaissances déjà acquises. Bates (2005a : 92) signale que le trait qui caractérise la connaissance n'est pas qu'elle soit vraie ou fausse mais le poids qu'une personne accorde à une « conviction qui lui signifie quelque chose ».

Nous pouvons ou non avancer des preuves en appui de nos convictions et prétendre, par la compréhension de notre culture, de manière juste que ces convictions sont vraies au regard de la réalité du monde (Bates 2005a : 92).

Cette vision de la « connaissance » (*knowledge* en anglais) correspond au sens grec du terme de *gnos* utilisé pour signifier l'idée d'apprendre (Bouffartique et Delrieu : 127, 162). *Gnos* forme la base du mot latin *cognoscere* (« apprendre avec ») pour désigner une conviction intime ou une révélation de la nature profonde de l'univers. Le caractère singulier attaché à la connaissance signifie qu'elle présente une certaine permanence identitaire, au-delà d'une situation donnée. Bernard Jolibert (1999 : 32) explique que dans la tradition néo-aristotélicienne, vue à travers Saint Thomas d'Aquin, le processus de connaissance produit la « forme générale » d'un objet présent aux sens et à l'intelligence. Cette forme générale désigne ce par quoi la pensée connaît un objet perçu. Cela permet ainsi de passer des sens vécus à une pensée (re)connaissable.

De manière générale, l'apport de Bates permet d'illuminer cette notion de « forme générale ». Ne peut-on pas avancer que les convictions personnelles de l'individu se construisent avec une « forme générale », à travers une Information 2 en tant que *pattern* d'organisation, qui signifie quelque chose pour quelqu'un ? Pour cet objet, les réflexions de Bates permettent également de mieux saisir la portée des propos de Jean-Michel Besnier (1996 : 25) selon qui la connaissance est une « mise en relation d'un sujet et d'un objet au moyen d'une structure opératoire ». Cette « structure opératoire » ne représenterait-elle pas un ensemble de *patterns* d'organisation qui déclencheraient et organiseraient la « consommation d'énergie et de matière » cf. Bateson (1991/1996 : 231) ?

Ainsi, l'évolution de la connaissance est tributaire de la qualité de la relation entre l'Information 2 et les connaissances que l'individu développe à travers sa perception de l'Information 1 et son vécu historico-culturel personnel avec l'environnement. De cette manière, Bates relie les objets de l'univers (ceux qui donnent à être vus, entendus, touchés, etc.) sous forme de signes sémiotiques (*Information 1*) susceptibles de signifier quelque chose pour quelqu'un (*Information 2*) fondé sur les acquis génétiques et la compréhension d'un vécu et d'une éducation (*Connaissance*) afin d'accorder

un sens à une action dans le monde. Dans cette logique, Bates définit la connaissance comme une information qui intègre un ensemble de « contenus de compréhension ».

Connaissance : Information qui signifie quelque chose et qui est intégrée à d'autres contenus de compréhension (Bates 2005a : para. 85).

Par conséquent, sur le plan formel, l'émergence du sens constituerait un triptyque Information 1 / Information 2 / Connaissance. Ce triptyque se conjugue chemin faisant à travers les articulations de « *patterns* d'organisation » permettant à l'individu d'identifier une *régularité* (ex. similitude) ou une *singularité* (ex. dissimilitude) entre signes sémiotisants (Bates 2005a : para. 14-16). Pour illustrer ce point, on pourrait dire que le DVD d'un film d'action posé sur une étagère contiendrait de l'Information 1. Quand le DVD est visionné, alors il y a production de l'Information 2. Si ce qui est saisi est relié aux connaissances préalablement acquises, l'Information 2 deviendrait connaissance et s'intégrerait aux « convictions intimes » (Connaissances) de l'individu (Bates 2005a, para. 64, Bates 2005b : para. 29).

Dans cette logique, Bates (2005a : 25-31) propose une typologie comportant six formes d'information. Afin de présenter cette typologie en rapport avec le concept de connaissance, il est utile d'explicitier d'abord le terme anglais de *knowledge*, notion féconde au niveau de logiques différentes, comme le rappelle Bateson.

En anglais, le mot « know » n'est pas seulement ambigu du fait qu'il signifie à la fois « *connaître*⁷⁷ » (connaître par les sens, reconnaître ou percevoir) et *savoir*⁷⁸ (savoir dans l'esprit⁷⁹), mais également du fait qu'il varie – change activement – de signification pour des raisons fondamentalement systémiques : ce que nous connaissons par les sens peut devenir connaissance (*savoir*) dans l'esprit (Bateson 1972/1977e : 173).

Bateson (1972/1977e : 173-174) note six interprétations avec une phrase comme « *I know the way to Cambridge* » (Je connais la route de Cambridge). Cela pourrait signifier que le locuteur veut :

- fournir les indications précises selon une carte routière représentant des informations enregistrées⁸⁰ (selon la typologie de Bates 2005a : 25-31) ;
- se remémorer le chemin par son vécu passé, c'est-à-dire à partir de ce que Bates nomme, l'information vécue⁸¹ ;

⁷⁷ Le mot est écrit en français dans le texte anglais.

⁷⁸ Le mot est écrit en français dans le texte anglais.

⁷⁹ Le traducteur du texte de Bateson (1972/1977) en français a trouvé utile de signaler, en note de bas de page, que le mot « esprit » (*mind*) chez Bateson constitue « le sujet et son environnement ; l'esprit se trouve dans la circulation et le fonctionnement du système entier » (Bateson 1972/1977 : 13).

⁸⁰ **Information enregistrée** : un pattern d'organisation de communication ou mémoriel conservé dans un média durable

⁸¹ **Information vécue** : un pattern d'organisation d'un vécu subjectif, d'une conviction d'être en vie

- se souvenir du chemin, une fois sur la route, en reconnaissant des points de repère. Cela correspond à une forme d'information encodée⁸² et intégrée⁸³ de Bates ;
- se faire guider par ses automatismes, Bates désigne alors cela en tant qu'information enactée⁸⁴ ;
- s'effectuer selon ses informations génétiques⁸⁵. (Bateson donne comme exemple la forme hydrodynamique du requin dans le milieu marin). Une approche fondée sur la « grammaire universelle » de Chomsky (1976 : 29) affirmerait qu'être capable de verbaliser « je connais la route » relève d'une compétence langagière propre à l'humain, d'une information incarnée⁸⁶, dirait Bates.

Pour préciser ce qui différencie les logiques de ces différentes formes d'informations, Bates (2005a : para. 32-69) les classe sous trois macro-catégories empruntées à Susantha Goonatilake (1991). Selon celle-ci, il existe des « lignées de flux informationnel » (*information flow lineages*) lorsqu'un être vivant s'efforce de s'adapter à un environnement. Ces flux informationnels sont d'ordre :

- *génétique* (information génétique),
- *culturel-neuronal* (information vécue, information incarnée, information exprimée),
- *exosomatique*⁸⁷ (information intégrée, information enregistrée).

Le mérite de ce travail descriptif de Bates est d'expliquer comment les différents processus informationnels associés à l'émergence du sens sont chevillés aux supports matériels des médiations communicationnelles. Ce faisant, Bates allie l'aspect « subjectiviste » de l'information relevant de la singularité de l'individu aux aspects « objectivistes » sociaux, physiologiques et physiques du monde. Cette démarche montre cependant ses limites sur le plan opérationnel pour une recherche concernant l'émergence du sens. A ce sujet, Bates se réfère à la méthodologie de recherche entre autres de Brenda Dervin (1999) portant sur la création du sens (*sense-making*)

D'un point de vue opérationnel, la création du sens construit une compréhension, une émergence, qui simplifie l'organisation des idées et des expériences pour satisfaire le sens de complétude, de cohérence globalisante (*wholeness*) de l'individu (Bates 2005b : 109).

Dans une optique opérationnelle de recherche, il est avancé que cette *wholeness* (cohérence intégrative globalisante) de l'émergence du sens pourrait avoir comme unité de sens le processus de

⁸² **Information encodée** : un pattern d'organisation naturel à qui on attribue une valeur symbolique, linguistique, et/ou autres signes

⁸³ **Information intégrée** : un pattern d'organisation ayant des effets durables liés à la présence des être vivants soit fait de manière fortuite, comme une piste dans une forêt, ou délibérément, comme un outil

⁸⁴ **Information enactée** : un pattern d'organisation fondé sur les capacités et les expériences d'un être vivant interagissant avec son environnement

⁸⁵ **Information génétique** : un pattern d'organisation qui se trouve dans les gènes

⁸⁶ **Information incarnée** : un pattern d'organisation d'expression corporelle à partir d'une forme déjà encodée

⁸⁷ **Exosomatique** : Cela consiste en un *pattern* d'organisation (information) sauvegardé à l'extérieur de l'animal en tant que « mémoire externalisée », ex. livres (Bates 2005a : 41).

construing de George Kelly. Cette idée est développée dans le chapitre méthodologique lorsque la démarche de Brenda Dervin est mise en œuvre.

6.5 Apports

Dans la poursuite de cette recherche, il est indiqué que les travaux de Bates mettent en évidence les dynamiques porteuses de sens entre :

- le système de référence localisé de l'*Information 1* et le système globalisant de l'*Information 2* ;
- l'émergence du sens associée à l'*Information 2* en lien à la *Connaissance* acquise par un vécu, une éducation en lien à un héritage génétique ;
- tel processus *subjectiviste* en rapport à tel autre *objectiviste* de l'information, exprimé sous six formes de « *patterns* d'organisation de matière et d'énergie ».

Ayant éclairci les enjeux de l'informationnel et de l'émergence du sens, comment expliquer maintenant leurs rapports lorsque l'individu veut décider d'agir activement, ou non, avec le monde ? Il s'agit là, d'un questionnement opérationnel vis-à-vis de la création du sens. Dans cette optique, Lamizet (2006 : 54) résume l'enjeu du décisionnel comme une anticipation d'un événement à venir dont on serait l'acteur. Or, l'événement qu'anticipe un tel acteur n'aurait une incidence sur sa décision que si une médiation appropriée existe entre une « situation potentielle » en amont et une « situation réelle » en aval du processus décisionnel (Lamizet 2006 : 55).

7. Médiation décisionnelle

Pour beaucoup de professionnels (avocat, médecin, architecte, psychologue, enseignant, banquier, ...) une partie de leur travail consiste à aider, à conseiller, le « client » (c'est-à-dire celui qui demande de l'aide, cf. Bouyssou *et al.* 2006 : 20) à prendre une décision. Pour ces décideurs, il s'agit plutôt de leur proposer une série de choix avec leurs conséquences possibles pour qu'ils soient à même de décider en connaissance de cause. Cela ne signifie pas pour autant que le professionnel doit prendre la décision pour son client, sauf en cas extrême d'urgence, par exemple pour le cas d'un médecin si le client (patient) est en danger de mort. Sous cet angle, les travaux des auteurs ci-dessus, tels que Bateson, Kelly, Escarpit, Bates, Lamizet et Mucchielli, laissent entrevoir l'idée de la présence d'un processus décisionnel sans s'attarder sur la question. Dans un premier temps, cet angle aveugle à l'égard du processus décisionnel peut se comprendre. C'est souvent le cas quand une décision fait partie d'un automatisme, comme conduire une voiture. Cependant, il y a des moments où la prise de décision (du latin *caedere*, « couper, trancher ») est problématique.

La mise en œuvre du processus décisionnel survient lorsqu'il s'agit d'arrêter son choix dans une situation perçue comme ambiguë, incertaine, limitée en ressources informationnelles ou lorsque les

enjeux ont des conséquences lourdes. Dans ces cas, l'émergence du sens est capitale pour faire aboutir le processus décisionnel de manière satisfaisante, au moins pour celui qui prend la décision. Dans cette logique, Jean-Charles Pomerol (2006 : 174-175) présente schématiquement trois stades d'évolution de la capacité décisionnelle. A la base, on découvre les organismes élémentaires, comme le ver de terre, qui peut décider de fuir un danger perçu suite à l'identification d'une situation menaçante. Ensuite, se trouvent les décisions fondées sur des réflexes conditionnés selon des *patterns* décisionnels ; par exemple, un chien cherche sa laisse quand son maître met son manteau, selon un diagnostic de l'état du monde présent et passé. Troisièmement, chez l'humain, il existe l'apprentissage, la mémoire et un raisonnement associé au développement d'un système symbolique de sons et de mots du langage pour enchaîner des souvenirs d'événements et se projeter dans l'avenir. Cela accorde à l'humain la capacité singulière d'anticiper les conséquences d'une décision en fonction de l'idée qu'il se fait de son avenir par rapport au sens qu'il accorde à son vécu passé et présent (Pomerol 2006 : 189). Dans cette optique, Kelly (1955 : 379-390) propose le modèle du « cycle décisionnel » en tant qu'une succession d'événements de *circonspection* (examen des choix possibles), de *préemption* (évaluation de la pertinence des choix possibles) et de *contrôle* (mise en œuvre de la décision).

En fait, les penseurs ont étudié depuis des siècles la résolution des décisions problématiques. Dans *Ethica Nicomachea*, Aristote (350 av.-J.C.) aborda la question de même que d'autres penseurs de renom au 18^{ème} siècle, notamment sous l'angle de la probabilité, de la combinatoire et des théories de vote. Au 19^{ème} siècle, Benjamin Franklin donna une démonstration des prémices d'une certaine conception de l'aide à la décision. Il serait utile de s'attarder sur la méthode compensatoire de Franklin, qui existe encore aujourd'hui, afin de montrer les enjeux du processus décisionnel par rapport à l'émergence des construits de sens.

7.1. Méthode compensatoire

Benjamin Franklin répond à un ami, Joseph Priestly lorsque celui-ci sollicite son conseil (Reed 1999 : 505). La réponse de Franklin, dans laquelle il expose la manière dont il est possible d'aider quelqu'un d'autre à prendre une décision, est historiquement un des textes fondateurs du domaine

constitué « d'aide à la décision⁸⁸ ».

Londres, Sept. 19, 1772

Monsieur

Je ne peux, par manque de prémisses, vous conseiller ce que vous devez décider mais si vous le souhaitez, je peux vous dire comment le faire... Ma méthode consiste à diviser par une ligne, une feuille de papier en deux colonnes ; j'écris en haut de l'une « Pour » et en haut de l'autre « Contre ». Puis, après deux ou trois jours de réflexion, j'inscris les points essentiels des différentes raisons qui, à différents moments, vont à l'encontre ou dans le sens de mesures. Lorsqu'enfin je peux toutes les considérer d'un seul coup d'œil, j'essaye d'estimer leur poids respectif pour savoir de quel côté penche la balance. Et si le poids des raisons ne peut pas être apprécié avec la précision des quantités algébriques, lorsque chacune est ainsi considérée séparément et comparativement aux autres, mais que l'ensemble du problème est étalé devant moi, je pense que je peux néanmoins avoir un meilleur jugement et être moins susceptible de faire un faux pas ; en fait, j'ai tiré pas mal d'avantages de ce genre d'équation morale ou de prudence algébrique.

Bien cordialement

B. Franklin

La démarche de Franklin, appelée méthode compensatoire⁸⁹, serait toujours d'actualité par son « bon sens » évident. En fait, elle ressemble à une démarche déjà utilisée dans le milieu de la formation, démarche concernant la prise de décisions en entreprise, selon la méthode SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*⁹⁰). Par ailleurs, la recommandation de Franklin serait en accord avec la question suivante : quelles sont les présuppositions de cette démarche du point de vue informationnel ?

Le point de vue de Benjamin Franklin constitue un état des lieux pertinent puisqu'il constate qu'il n'a pas les données nécessaires (« manque de prémisses ») pour arriver à une décision (« Je ne peux [...] vous conseiller »). Il propose donc une aide, une méthode (« je peux vous dire comment le faire ») par laquelle son interlocuteur peut arriver à une décision de manière rationnelle (« prudence

⁸⁸ **Aide à la décision** : Comme science de l'ingénieur, le domaine d'aide à la décision désigne l'activité de celui qui, prenant appui sur « des modèles clairement explicités mais non nécessairement complètement formalisés, aide à obtenir des éléments de réponses aux questions que se pose un intervenant dans un processus de décision, éléments concourant à éclairer la décision et normalement à prescrire, ou simplement à favoriser, un comportement de nature à accroître la cohérence entre l'évolution du processus d'une part, les objectifs et le système de valeurs au service desquels cet intervenant se trouve placé d'autre part » (Roy 1985 : 15).

⁸⁹ **Méthode compensatoire** : Procédé qui permet aux attributs perçus comme « positifs » de compenser les attributs considérés comme « négatifs ».

Le *modèle compensatoire de sommation* additionne les valeurs des attributs pour calculer un score global à chaque choix éventuels (Reed 1999 : 508). Tandis que le *modèle compensatoire de sommation des différences* compare deux choix éventuels et totalise les différences de valeur de chaque attribut (Reed 1999 : 509).

⁹⁰ c'est-à-dire Forces, Faiblesses, Opportunités, Menaces

algébrique »). La légitimité de sa méthode se trouve dans sa pratique personnelle (« j'ai tiré pas mal d'avantage de ce genre d'équation morale ou de prudence algébrique »). D'un point de vue informationnel, c'est-à-dire du *pattern* d'organisation de matière et d'énergie, la méthode de Franklin suppose une capacité à :

- *écrire et lire* sur une feuille de papier avec un crayon, la présence de ces outils est prise comme allant de soi ;
- présenter l'existence d'un *problème*, lequel est formulé de manière pertinente ;
- *réfléchir de manière prolongée* dans le temps (« deux ou trois jours ») sur le problème posé avant de confier ses pensées au papier ;
- *synthétiser des choix possibles* (écrire les « points essentiels des différentes raisons ») ;
- concevoir l'*abstraction mentale* indispensable pour classer les choix dans la colonne « Pour » ou « Contre » ainsi que la nature opportune (« à différents moments ») de chaque choix identifié ;
- écrire un *synopsis* (« les considérer d'un seul coup d'œil ») à l'égard des choix mis en colonnes ;
- émettre un *jugement comparatif* (« j'essaye d'estimer leur poids respectif ») des choix entre eux (« considérés séparément et comparativement⁹¹ aux autres ») ;
- prendre un *recul critique* pour reconnaître l'éventualité d'une décision qui ne s'impose pas avec évidence ;
- avoir une *vision panoramique* (« que l'ensemble du problème est étalé devant moi, je pense que je peux néanmoins avoir un meilleur jugement ») qui permettrait une émergence d'un tout qui n'est ni l'addition ni la soustraction des choix.

7.1.1 Bilan

Le conseil de Franklin soulève au moins trois constats pour le chercheur en SIC. Premièrement, la prise de décision est essentiellement focalisée sur la décision finale. Pour la partie pré-décisionnelle, aucun conseil n'est proposé sur le *processus pré-décisionnel* d'un problème compatible avec les difficultés constatées. Il se peut qu'une réflexion sur la façon dont l'individu construit un problème qui éclaire (au sens néerlandais d'*inlichting*, de mise-en-forme, voir section 3.1 ci-dessus) les difficultés identifiées. Or, Kelly exprime le processus décisionnel comme des « choix élaboratifs » où l'individu est tiraillé entre au moins deux directions.

⁹¹ Cela peut correspondre au *modèle non-compensatoire* où les attributs positifs ne compensent pas les attributs négatifs. Il existe deux versions de ce modèle. Le *modèle non-compensatoire d'élimination par aspect* évalue un attribut à la fois d'un choix possible et rejette le choix entièrement s'il possède un attribut qui ne correspond pas au critère minimal préalablement décidé. Le *modèle non-compensatoire conjonctif* compare l'ensemble des attributs d'un choix possible, selon critère minimal préalablement décidé, avant de l'accepter ou de le rejeter cf. Reed (1999 : 510).

Nous supposons que lorsqu'une personne est confrontée à l'opportunité de faire un choix, elle préférera le faire en faveur d'une alternative qui lui semble la mieux apte à anticiper les événements qui s'ensuivent. Cela crée fréquemment de la confusion interne. [...] Devrait-elle choisir ce qui conduit à une certitude immédiate ou devrait-elle choisir ce qui pourrait lui fournir une plus grande compréhension éventuelle de la situation ? (Kelly 1955/1963 : 64).

Deuxièmement, il n'y a pas de prise en compte des difficultés éventuelles *post-décisionnelles*. Franklin ne s'engage pas sur la possibilité qu'il y ait un tiraillement entre les choix éventuels suite à la décision finale, si elle est un compromis difficile entre des possibilités viables ou difficilement différenciables. Dans le langage de Leon Festinger (1957), la persistance d'un tel tiraillement interne, suite à une décision, peut créer une situation de « dissonance cognitive », c'est-à-dire un sentiment de discordance par rapport à un choix pris.

Plus il existe une attirance relative envers des alternatives non-choisies à l'alternative choisie, plus grande sera la proportion des éléments dissonants à l'égard de la cognition qui correspond à l'action choisie (Festinger 1957 : 37-38).

Ainsi, le poids de cette dissonance se détermine à la fois par l'*importance ressentie* de la décision et la *tension* entre les éléments moins désirables de la décision finale face aux éléments désirables des choix rejetés (Festinger 1957 : 262).

Troisièmement, la méthode de Franklin suppose que le décideur ait les ressources nécessaires pour prendre une décision *essentiellement rationnelle*. Il suppose que le décideur dispose de temps (« deux ou trois jours »), de compétences intellectuelles (mise en problème, synthèse, abstraction mentale, synopsis, jugement comparatif, recul critique) et de données à but informationnel ainsi que de technologies (ex. papier, crayon) pour pouvoir prendre une décision. A beaucoup d'égards, la méthode de Franklin correspond à la démarche scientifique de son époque. Bernard Roy (1985), expert reconnu en ingénierie de l'aide à la décision, résume la démarche comme celle de Franklin selon les trois postulats suivants.

Le *postulat de la réalité transcendante* concerne une réalité de premier ordre. Il est avancé que les « principaux aspects » de la réalité se rapportent à des objets de connaissance indépendants et extérieurs à l'examen de cette réalité. Un corollaire de ce postulat affirme que les données – par exemple les préférences d'un individu ou les conséquences d'une action – sont suffisamment stables face au temps, à la diversité des acteurs et à l'identification d'une valeur ou d'un état relatif à la réalité (Roy 1985 : XIX-XX).

Le *postulat de l'homo œconomicus* de la rationalité absolue suppose qu'un décideur soit un acteur bien identifié, doté des pleins pouvoirs et qu'il agisse selon un système « rationnel » de préférences, c'est-à-dire un raisonnement qui s'appuie sur un ensemble d'axiomes excluant toute ambiguïté et incomparabilité.

Le *postulat de l'optimum* avance qu'il existe au moins une décision optimale pour chaque situation de décision. Sous réserve de moyens, il est possible d'établir la décision optimale indépendamment de tout système de valeurs⁹² d'un acteur impliqué dans un processus décisionnel. Par ce fait, l'optimum est « neutre » vis-à-vis du processus de décision (Roy 1985 : XX).

Existe-t-il donc une alternative à une rationalité indépendante, face aux valeurs personnelles du processus décisionnel et, par extension, au phénomène informationnel associé à une situation communicationnelle ?

7.2 Rationalité circonscrite

Mucchielli (2009 : 164) définit la « communication » comme la mise en relation d'un ensemble de moyens d'échange, de préparations d'actions combinées, de mise en place de dispositifs physiques et normatifs et d'actions sur les éléments de l'environnement pour « résoudre, le mieux possible, un problème lié à une situation de l'existence ». Dans cette notion de processus communicationnel, trois mots retiennent l'attention « le mieux possible ». Que signifient-ils ? Pour qui s'agit-il de résoudre le « mieux possible » et en fonction de quels critères ? Comment s'opère le processus décisionnel de la résolution d'un « problème lié à une situation de l'existence » ?

La réponse à ces questions peut se trouver dans la rationalité « circonscrite » ou *bounded rationality*⁹³, d'Herbert Simon. Ce dernier fut le chef de file d'un tournant majeur dans l'étude du champ décisionnel ; il déclare que la décision est considérée non comme un moment final de choix (dimension synchronique) mais comme un « processus » (dimension diachronique) mis en œuvre par un décideur humain structurellement limité⁹⁴ dans sa capacité cognitive (Simon 1996/2004 : 103). Ses études sur le terrain montrent que l'humain se contente souvent de renseignements incomplets et n'est pas toujours capable d'évaluer la pertinence des données dans la résolution d'un problème. Vu les contraintes « structurelles » du décideur humain, la résolution d'un problème ne peut être qu'une recherche de solution « satisfaisante » (raisonnable) et non celle d'efficacité optimale (Simon 1997 : 118-120). Cela signifie qu'en réalité dans une situation d'incertitude, le décideur opterait en réalité pour le premier choix qu'il estime « satisfaisant » compte tenu des

⁹² **Système de valeurs** : Pour Roy (2000 : 2, 4) un système de valeurs contient nécessairement une part de « subjectivité » en tant qu'élément pouvant influencer la manière dont un « acteur » conçoit, modifie ou argumente ses préférences ».

⁹³ Le terme de *bounded rationality* remplaça le premier terme de *limited rationality* (rationalité limitée) à partir de 1955, voir une note du traducteur dans Simon (1996/2004 : 398).

⁹⁴ Pour Simon (1996/2004 : 123, 154-156, 198) la limite de l'être humain se trouve surtout au niveau de la mémoire. Il prend comme exemple la mémoire à « court-terme » qui ne peut contenir que sept *chunks* d'information en même temps où un *chunk* prendrait cinq secondes à se fixer et un temps « relativement long » de huit secondes pour passer de la mémoire court-terme à la mémoire long-terme.

contraintes de temps et de l'effort⁹⁵ nécessaire. Par conséquent, Simon (1977 : 46-47, 88, 90-91) affirme l'existence de quatre contraintes à la rationalité humaine :

- L'individu est circonscrit par ses compétences, ses habitudes et ses réflexes qui ne sont pas toujours dans le champ de la réflexion consciente.
- L'individu est contraint par les limites de ses connaissances à l'égard de la réalisation d'une tâche donnée.
- La prise de décision est façonnée par le « système de valeurs » personnelles (ex. le sentiment de fidélité envers un organisme, l'égoïsme ou les luttes de pouvoir) de l'individu ainsi que par ses émotions et sa rationalité.
- La conscience par l'individu de ses propres contraintes peut modifier ces contraintes dans la mesure où cela peut déclencher des actes pour les réduire.

Dans cette optique, Simon (1977 : 93) affirme que le comportement humain s'élabore à travers de nombreux éléments disjoints, loin de la notion idéalisée de la « rationalité objective » de l'*homo œconomicus*. En réalité, l'humain prend en compte un nombre « très limité » de choix alternatifs avant de prendre une décision ; cette décision s'élabore avec une connaissance fragmentaire des conséquences. Les valeurs imputées à ces conséquences sont imparfaitement anticipées (Simon 1977 : 93-94). Dans cette optique, Amos Tversky et Daniel Kahneman (prix Nobel d'économie 2002) mettent en cause les postulats de la Théorie du Choix Rationnel, selon laquelle un décideur agit selon des principes égoïstes et calculateurs pour maximiser ses gains et minimiser ses pertes. Tversky et Kahneman (1981, 1974) soutiennent plutôt qu'une décision rationnelle peut renfermer non seulement des erreurs de jugement (*biais computationnel*) mais également des envies, de la honte, de la peur (*biais émotionnel*) ainsi que des normes « altruistes » (*biais moraux*). De même, Richard Thaler et Cass Sunstein (2010) fondent leur démarche sur l'idée que le décideur tend à être excessivement optimiste, à surévaluer les risques, à reculer devant une perte apparente, à trouver des *patterns* à tout prix, à procrastiner et à agir comme les autres participants d'un groupe social de référence⁹⁶.

Si l'axe central de mes recherches se focalise sur les construits de sens d'un décideur, en tant que processus qualitatif, il convient de présenter également une approche d'aide à la décision à base mathématique qui cherche à structurer le processus décisionnel d'un décideur à rationalité limitée. Pour être clair sur ce point, il ne s'agit donc pas de critiquer l'approche quantitative de l'ingénieur mais plutôt de montrer qu'une approche qualitative pourrait lui être complémentaire dans la structuration d'un processus décisionnel.

⁹⁵ Les expérimentations de recherche de données (*information seeking*) de John Payne (1976, dans Reed 1999 : 512-514) montrent un « effet entonnoir » face à un nombre trop important de choix. Avec quatre choix ou plus à évaluer, les personnes choisissent une stratégie *non-compensatrice conjonctive* (comparaison d'un ensemble d'attributs d'un choix au critère minimal) ou *d'élimination par aspect* (évaluation séquentielle de chaque attribut selon un critère minimal) car elle permet de réduire rapidement les choix. Avec deux choix, les personnes tendent à adopter une stratégie *compensatrice de sommation* (totalisation des valeurs des attributs) ou *de sommation des différences* (totalisation des différences de valeur de chaque attribut) qui exige un effort mental plus élevé.

⁹⁶ voir aussi l'analyse de Meadwell (2002) portant sur la théorie du choix rationnel et ses critiques

7.3 Aide à la décision

Pour ancrer l'étude de l'émergence des construits de sens en tant que processus décisionnel sur le terrain, il semble utile d'examiner les travaux de ceux qui réalisent des outils d'aide à la décision. Selon la *Société Française de Recherche Opérationnelle et D'aide à la Décision* (ROADEF⁹⁷) la Recherche Opérationnelle–Aide à la Décision (RO-AD) propose des « modèles » à base mathématique qui permettent aux décideurs de faire les choix les plus « efficaces » grâce à une meilleure compréhension des problèmes, une vision « complète » des données, la considération de « toutes les solutions possibles », des prédictions « prudentes » de résultats et des outils et des méthodes « modernes » d'aide à la décision. En SIC, le domaine d'Aide à la Décision⁹⁸ intéresse les démarches qualitatives pouvant éclairer les dynamiques informationnelles et communicationnelles sous-jacentes aux formalisations des ingénieurs.

Dans le contexte de l'ingénierie d'aide à la décision, Bernard Roy (1985 : 6) souligne qu'une décision finale se construit pas à pas dans un processus jalonné de temps forts qui ne sont « ni nécessairement prédéterminés, ni toujours logiquement organisés ». La décision finale est souvent l'aboutissement d'un déroulement progressif de décisions intermédiaires issues de recherches de données, de discussions et de réflexions. En conséquence, la décision finale n'est souvent « qu'une simple ratification de décisions antérieures » (Roy 1985 : 6). Cette problématique de processus est reprise par Tsoukiàs (2008 : 149) selon qui non seulement le problème à résoudre n'est assurément pas donné d'avance, mais qu'il faut également le modifier tout au long du processus décisionnel. En somme, *l'aide à la décision peut servir à structurer (mathématiquement) le processus décisionnel d'un décideur*. Cette structuration du processus peut se trouver utile, par exemple, lorsque le décideur a du mal à formuler son problème de manière « convenable » notamment dans la résolution d'une situation-problème. Dans ce cas, Bouyssou, Marchant, Pirlot, Tsoukiàs, et Vincke (2006 : 29) soutiennent qu'une telle rationalité s'élabore « subjectivement et localement », permettant ainsi au décideur de faire coexister en parallèle plusieurs formes de rationalités dans le processus décisionnel. Or, assez peu de travaux existent pour structurer le processus décisionnel d'un point de vue qualitatif. Une telle démarche implique une orientation portant sur les croyances, les valeurs et les buts du décideur ainsi que sur la manière dont il formule son problème et évalue ses choix. Sous cet angle, Pomerol (2006 : 183-184) résume les implications de la démarche en quatre points :

- la prise de décision s'étale dans un temps au cours duquel les sous-décisions sont dépendantes localement de critères partiels non-identiques, à des moments

⁹⁷ voir le site web de la ROADEF [Accessible en ligne à : <http://www.roadef.org/content/road/road.htm> consulté le 29 mars 2011].

⁹⁸ Dans son article *From decision theory to decision aiding methodology*, Tsoukiàs (2008) propose quatre courants du domaine constitué d'Aide à la Décision. Une synthèse de ces courants se trouve dans l'annexe de ce Mémoire.

et à des niveaux différents ; il ne peut donc pas y avoir de séparation entre les *préférences*⁹⁹, les *actions* et les *buts* ;

- les préférences sont *multicritères* et *changeantes*, étant donné que le décideur n'a pas un raisonnement strictement « rationnel » ;
- l'énumération de tous les *événements possibles* et le calcul de leurs probabilités respectives sont hors de portée du décideur ;
- l'attention ne peut se porter que sur un *nombre limité de problèmes*.

7.4. Elaboration d'une aide à la décision

Comment donc élaborer une décision « satisfaisante » (Simon 1977 : 5) lorsque la situation ne s'impose pas de suite au décideur ? Se référant à Simon, Tsoukiàs (2008 : 52) propose quatre « artefacts cognitifs » dans une démarche formelle d'aide à la décision. Cela met en jeu une série de transformations de données recueillies à travers la médiation d'artefacts cognitifs. Ces transformations de données correspondent bien à l'idée de codage (« transformation ») de différences-dialogiques (différences par rapport aux non-différences) sous forme de *patterns* (Kelly 1955/1963 : 9, Bateson 1972/2000 : 134, Bates 2005a : para. 14-16, 38, 83). Sur le niveau des processeurs de base, Roy (1985 : 6) estime que l'évaluation des choix et de leurs attributs s'opère selon un *processus de différenciation et d'interaction* et sous l'effet de régulations compensatoires et amplificatrices d'un système décisionnel. Ce processus de différenciation et d'interaction de Roy peut s'inscrire dans une logique de *construing* (cf. Kelly 1995/1963 : 72, 120). Comment donc conceptualiser une telle médiation décisionnelle en tant qu'aide à la décision ?

En effet, un certain niveau de conceptualisation est nécessaire s'il est compris qu'une aide à la décision peut inclure une mise en média (médiatisation). Sous cet angle, parmi les spécialistes reconnus de la médiatisation d'une aide à la décision se trouve Alexis Tsoukiàs, Directeur de Recherche CNRS au LAMSADE (*Laboratoire d'Analyse et Modélisation de Systèmes pour l'Aide à la DEcision*) à l'Université Paris-Dauphine et siège de l'école européenne d'aide à la décision. Trois raisons conduisent à considérer Tsoukiàs comme référence – lors d'une étude en SIC – qui conceptualisent les construits de sens en tant que processus décisionnel associé.

⁹⁹ **Préférence** : Une préférence désigne au moins deux choix qui sont de même ordre logique. Ainsi, si je vois que ma voiture est à cours d'essence, j'aurai éventuellement le choix d'arrêter à la première pompe à essence ou à une autre plus loin pour mieux remplir le réservoir. Or, la décision, ou non, de rouler jusqu'à ce que je tombe en panne d'essence n'est pas *a priori* un « choix » car tomber en panne avec ses conséquences indésirables (ex. problème de dépannage) n'est, normalement, pas de même ordre de désirabilité que de rouler avec un réservoir suffisamment plein d'essence.

Premièrement, le parcours scientifique national et international¹⁰⁰ d'Alexis Tsoukiàs permet d'affirmer que celui-ci est un expert reconnu dans son domaine.

Deuxièmement, dans sa publication *From decision theory to decision aiding methodology*, Tsoukiàs (2008 : 140-147) présente l'histoire de l'aide à la décision afin de comprendre la relation entre la médiation décisionnelle des SHS et les défis d'une médiatisation d'une aide à la décision pour l'ingénieur. Tsoukiàs reconnaît que les sciences de l'ingénieur ont besoin de l'éclairage des SHS portant sur la « structuration du processus décisionnel » comme par exemple, dans la prise de contact avec un client, la formulation d'un problème et l'incitation au changement de comportements (Capurso & Tsoukiàs 2003 : 5-6). C'est dans cette optique que le travail présenté ici s'inscrit dans ses réflexions portant sur les relations entre la médiation et la médiatisation (cf. « Définition du champ » du CNU des SIC, point 1 B¹⁰¹).

Troisièmement, comme suite au point précédent, un des traits des travaux de Tsoukiàs est l'importance accordée au processus d'aide à la décision au-delà de la réalisation d'un outil de l'aide à la décision. Un résumé de ces travaux est présenté dans le chapitre intitulé *Problem formulation and structuring: the decision aiding process* (La formulation et la structuration de problème : le processus d'aide à la décision) dans l'ouvrage dirigé par Bouyssou, Marchant, Pirlot, Tsoukiàs et Vincke (2006). Le chapitre constitue le point d'entrée aux réflexions sur l'aide à la décision dans cette recherche.

7.4.1 Phase 1. Représentation d'une situation problème

Le premier « artefact cognitif » de Tsoukiàs dans Bouyssou *et al.* (2006 : 19-65) concernant la *Représentation d'une situation de problème*, consiste à établir un état des lieux du contexte du problème énoncé. Sans que cela soit évoqué avec précision, cette représentation semble être issue de l'étude de la demande de celui qui demande une aide à la décision, ce que Tsoukiàs appelle le « client » (cf. Bouyssou *et al.* 2006 : 20). Cette représentation implique, par exemple, une étude des enjeux associés aux parties prenantes (ex. Qui a un « problème » ? Qui est le décideur dans le cadre du problème identifié ? Qui est (juridiquement, financièrement, ...) responsable des décisions prises ? Quelle est la priorité du client ? Quel est le niveau d'engagement du client ? De cette manière Tsoukiàs identifie si d'autres personnes partagent les mêmes préoccupations que celles du

¹⁰⁰ voir le *curriculum vitae* d'Alexis Tsoukiàs sur sa page personnelle en ligne [Accessible en ligne à : <http://www.lamsade.dauphine.fr/~tsoukias/> et <http://www.lamsade.dauphine.fr/~tsoukias/papers/> consulté le 25 mars 2011].

¹⁰¹ « Les Sciences de l'information et de la communication (SIC) recouvrent particulièrement (...) L'étude, d'une part, des processus, des productions et des usages de l'information et de la communication, d'autre part, de la conception et de la réception de celles-ci. Ainsi que l'étude des processus de médiation et de médiatisation » (Davallon *et al.* 2008).

client (cf. Bouyssou *et al.* 2006 : 35-36). Il se peut alors que le client ne soit pas le décideur (Bouyssou *et al.* 2006 : 21, 52). Le cas échéant, la recommandation peut servir :

- à justifier une décision,
- à comprendre un problème même si aucune mesure immédiate n'est prise,
- à permettre de compléter un rapport qui sera soumis à quelqu'un d'autre.

Bouyssou *et al.* (2006 : 36) résume la représentation d'une **situation de problème** (« **P** ») comme pour une fonction mathématique, soit : **P (s, e, r)**

où

- « **s** » désigne un ensemble de **participants** au processus décisionnel,
- « **e** » désigne un ensemble d'**enjeux** que chaque participant apporte au processus décisionnel,
- « **r** » désigne un ensemble de **ressources** que chaque participant engage au niveau des enjeux.

En fait, les artefacts cognitifs de Bouyssou *et al.* (2006) représentent des « médiations symboliques » (Vygotski 1934/1997¹⁰² : 199). Dans une activité, cela relie des actions privées et des pratiques sociales tout en étant « médiées¹⁰³ » par l'emploi de signes. Dans cette optique, les travaux comme ceux de George Kelly et Alex Mucchielli nous font prendre conscience des hésitations qu'une personne peut éprouver lorsqu'elle est interpellée par une situation inconnue.

Il y a des moments où une personne hésite à expérimenter parce qu'elle redoute le résultat. Elle peut craindre aussi que l'expérimentation la mette dans une position ambiguë où elle serait incapable de prédire ou de contrôler la situation ; elle ne veut pas être prise au dépourvu des construits personnels bien érigés (Kelly 1955/1963 : 14).

Une telle situation peut être difficile à vivre s'il existe des enjeux liés à une souffrance, une urgence temporelle, un impératif d'économie d'effort ou de matériel. Par exemple, faut-il conserver une situation qui m'incommoderai mais où je peux prévoir, en partie, les enjeux, ou bien opter pour une situation qui me conviendrait mais dans laquelle je ne peux rien prévoir ? Ce dilemme révèle la place centrale accordée aux enjeux dans ce qui constitue une partie intégrante de la « superposition des contextes » de Mucchielli (2009 : 26-27) ; notamment pour les enjeux concernant les intentions et les objectifs. En reprenant l'approche sémio-situationnelle de Mucchielli (2009), il existe d'autres enjeux :

- de lieu (enjeux de proximité-éloignement) ;
- de temporalité (enjeux de continuité-discontinuité) ;

¹⁰² « Toutes les fonctions psychiques supérieures sont unies par une caractéristique commune, celle d'être des processus médiatisés, c'est-à-dire d'inclure dans leur structure, en tant que partie centrale et essentielle du processus dans son ensemble, l'emploi du signe comme moyen fondamental d'orientation et de maîtrise des processus psychiques » (Vygotski 1934/1997 : 199).

¹⁰³ Le verbe « médier » (de l'anglais *mediate*) renvoie à la médiation de Vygotski (1934/1997)

- de sensorialité (enjeux de différenciation-indifférenciation des sensations perceptibles) ;
- de normes culturelles (enjeux de conformité-déviations) ;
- de relation sociale (enjeux de tolérance-privation) ; et
- de position entre les participants d'une situation (enjeux de coopération-compétition).

7.4.2 Phase 2. Formulation de problème

Le deuxième artefact, concernant la *formulation d'un problème*, transforme (code) les préoccupations énoncées en une *mise en forme du problème* dans la langue formelle du spécialiste (celui qui apporte une aide à la décision). Le but étant de décrire l'ensemble des *actions possibles* et d'établir une déclaration du problème à partir des différents points de vue des participants identifiés lors de la *Représentation d'une situation de problème* (Phase 1). Ainsi, celui qui demande une aide à la décision est placé face à un ensemble de solutions possibles à partir desquelles il est invité à choisir celle qu'il préfère le mieux (Bouyssou *et al.* 2006 : 37). Dans cette optique, la **formulation de problème** (« **F** ») consistera donc à faire émerger :

- un ensemble d'*actions potentielles* que le client pourrait entreprendre dans la situation de problème (« **I** »),
- un ensemble de **points de vue** qui présideront à l'observation, l'analyse, l'évaluation et la comparaison des actions futures (« **u** »),
- la **déclaration du problème** en anticipant les attentes du client ce qui permet d'agir sur les actions potentielles (« **d** ») (Bouyssou *et al.* 2006 : 37).

Sur le plan formel, la formulation de problème peut être représentée comme :

$$\mathbf{F} = (\mathbf{I}, \mathbf{u}, \mathbf{d})$$

Plusieurs approches d'aide à la décision, s'arrêteraient à ce stade, considérant que la formulation et la compréhension d'un problème équivaut à sa résolution dans la mesure où il revient au client de faire le nécessaire pour résoudre son problème (Tsoukiàs 2008 : 151). D'autres approches prennent la formulation d'un problème comme une donnée préalable à une aide à la décision telle que l'approche « co-constructive » de Tsoukiàs (2008).

7.4.3 Phase 3. Modèle d'évaluation

Le troisième artefact cognitif, c'est-à-dire le *Modèle*¹⁰⁴ *d'évaluation*, désigne une transformation des données recueillies dans les deux phases précédentes à travers le prisme du savoir méthodologique du spécialiste. Pour cette phase, l'ensemble des actions possibles doit être formellement *compact* d'un point de vue topologique et présenté comme une *liste d'objets* ou d'options avec une *structure combinatoire* (Bouyssou *et al.* 2006 : 56).

Selon Tsoukiàs (dans Bouyssou *et al.* 2006 : 34-46) le *modèle d'évaluation* devrait avoir six points de référence sous la forme d'un ensemble :

- d'**alternatives** (**a**) cohérentes avec l'univers de discours, des relations et des fonctions d'un domaine en lien avec la description du problème du client.
- d'**attributs** (**t**) sous lesquels des alternatives (**a**) sont observées, mesurées, et décrites. Sur le plan formel l'ensemble des attributs (**t**) désigne une *fonction* afin que chaque alternative (**a**) puisse être cartographiée à un ensemble de « niveaux » (**n**) auquel il est possible d'associer une structure.
- de **niveaux** (**n**) associés à chaque attribut (**t**) de façon que les fonctions des attributs puissent être considérées comme des *mesures* utilisant les niveaux (**n_i**) comme des *échelles de référence*.
- de **critères**¹⁰⁵ (**c**) par lesquels chaque élément des alternatives (**a**) est évalué afin de modéliser les préférences du client.
- de **structures d'incertitude** (**i**) qui s'appliquent aux attributs (**t**) et/ou aux critères (**c**). Bouyssou *et al.* (2006 : 58) font un distinguo entre l'*incertitude endogène* (due à la nature « ambiguë » des données appauvries, par exemple, par les agrégations de critères ou d'incohérences entre des données en conflit) et l'*incertitude exogène* (due aux données manquantes ou appauvries de certains critères, ou à cause des hésitations ou des incohérences du client lorsqu'il énonce ses préférences vis-à-vis d'un critère).
- d'**opérateurs**¹⁰⁶ (**o**) qui s'appuient sur les attributs (**t**) et sur les niveaux de mesure (**n**) pour synthétiser les données portant sur les alternatives (**a**).

Sur le plan formel ce modèle d'évaluation (M) se résume comme suit :

$$M = (a, \{t, n\} c, i, o)$$

¹⁰⁴ **Modèle** : Un schéma qui, pour un champ de questions, est pris comme représentation d'une « classe de phénomènes plus ou moins habilement dégagés de leur contexte par un observateur pour servir de support à l'investigation et/ou à la communication » (Roy et Bouyssou 1993 : 68).

¹⁰⁵ **Critère** : Formellement, un critère est une *relation de préférence* ayant une relation binaire sur les alternatives ou une qui représente la relation (Bouyssou *et al.* 2006 : 41).

¹⁰⁶ **Opérateur** : Des actions pour résoudre un problème entre la situation actuelle du problème et le but visé (Bouyssou *et al.* 2006 : 42).

7.4.4 Phase 4. Recommandation finale

Le quatrième artefact cognitif, c'est-à-dire la *Recommandation finale*, représente la dernière transformation exprimée dans une langue qui est à la portée du client (celui qui demande de l'aide). Comme l'explique Tsoukiàs (dans Bouyssou *et al.* 2006 : 21, 52) le client n'est pas systématiquement le décideur éventuel qui utilisera l'aide à la décision.

Par exemple, lorsqu'un parent (le client) demande au médecin de lui proposer une (brochure sur une) gamme de traitements possibles (de nature chimique, psychologique, chirurgicale, ...) pour aider un parent malade (le décideur final), il s'agit là, de ne pas confondre le « client » ou le « décideur intermédiaire » avec le « décideur final ». Pour le spécialiste en aide à la décision cela exige qu'il explique au *client non-décideur* de l'aide à la décision sur quelles bases la Recommandation Finale se posera. Pour les ingénieurs en aide à la décision selon lesquels, cela suppose que leurs recommandations doivent se limiter au modèle mathématique d'évaluation. Mais il se pourrait que cette recommandation comprenne des éléments qualitatifs que le modèle mathématique d'évaluation n'intègre pas. Ces éléments peuvent provenir d'un « modèle d'évaluation qualitative » qui, par exemple, fait émerger un processus de création du sens en tant que processus décisionnel. Si la pertinence de la prise en compte des éléments qualitatifs est retenue, il est alors nécessaire d'élaborer un « modèle d'évaluation » qualitative en énonçant les postulats sur lequel le modèle s'établit. Ces postulats sont énoncés dans la section suivante.

7.4.5 Bilan

L'intérêt des travaux de Tsoukiàs est de relier la formulation du problème à la conception d'un modèle d'évaluation mathématique et numérique dans une « aide à la décision » afin d'accroître un raisonnement humain nécessairement limité. En effet, selon Tsoukiàs (2008 : 149) l'interaction entre l'ingénieur et le client est importante, car elle permet de prendre en compte des préférences énoncées, des comportements changeants, voire incohérents, et des raisonnements intransitifs de la part de celui qui est défini comme le client. Dans cette optique, la figure ci-dessous schématise les processus d'une aide à la décision selon Tsoukiàs.

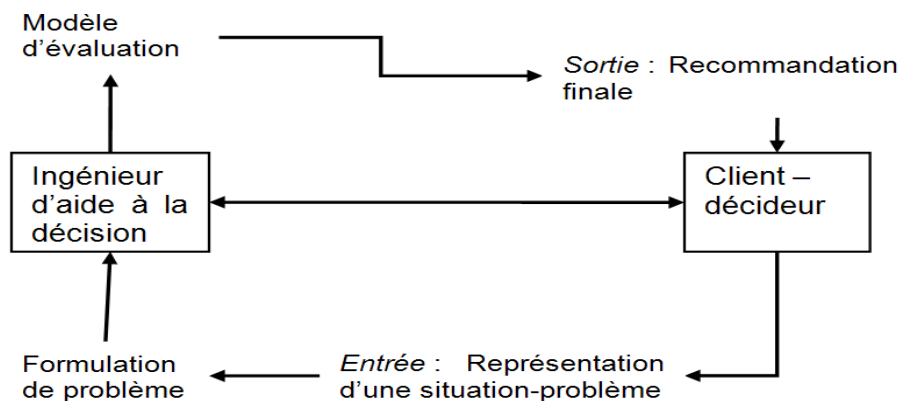


Figure 2. Processus d'aide à la décision selon les travaux de Tsoukiàs (dans Bouyssou *et al.* 2006 : 41-43)

7.5 Apports

L'intérêt de la médiation décisionnelle, telle qu'elle est présentée ici, tient au fait qu'elle :

- intègre l'idée que l'humain possède des *capacités cognitives limitées* (voir plus haut les travaux suite à Herbert Simon), cela peut nécessiter un recours à l'aide à la décision pour compenser les limites du décideur humain ;
- permet de voir une aide formelle à la décision comme un accroissement des capacités limitées d'un décideur par une formulation de problème et une construction des alternatives possibles ;
- considère la prise de décision de l'humain comme un *processus* sous-tendu d'éléments qualitatifs, notamment d'émergence du sens ;
- se rapproche du domaine des ingénieurs de l'aide à la décision sur le terrain, notamment celui de Tsoukiàs lorsqu'il associe directement l'*élaboration d'une aide à la décision au processus décisionnel* ;
- peut dépasser un modèle d'évaluation étroitement mathématique pour inclure un *modèle d'évaluation qualitative*.

Pour terminer ce chapitre, le concept de création du sens est présenté à partir de quatre postulats portant sur les processus informationnel, décisionnel, de *pattern* et de (non- et rupture de) sens. Ces postulats sont présentés dans la section qui suit.

8. Postulats

Ayant comme point de départ l'idée que le sens naît d'une mise en relation d'éléments informationnels, il semble nécessaire d'éclaircir la nature qualitative de cette « mise en relation ».

Ainsi, cela permettra d'expliquer de quelle façon l'émergence du sens est conçue dans le cadre de cette recherche.

8.1 Postulat #1. Informationnel : différence dialogique

Le processus *informationnel* est associé à une « différence » (*viz.* le temps vécu à passer d'une entité à une autre) qui produit une « autre différence » (*viz.* une relation entre les entités données) cf. Bateson (1991/1996 : 278). Or, cette relation ne se limite pas à une logique logico-rationnelle. Elle comprend également des cohérences qualitatives liées aux émotions, aux sentiments, aux valeurs et aux préférences décisionnelles. L'effet de cette relation cristallise (Baltz 2003 : 366) ce qui est vécu à travers *une mise en forme* d'un ensemble d'éléments construits dans une situation de communication donnée. Une telle recherche de mise en forme (*in-form-ation*) de différences-dialogiques implique une transformation (codification) des différences construites. C'est ainsi que peut être compris le terme recherche (quête) d'information » (*information seeking*).

Paillé & Mucchielli (2008 : 70) affirment qu'il n'est pas possible de tout dire d'une expérience informationnelle vécue car elle est qualitativement inépuisable ; il faut faire des choix et ces choix sont des « choix théoriques » qui permettent de prendre du recul. Sous cet angle, le processus de différenciation, de discontinuité et de relation s'apparente à l'idée de *Secondéité* de « construits bruts » (*brute facts*) de Peirce (cf. Theureau 1992 : 159), concept proche de celui d'Information 1 de Bates (2005). Ainsi, ces « construits bruts » du vécu permettent d'établir la coexistence des phénomènes différenciables dans le monde à travers d'*icônes* (relation de *similitude* entre le signe et l'objet de référence, ex. une photographie), d'*indices/indexes* (relation de *causalité directe* entre le signe et l'objet de référence, ex. girouette) et de *symboles* (relation de *conventions sociales* entre l'effet du signe et l'objet de référence, ex. un mot) cf. Copley et Jansz (1997 : 27, 33).

En effet, pour Bateson (1972/1977d : 247-250), un vécu non-différencié représente un processus primaire qui fait l'amalgame entre la « carte » et le « territoire ». De même, Lamizet (2006 : 32) caractérise le vécu comme une « *succession de moments présents*, appréhendés dans leur singularité et non dans leur successivité ». Il le représente comme un « réel » qui échappe à ses significations ; tout se passe ici et maintenant, il n'y a pas de temporalité ou de lieu. Cette indifférenciation se retrouve chez Peirce dans le concept de *Primeité* atemporelle porteuse du « possible¹⁰⁷ » à partir des préférences et des sentiments de l'individu cf. Copley et Jansz (1997 :

¹⁰⁷ voir Theureau (1992 : 159)

27). Cette *Primeité* du signe (*Representamen*¹⁰⁸) comme « quelque chose qui tient lieu pour quelqu'un de quelque chose sous quelque rapport ou à quelque titre » (Cobley et Jansz 1997 : 22).

8.2 Postulat #2. *Pattern* : effets anticipatifs

Il est avancé qu'il existe une relation étroite entre le phénomène informationnel et l'inférence de *patterns*, permettant à quelqu'un de signifier quelque chose en rapport à son environnement (cf. « Information 2 » de Bates 2005). Tel qu'on peut le comprendre dans cette recherche, le *pattern* aurait pour fonction de mettre en ordre un ensemble de construits informationnels (voir Postulat #1) cf. Escarpit (1976 : 88) et Kelly (1955/1963 : 9). Cette mise en ordre entraîne la création de catégories ainsi que leur hiérarchisation (Kelly 1955/1963 : 44) à partir des *régularités* (ex. des similitudes, des récurrences) et des *singularités* (ex. des dissimilitudes, des ruptures) entre signes (Bates 2005a : para. 14-16, 38, 83). Sans de tels *patterns*, le monde apparaîtrait comme une homogénéité où tout serait qualitativement d'égale importance. Comme le dit le linguiste Guy Deutscher (2005 : 174-177), l'esprit humain cherche constamment des *patterns* en élaborant des analogies entre des choses inégales mais similaires ; au cœur de notre intelligence se trouve la capacité « d'oublier une différence » apparente.

S'il n'était pas possible d'extraire des *patterns* récurrents à partir d'une masse d'informations nouvelles, nos esprits seraient tout simplement débordés par des détails (Deutscher 2005 : 174).

La démarche coïncide avec celle des experts en *knowledge management*, comme Cynthia Kurtz & Dave Snowden (2003 : 466) selon qui dans une situation problématique, les *patterns* sont indispensables à l'humain pour créer un ordre des éléments perçus afin de leur accorder, ou non, un sens. Dans cette optique, l'apport principal du *pattern* réside dans sa capacité d'identifier les différences et les similitudes apparentes entre les éléments donnés pour mieux anticiper des événements cf. Kelly (1955/1963 : 83-86). Cette anticipation s'opère par le repérage, essentiellement qualitatif, des régularités et des différenciations de matière et d'énergie (cf. Bates 2005b : para. 26). Le *pattern*, ainsi compris, correspond à une mise en catégorie de ce qui interpelle l'individu. Cela fait écho, en partie, à la *Secondité* de Peirce. En tant que « carte », le *pattern* est donc un lieu où se trouvent les traces d'un parcours, constitué d'intellect, d'émotion et d'imaginaire¹⁰⁹, traces qui participent à la construction des attentes de l'individu.

¹⁰⁸ Le « signe » peircien consiste en un *qualisigne* (signe comme qualité, ex. une intonation), un *sinsigne* (signe comme occurrence spatio-temporelle, ex. un cri) et un *légisigne* (signe comme convention sociale, ex. code de la route), cf. Cobley et Jansz (1997 : 32).

¹⁰⁹ **Imaginaire** : Le terme désigne ce qui n'est ni directement lié à l'expérience-vécu, ni au symbolique, mais qui renvoie à la singularité de « l'histoire personnelle de chacun » (Lamizet 2006 : 30, 35).

8.3 Postulat #3. Décisionnel : acceptabilité

Construit à partir des effets anticipatoires des *patterns* (Postulat #2), la médiation décisionnelle représente un processus de construction de problèmes et de décisions satisfaisantes, c'est-à-dire suffisamment « acceptables » en lien aux impératifs d'une situation. Ce processus s'opère par une série de transformations, à la base qualitative, des différences-dialogiques (Postulat #1) construites à travers des *patterns*. D'un point de vue décisionnel, ces transformations permettraient à l'individu « de passer du conditionnel à l'indicatif, de l'imaginaire au réel, de la délibération à l'action » (Comte-Sponville 2001 : 146).

Inscrit dans la lignée d'Herbert Simon (1996/2004 : 103), la médiation décisionnelle est considérée comme un processus et non comme un moment ultime de choix. De même, l'ingénieur d'aide à la décision, Bernard Roy (1985 : 6) affirme qu'une décision se construit par une série de temps forts qui ne sont pas toujours prédéterminés ou logiquement organisés. Vu sous cet angle, Bouyssou, Marchant, Pirlot, Tsoukiàs et Vincke (2005 : 29) soutiennent que le processus décisionnel s'effectue qualitativement et localement, en permettant une coexistence de logiques ayant des natures différentes, qui mettent en jeu des savoirs et des savoir-faire, des croyances et des valeurs personnelles.

Le postulat portant sur la médiation décisionnelle a comme corollaire la reconnaissance des limites personnelles et historico-culturelles du décideur humain. Cela suppose que celui-ci ait une connaissance fragmentaire des éléments propres à une situation et des choix possibles lorsqu'il élabore sa décision (Simon 1977 : 93-94). Par conséquent, le décideur ne peut faire autrement qu'agir dans de telles situations, en construisant une décision « satisfaisante », comme dirait Simon (1997 : 118-120), sans prétendre à une efficacité absolue. Dans cette optique, Alex Tsoukiàs (2008 : 52) avance quatre médiations symboliques qu'il appelle « artefacts cognitifs », transformant ce qui peut être qualifié de *patterns* construits dans les interactions entre le décideur et le spécialiste. Ces médiations construisent progressivement un « système de reconnaissance de significations (valeurs, représentations sociales) » (Lamizet 2006 : 33) par une transformation d'une réalité référentielle en un système de signes, le but de cette transformation étant de concevoir les choix pertinents à l'élaboration d'une décision satisfaisante.

Cette démarche s'apparente à l'idée de la *Tiercéité* de Peirce, à savoir la médiation entre la *Priméité* et la *Secondéité* impliquant les effets (*interprétant*) du signe. Par cette *Tiercéité* sont compris les effets du signe qui produisent la *possibilité* (*rhème*) et la *proposition logique* (*dicisigne*) cf. Cobley et Jansz (1997 : 34). En détournant les propos de Wolfgang Iser (1993 : 4), ces transformations ont pour effet de conduire de l'existant à l'imaginaire et de l'imaginaire à l'existant de manière à ce que le processus décisionnel « conditionne la portée du transcodage d'un monde explicité de la conception vers un monde non-explicité » tout en permettant l'accessibilité à ce monde remanié.

8.4. Postulat #4. Sens : sentiment de cohérence intégrative

L'originalité de ce travail de recherche tient à considérer le construit de sens comme un *sentiment de mise en cohérence intégrative* (*Wholeness* dirait Bates 2005b : 109) relatif à une situation de communication (Mucchielli 2009). L'idée de cohérence (« tenir ensemble », *co-haerens* en latin) contient en elle une acception de logique interne¹¹⁰. Sous cet angle, le processus de création du sens met en relation l'informationnel (Postulat #1), le *pattern* (Postulat #2) et le décisionnel (Postulat #3) pour réaliser un objectif dans une situation communicationnelle donnée. Cette émergence du sens s'opère par une équilibration totalisante (Rastier 2003 : 94, 102) suite à un événement qui interpelle qualitativement l'individu (Lamizet 2009 : 104).

En extrapolant les réflexions de Rastier (2003), au-delà de la compréhension des œuvres littéraires, l'émergence du sens se réalise par des principes structuraux liés à un questionnement qui entraîne une série de décisions (voir Postulat #3). Ce questionnement met en jeu un processus d'ordonnement des *patterns* transformé en problèmes et en choix éventuels (Baltz 2003 : 367).

Pour qu'une situation ait du sens pour (l'individu), il faut que celui-ci y reconnaisse un problème pour lui : ni trivial, ni hors de sa portée (Vergnaud 1992 : 27).

Dans ce contexte, il est avancé que ce questionnement s'élabore à travers des interactions, essentiellement qualitatives, à la fois complémentaires et antagonistes de cinq niveaux qui constituent le « sens », tels que le terme est compris dans cette recherche, à savoir :

- le niveau *physiologique*, les « sens-sensations¹¹¹ » du corps dans ses aspects émotionnels et ressentis (*feelings*) qu'on peut y associer ;
- le niveau *téléologique*, le sens-projet qui donne une orientation globale aux actions de l'individu ;
- le niveau *axiologique*, sens-valeur permettant une affirmation d'un point de vue à partir des préférences décisionnelles ;

¹¹⁰ Comte-Sponville (2001 : 116) distingue la cohérence de la cohésion en attribuant à la cohésion un sens physique d'absence de failles ou d'affrontements.

¹¹¹ Le terme rappelle Merleau-Ponty lorsqu'il écrit dans *Sens et Non-Sens* (1948/1966 : 48) que le contact avec le monde des sensations précède toute réflexion, toute connaissance, sur le monde et donc sur l'individu lui-même. Dans cette optique, Varela, Thompson et Rosch (1993 : 235) préconisent l'identification « de principes communs ou de lois de liaison des systèmes sensoriel et moteur qui expliquent comment l'action peut être perceptivement guidée dans un monde qui dépend de la perception ». Cette démarche se retrouve dans les travaux de Lakoff et Johnson (1980/1985). Par ailleurs, dans une démarche de « cognition incarnée », les expériences des psychologues britanniques Mingyan Chu et Sotaro Kita (2011) révèlent que les gestes des mains aident de manière significative à résoudre certains problèmes d'ordre spatial.

- le niveau *sémiotique*, le sens-signification qui se construit en référence aux conventions langagières d'une société ou d'un groupe social ; et
- le niveau *social*, le sens-commun¹¹² des idées reçues et des savoirs d'une société donnée.

En reliant ces multiples niveaux, le concept de création de sens, en tant que *sense-making*, ainsi défini, constitue un ensemble à l'image des phénomènes « qu'il transpose, du regard qui le façonne et des transactions dont il est la clé » (Paillé et Mucchielli 2008 : 51). Or, ce qui relie les différents niveaux multimodaux du sens réside dans la présence d'un sentiment de cohérence globalisante fondé sur le parcours de l'individu. Ce sentiment, pris dans l'acception large de conviction intime, de jugement personnel et d'intuition¹¹³, s'élabore en étroite association avec l'idée d'Information 2 de Marcia Bates (voir Postulat #1). Selon les termes de Goffman (1974/1991 : 56, 219, 268), la création de sens provient d'une « expérience cadrée transformée » primaire qui se constitue en plusieurs strates chemin faisant. *L'idée de sens implique donc un processus qualitatif de mise en relation et de hiérarchisation des éléments perçus comme pertinents en rapport à un problème inscrit dans une situation communicationnelle.*

Ainsi comprise, l'émergence du sens résonne avec les propos de Mugur-Schachter (2007 : 126) selon qui le sens est le phénomène qui assigne une place à une entité dans un « réseau de références », voire ce qui permet de saisir comment l'entité peut nuire ou servir, ou bien encore si elle est cause ou effet. Dans le contexte de ce postulat, le « réseau de références » s'apparente à l'idée de la *Tiercété* de Peirce, c'est-à-dire à la capacité d'établir des interactions entre la *Priméité* et la *Secondéité* dans une « relation de totalisation » (Theureau 1992 : 159), notamment en ce qui concerne le signe dans ses effets qualitatifs sur le plan d'un raisonnement globalisant personnel (*argument*) et ce qui relie un Signe à un Objet cf. Copley et Jansz (1997 : 34) dans une situation de communication.

Cette compréhension du sens a comme corolaire l'idée d'engagement et de point de vue. *Engagement* implique un processus de responsabilité associé à la participation active à l'élaboration d'une situation communicationnelle qui comprend les dimensions intra- et inter-personnelles (voir Tylén, Phillipsen, et Weed 2009¹¹⁴ et Oakley 2003) ; le sens se construit dans un processus communicationnel social. L'idée d'un tel engagement est liée à l'interaction entre ce que Mucchielli (2006) appelle les contextes « normatifs » et « relationnels » dans l'implication, ou non, d'un individu

¹¹² « C'est le bon sens installé [...] un ensemble d'opinions ou d'évidences qu'il serait déraisonnable, croit-on, de contester » (Comte-Sponville 2001 : 531). Comme le souligne le micro-sociologue Jean-Claude Kaufman (1996 : 13, 87) l'humain « ordinaire est porteur d'une culture inconnue » avec un « système de valeurs » que le chercheur tente de comprendre sous forme de « catégories locales porteuses de savoir » comme source de l'élaboration théorique.

¹¹³ Pour Simon (1997 : 133) dans le contexte où l'individu maîtrise bien la situation « l'intuition » joue un rôle important dans le processus décisionnel surtout sous la pression d'un temps limité.

¹¹⁴ voir Tylén, Phillipsen et Weed (2009)

ou d'un groupe à la résolution d'un problème dans une situation communicationnelle. A la base du processus d'engagement se trouve une dynamique « pragmatique » qui construit la situation communicationnelle. Le terme pragmatique est entendu dans le contexte des travaux fondateurs de John Dewey. Katherine Camp Mayhew et Anna Camp Edwards (1966) qui soulignent qu'au cœur de la démarche de Dewey se trouve la nécessité de mettre « la pensée à l'épreuve de l'action si on veut la faire passer dans la connaissance ». Dans la démarche de Dewey, la pensée représente une médiation « instrumentale » entre le domaine personnel et le domaine public permettant ainsi à l'individu de transformer¹¹⁵ son environnement en vue de promouvoir le « bien-être collectif ». Cela implique qu'un individu, ou un groupe, valide un apport à ses connaissances personnelles, ou à des « savoirs¹¹⁶ » communs, en passant par l'épreuve de l'action publique. De ce fait, pour Dewey, il n'y a pas d'opposition entre la pensée pour agir et agir pour penser ; l'une est tributaire de l'autre. Cette démarche pragmatique se retrouve chez George Kelly, ancien psychologue de *US Airforce*, lorsqu'il compare la manière dont l'individu élabore ses « construits personnels » avec celle d'un contrôleur aérien devant un écran de radar.

Lorsqu'une personne scanne des événements qui l'entourent, elle repère les éléments qui constitueraient son système de construits. Ainsi, les systèmes de construits peuvent être considérés comme une sorte de *pattern* d'exploration (*scanning pattern*) qu'une personne projette sans cesse sur son monde. C'est par un processus de balayage de son champ perceptif que la personne capte des bips de signification sur son « radar ». [Or] plus la personne est en phase avec les *patterns* d'exploration des autres, plus elle capte des bips de signification projetés par les autres (Kelly 1955/1963 : 145).

L'idée de *point de vue*, en revanche, correspond à ce que ce Mucchielli (2006) nomme un « positionnement » qui permet une mise en relation des éléments considérés comme pertinents dans l'élaboration d'une situation communicationnelle. Ce qui caractérise, cette idée de « point de vue » réside dans la capacité à intégrer une mise en forme (processus informationnel, cf. Postulat #1) des éléments pour faire émerger un *pattern* (Postulat #2) sensible aux objets de médiation liés à la superposition des phénomènes contextuels des « enjeux », des « normes » et des « rapports » entre participants lors d'un processus communicationnel.

Pour résumer, la création du sens vu sous l'optique de préférence décisionnelle signifie un

¹¹⁵ L'idée de « transformation » pour Dewey (1899/1976 : 30) se fonde sur le postulat que l'enfant, comme l'adulte, possède des « ressources naturelles » qui conditionnent sa croissance personnelle et sociale. Ces ressources sont associées à la capacité : de communiquer, de peaufiner ce qui est communiqué, de construire et de rechercher des données qui permettent de communiquer et de construire des objets dans le monde.

¹¹⁶ Jean-Pierre ASTOLFI (1993) distingue les notions de *connaissance* et de *savoir* « souvent employées de façon synonymique dans la conversation courante ». Sur le plan formel, la « connaissance » est fondamentalement subjective, c'est à dire du côté de la relation qu'elle entretient avec le sujet. Le « savoir », lui, relève d'un processus d'objectivation lequel est fruit d'un processus de construction intellectuelle par l'élaboration d'un cadre théorique, d'un modèle et d'une formalisation.

processus qui fait émerger un choix entre au moins deux alternatives perçues comme étant de même nature dans une situation donnée. Sous cet angle, il est avancé que ce processus crée du sens lorsqu'il existe un sentiment de cohérence globalisante pour l'utilisateur dans la mise en relation des « éléments communicationnels », notamment sous forme d'*enjeux*, d'*engagements* et de *points de vue* qui s'élaborent à travers des *objets de médiation* pour résoudre un problème dans une situation donnée.

Afin d'explicitier les apports de cette idée de création de sens sous l'angle décisionnel, il convient de comprendre les notions souvent associées en contraste à la création de sens, c'est-à-dire le « non-sens » et la « rupture de sens ».

8.4.1 Non-sens : impasse

En accord avec Goffman (1974/1991 : 238), une situation de non-sens existe lorsque l'individu est interpellé par des éléments « excessivement » perturbateurs qui semblent s'ouvrir au chaos ou à des choix inconnus, menant l'individu à une impasse. Ce non-sens ne permet pas d'établir un

« cadre primaire » d'engagement¹¹⁷ en relation à des enjeux¹¹⁸. Mucchielli décrit cette situation comme l'incapacité de relier un acte de communication à son contexte.

Une communication « qui n'a pas de sens » est donc un « non-sens ». Celui qui dit que telle communication est incompréhensible (n'a pas de sens pour lui), est donc quelqu'un qui est incapable de la replacer dans un contexte qui peut lui donner du sens (Mucchielli 1999 : 27).

En effet, dans une situation de non-sens il y a des bouleversements qui ne sont pas toujours faciles à vivre, ou à saisir et par conséquent l'individu peut avoir le sentiment d'être débordé par ce qu'il perçoit. Cela peut conduire à l'avortement d'une émergence du sens. Quels sont les indicateurs du non-sens ?

Les éléments distinguant le non-sens résident dans des comportements associés à la perception d'objets donnés comme faisant partie d'un tout monolithique ou d'une nébulosité de choses disparates sans liens entre elles. Leleu-Merviel (1996 : 184) évoque implicitement ce phénomène qui évoque auprès de l'utilisateur:

- une non perception du message (distraction, déficience des capteurs : surdité...),
- un manque d'attention
- un manque de structures cognitives pour comprendre le message (manque de référents préalables, message trop difficile par rapport à son niveau de compréhension, etc.)
- une indifférence car la mise en relation de « l'information perçue avec l'ensemble des liaisons du réseau relationnel ne génère aucune évocation particulière, donc n'acquiert aucune portée ».

Un tel non-sens a pour effet de conduire l'individu à s'accrocher aux idées reçues, aux stéréotypes et aux habitudes mais également à décourager toute tentative de mises en questions face à des objets apparemment étrangers au système épistémique de l'individu. Vu sous cet angle, le non-sens peut être perçu, comme un acte défensif, cherchant à préserver un cadre épistémique de référence. Ce cadre, aussi limitatif qu'il soit, permet d'établir les enjeux, le niveau d'engagement et le point de vue pour accorder un sens à une situation de communication. Comment faire pour qu'un tel cadre ne

¹¹⁷ Goffman (1974/1991 : 374) associe à la notion d'engagement, l'idée d'une adhésion à une certaine « vision du cours des choses » inscrite dans un cadre épistémique donné. Cet engagement a comme effet de canaliser certaines caractéristiques propres à l'acteur pour produire une « certaine façon de faire » (Goffman 1974/1991 : 282).

¹¹⁸ Dans ce contexte, l'*enjeu* implique ce que l'individu considère ce qu'il a à gagner ou à perdre dans une situation problématique.

se fossilise pas ? Cela veut-il dire pour autant que tout ce qui est incompréhensible relève du non-sens ?

8.4.2 Rupture du sens : recadrage

Il est vrai qu'une ambiguïté qui interpelle un individu peut le conduire à un non-sens mais cela peut également l'orienter vers une rupture fonctionnelle d'un sens existant nécessaire pour sa reconstruction (réadaptation). Ce qui serait déterminant réside dans une médiation qui favoriserait un (re)cadrage d'une situation de communication, c'est-à-dire le découpage d'une situation en fonction d'un problème spécifique (Mucchielli 2004 : 30). Pour Goffman (1974/1991 : 238) une rupture du sens a comme effet d'établir un « cadre primaire » d'engagement en relation à des enjeux. Ce premier cadre devient une « expérience cadrée non-transformée » (Goffman 1974/1991 : 55). Il sert à faire émerger des éléments significatifs propres à une « situation pour un acteur » (Mucchielli 2006b : 155). Un tel recadrage introduirait un « au-delà à combler ».

Pour construire du sens, ce qui compte, c'est que les conditions indispensables à la sémiologie soient mises en place. C'est-à-dire qu'il demeure toujours une fissure au signe, un surplus absent, un au-delà à combler (Balpe 2000 :19).

Cette fissure au signe peut impliquer des injonctions paradoxales entre les différents éléments du contexte pour une situation donnée mise en cadre. Ce faisant, de telles perturbations dans le processus de communication conduisent à une remise en question des certitudes de l'individu (cf. Mucchielli 2004 : 127-133). Ainsi, les phénomènes perturbateurs participent à l'émergence d'un sens nouveau, tout au moins dans une problématique qui questionne ce qui est perçu (Rastier 2003 : 11). Une telle rupture implique une mise de côté, voire un rejet, de certaines connaissances acquises pour élaborer des nouvelles connaissances. De ce point de vue, les fissures au signe interrogent (mettent en problème¹¹⁹) un cadre de référence existant, soit pour y adhérer (processus assimilatif¹²⁰, la « mise à jour », l'*update*, du système) soit pour le dépasser (processus accommodatif¹²¹, la « mise à niveau », l'*upgrade*, du système). Il est utile de rappeler que Piaget (1967/1998 : 18) parle de la nécessité d'un processus d'équilibration entre les effets conservateurs de l'assimilation et ceux des mutations structurelles de l'accommodation afin d'assurer le développement harmonieux de l'individu. De ce fait, les oscillations entre l'assimilatif et

¹¹⁹ La mise en problème s'inspire de Bachelard (1938/1971) lorsqu'il parle de l'esprit « scientifique ».

« C'est précisément ce *sens du problème* qui donne la marque du véritable esprit scientifique. Pour un esprit scientifique, toute connaissance est une réponse à une question. S'il n'y a pas eu de question, il ne peut y avoir connaissance scientifique. Rien ne va de soi. Rien n'est donné. Tout est construit » (Bachelard 1938/1971: 159).

¹²⁰ **Processus assimilatif** : L'élément nouveau s'intègre à la structure existante en place (Piaget 1967/1998 : 17).

¹²¹ **Processus accommodatif** : L'élément nouveau modifie la structure accueillante (Piaget 1967/1998 : 18).

l'accommodatif conduisant à l'équilibration permettent à l'organisme de changer dans une continuité face aux exigences de son environnement.

La notion d'une dynamique de rupture du sens commence à faire son chemin dans le domaine de l'ingénierie d'aide à la décision. Dans ce domaine, maintenant bien reconnu, le spécialiste doit prendre davantage en compte « les incertitudes, les ambiguïtés et les incohérences logiques » des participants du processus décisionnel (Tsoukiàs 2008 : 146).

Un acteur particulier peut même avoir des difficultés à élaborer sa propre conviction parce que ses préférences sont mouvantes et/ou insuffisamment structurées. [...] Le modèle d'évaluation est, dans ce cadre, un support à la réflexion, à la négociation, à la créativité en tolérant les ambiguïtés, les hésitations et les retours en arrière (Roy et Bouyssous 1993 : 50).

Ainsi, une rupture du sens en mouvement s'explique davantage par une rupture épistémique fonctionnelle inhérente au processus accommodatif. Elle aurait comme conséquence l'interrogation du point de vue intégrateur de l'individu par une mise en question des enjeux et des engagements que semblent exiger une situation de communication. C'est sur ce point qu'il existe un point de convergence entre les domaines des SIC et celui des ingénieurs spécialisés en aide à la décision, telle que Alexis Tsoukiàs.

9. Conclusion

Ce chapitre a explicité le référentiel théorique de ce travail par une réflexion portant sur la création du sens. Dans un premier temps, le chapitre a montré l'emploi du terme de « sens » en sciences humaines et son usage souvent plus restrictif en SIC en tant que sens-signification. Ensuite, l'idée de sens est réexaminée à travers des concepts tels que « information », « *pattern* », « contexte » et « décision ». Le point d'entrée de ce réexamen se trouve dans la théorie de la « signification préteritive » de Robert Escarpit (1976). En effet, un des apports historiques d'Escarpit est de vouloir intégrer structurellement les notions d'information et de communication par l'intermédiaire d'une « mise en ordre », ou *pattern*, des éléments construits. Cela rejoint, sur certains points, l'idée de Bateson (1972/2000 : 131) concernant le rôle de l'information : elle consiste à mettre en rapport de manière non-aléatoire le « *pattern* interne » d'un message perçu au « *pattern* externe » au-delà de la matérialité des signes du message, c'est-à-dire ce à quoi le message fait référence en tant que « sens ». Or, ce lien entre les *patterns* externes et internes s'effectue par des oscillations entre les parties : explicites et implicites, rationnelles et extra-rationnelles, contenus et contextes d'un message énoncé. En réalité, ces oscillations dépendent d'un cadrage épistémique liées aux tensions paradoxales que vit l'individu confronté à une situation problème. Ainsi, le sens émerge lorsque l'individu a le sentiment qu'il existe une *cohérence globalisante* (fonction intégratrice) entre les éléments d'une médiation communicationnelle et son *point de vue personnel* (fonction appropriative). Cela représente un point de convergence entre les travaux en sciences humaines comme ceux de

Bateson (1972/2000) et de Kelly (1955/1963), et ceux en SIC. Cette convergence permet d'appréhender la création du sens dans une démarche moniste (cf. Bateson 1972/1977a : 276-277) où l'artefact est considéré comme un élément incontournable qui permet à un système pensant de décider, pour agir ou pas, dans une situation donnée. Selon ce point de vue, l'artefact représente des traces de savoirs culturels élaborés en réponse aux problèmes rencontrés dans un environnement historico-culturel et matériel donné (cf. Brossard 2004 : 31-32). La démarche moniste incorpore donc l'idée d'une cognition distribuée associée à une hiérarchisation des choix qui tient compte des exigences de son environnement. L'élaboration des connaissances se réalise donc sur le plan social et personnel à travers l'appropriation des artefacts sous formes d'outils, de symboles et de techniques. Sous cet angle, l'approche peut se caractériser comme une démarche moniste à orientation sémiotique, socioconstructiviste dans la mesure où elle a comme point d'entrée *le principe axiomatique que les conditions matérielles ancrées dans un processus historico-culturel et personnel sont reliées aux effets de l'usage social des artefacts associé à l'appréhension des messages échangés dans une situation de communication.*

Dans cette optique, la superposition des contextes (cf. Mucchielli 2009 : 26-27) d'un message est mise en avant en tant que méta-message qui permet à l'individu de hiérarchiser les éléments d'un événement vécu. C'est par une telle hiérarchisation qu'un ensemble de choix potentiels émerge pour que l'individu puisse tenter de transformer son environnement. Or, une telle hiérarchisation n'est possible que par l'opérateur de *temporalité*, c'est-à-dire un temps vécu par ce que ressent, ce qu'imagine et ce que pense l'individu, lors d'une mise en relation d'une entité à une autre dans une situation de communication. A la base de cette temporalité, de ce « temps à nous » dirait Bateson, s'opère la dynamique d'une mise en relation de comparaison et de différenciation (cf. Bateson (1972/1977c : 309-312) entre entités qui a pour résultat l'émergence « d'une différence qui produit une autre différence », c'est-à-dire l'élément informationnel (Bateson 1972/1977a : 272).

Un des artefacts qui participe à la transformation d'une expérience perçue en une temporalité vécue se retrouve dans les travaux portant sur les métaphores comme construits sociocognitifs. En effet, des chercheurs comme Lakoff et Johnson (1980/1985) et Bateson (1972/1977g : 86) voient en l'usage des métaphores un effet structurant en lien avec l'environnement physique, social et personnel de l'individu. De ce point de vue, le processus informationnel, et par extension celui associé à la métaphore, est conçu comme une transformation (une mise en forme, ou in-forma-tion) de différences dialogiques entre des entités, au-delà du déterminisme d'un temps et d'un espace publics. Sous cet angle, l'apport de George Kelly (1955/1963) et celui de Marcia Bates (2005a, 2005b) permettent d'approfondir la manière dont le processus informationnel se réalise par rapport aux notions connexes de connaissance, de décision et de communication dans l'émergence du sens.

En fait, Bateson fait référence à la démarche de Kelly pour sa manière de rendre opérationnelle l'idée de comparer et de différencier systématiquement (cf. le concept de *construing*, d'abstraction dialogique) des éléments donnés pour faire émerger la création de sens. La démarche de Kelly se fonde sur le postulat selon lequel l'anticipation des événements et le *pattern* (schème interprétatif)

que cela produit, est créateur du sens à travers une situation de choix possibles. En effet, sans ces choix éventuels qui font sens, il n'est pas possible d'établir et de résoudre un problème de manière satisfaisante pour l'individu. Or, les choix possibles s'élaborent par une mise en relation d'éléments de *similitude* et de *dissimilitude* en rapport aux attributs d'au moins trois alternatives de même nature.

Les réflexions de Marcia Bates (2005a : para. 85) apportent à mes travaux le concept d'information en tant que « *pattern* d'organisation de matière et d'énergie qui signifie quelque chose pour un être vivant ». Ce faisant, Bates relie ce concept d'information (*Information 2*) à l'idée de connaissance (une « information » qui signifie quelque chose et qui est intégrée à d'autres contenus de compréhension de l'interprétant) et à celle d'*Information 1* (*pattern* d'organisation de matière et d'énergie) d'un réel, c'est-à-dire ce qui ne dépend pas de la présence d'un interprétant.

De manière plus générale, lorsque les chercheurs en SIC, comme Mucchielli (2009 : 164), définissent la communication comme la mise en relation d'un ensemble de moyens d'échange, d'actions et de dispositifs pour « résoudre, le mieux possible, un problème lié à une situation de l'existence », peu est dit, par exemple, sur ce qui est compris par le processus décisionnel qui soutient la résolution du problème. Comment s'opère donc le processus décisionnel pour établir et pour résoudre un problème le « mieux possible » ? C'est en réponse à ce questionnement qu'intervient la réflexion d'Herbert Simon (1996/2004) selon lequel la capacité cognitive de l'humain est telle qu'elle ne peut que tenir compte d'un nombre limité de choix alternatifs en prenant une décision. Dès lors, il est avancé que la prise de décision s'élabore avec une connaissance fragmentaire des conséquences, lesquelles sont elles-mêmes imparfaitement anticipées la plupart du temps (cf. Simon 1977 : 93-94). Cela conduit Simon à considérer le décisionnel non comme un moment final de choix mais plutôt comme un processus qu'entreprend un décideur humain structurellement limité. La résolution d'un problème est donc conçue comme une recherche de solution pragmatiquement « satisfaisante ». Ainsi, vu les contraintes de temps et d'effort nécessaires à établir et à résoudre un problème dans une situation d'incertitude ou d'urgence, l'humain opte pour une décision qu'il estime « satisfaisante » faute de pouvoir établir une décision d'efficacité optimale.

Ainsi, avec Herbert Simon, d'autres chercheurs comme Tversky et Kahneman (1981, 1974), et Thaler et Sunstein (2010) réfutent la Théorie du Choix Rationnel, selon laquelle un décideur agit selon des principes égoïstes et calculateurs pour maximiser ses gains et minimiser ses pertes. Ils affirment qu'une décision raisonnable peut renfermer non seulement des erreurs de jugement (*biais computationnel*) mais également des envies, honte, peur (*biais émotionnel*) ainsi que des normes « altruistes » (*biais moraux*).

Dans le domaine constitué de l'ingénierie de l'aide à la décision, Tsoukiàs (2008) avance quatre « artefacts cognitifs » (représentation d'une situation de problème, formulation de problème, modèle d'évaluation et recommandation finale) utiles à la construction d'un dispositif d'aide à la décision. Un des éléments sous-jacents à la démarche de Tsoukiàs semble être l'importance accordée à la création de sens dans le processus décisionnel à la fois pour celui qui demande une aide à la

décision (le « client ») et, il peut être supposé, pour le décideur-final qui utilisera le dispositif d'aide à la décision. Le travail présenté ici vise à éclaircir le lien entre le processus de création de sens et le processus décisionnel par l'intermédiaire d'un « modèle d'évaluation » qualitative. Pour ce faire et suite à la réflexion de ce chapitre, quatre postulats émergent portant sur :

- le phénomène *informationnel* vu comme une « différence dialogique » (Postulat 1),
- les effets anticipatifs d'un *pattern* dans la création de sens (Postulat 2),
- le critère d'acceptabilité qui structure le processus *décisionnel* (Postulat 3) et
- le sentiment de cohérence intégrative qui caractérise l'*émergence du sens* (Postulat 4).

Ayant explicité les points de référence utiles à ma démarche, les chapitres qui suivent cherchent à les rendre opérationnels à travers un terrain de recherche tel que le projet *Média et Emotion* (MédEm). Dans ce contexte cela signifie que certains éléments du référentiel théorique de ce chapitre sont mis à l'épreuve aux dépens d'autres éléments.

Deuxième chapitre :

Cadre de la recherche

*Où l'on décrit le but et la problématique de recherche
ainsi que le cadre d'interprétation de l'étude
exploratoire.*

Ce chapitre pose le cadre de recherche en explicitant la « situation problème ». Cette explicitation cherche à montrer les enjeux (logistiques, techniques, théoriques) d'une étude exploratoire entreprise lors de cette recherche. Le chapitre s'attache ainsi à exposer le but de recherche, sa problématique suivie par le cadre d'interprétation générale de la recherche.

En tant « qu'artefact cognitif » (Bouyssou *et al.* 2005 : 52) ce cadre n'est pas fondé sur un raisonnement mathématique, courant dans le domaine de l'aide à la décision, mais sur une démarche qualitative du décideur humain comme un « système pensant » qui élabore des *patterns* d'organisation d'énergies et de matières selon une rationalité qui soit *limitée* (Simon 1996/2004 : 103), *paradoxe* (Bateson 1972/1977d : 264) et *dynamique* (Festinger 1957 : 262). C'est sous cet angle que les propos de Paillé & Mucchielli (2008 : 79-83) sont compris lorsqu'ils affirment que la mise en contexte d'une recherche nécessite une orientation et un ancrage de « l'attitude de recherche » dans sa manière d'appréhender et de traiter les apports théoriques et les données d'une étude. Dans cette optique, ce chapitre explicite le cadre de recherche par la présentation du but de la recherche, sa problématique et son cadre d'interprétation. La méthodologie et la méthode de recherche sont abordées dans le chapitre suivant. Le tout constitue d'un processus en entonnoir¹²² qui évolue dans le « temps à nous pour passer d'une entité à l'autre » générant ainsi une différence qui produit une autre différence (Bateson 1991/1996 : 278) avec des ajustements entre les différents processus montants et descendants (voir plus bas).

¹²² **Processus en entonnoir** : Il s'agit d'un resserrement du canevas investigatif par « un approfondissement plus important de certains thèmes, au détriment d'autres [et] une intégration théorique autour d'un certain nombre d'arguments stratégiques » (Paillé & Mucchielli 2008 : 286).

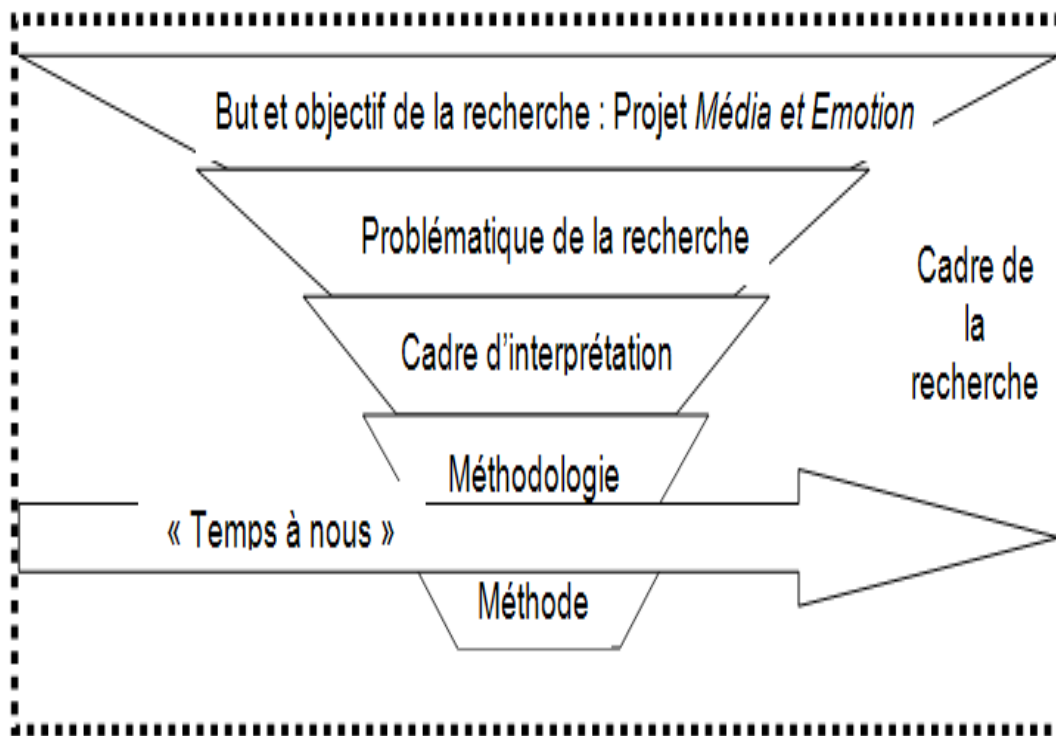


Figure 3. Effet entonnoir du projet de recherche (Cadre d'interprétation, Méthodologie, Méthode)

Ce chapitre commence en exposant le *but de la recherche* à travers le *Projet Média et Emotion* (MédEm) et ses enjeux pour l'étude des construits de sens. Il est suivi de l'explicitation de l'*objectif de la recherche* fondé sur la « mise en situation » d'un document filmique. Cette partie du chapitre explique comment l'objectif ne cherche pas à analyser ce qui se passe dans le document filmique mais à appréhender le sens plus global qu'accorde le spectateur au film dans une situation communicationnelle donnée. La démarche implique une ouverture sur le travail sociocognitif du processus de mise en situation par le spectateur dans la création du sens.

A partir du but et de l'objectif de recherche, la *problématique de la recherche* est développée pour centrer l'étude et apporter un point d'ancrage au cadre d'interprétation. Le *cadre d'interprétation* réunit les apports théoriques utiles à l'interprétation des données. Ce cadre est composé de trois grandes sous-parties. La première partie traite la manière dont un document filmique peut être « cognitivement » appréhendé à travers les notions de « fictionnalisation », « d'imaginaire » et « d'espace d'oscillation ». La deuxième partie examine le phénomène du « retour pré-intentionnel » lié au ressenti émotionnel de celui qui se trouve en immersion dans un univers fictif. La démarche renvoie à la prise en compte des facteurs attentionnels, de la relation entre le « réel » et le « fictif », de la dynamique homéostatique et de l'engagement du spectateur. La dernière partie fait référence au processus décisionnel vu par le prisme du processus de la dissonance-consonance. Un exemple

est donné pour illustrer l'apport du concept pour mieux appréhender le sens qu'accorde le spectateur au film vu dans une situation communicationnelle.

1. But de recherche

1.1 Contexte de recherche

Mis en place en 2008, le projet *Média et Emotion* (MédEm) est une collaboration entre deux laboratoires de recherche de l'Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis, à savoir le *Laboratoire d'Automatique, de Mécanique et d'Informatique industrielles et Humaines* (LAMIH¹²³) et le *Laboratoire Design Visuel et Urbain* (DeVisu). Le projet a été retenu par l'UVHC suite à une évaluation positive d'experts internationaux. MédEm s'appuie sur le constat que les construits personnels associés à un contenu audio-visuel dépend du contenu, du support de diffusion, de l'environnement dans lequel la diffusion s'effectue et des facteurs personnels liés au spectateur (Naveteur et Leleu-Merviel 2008 : 4). En effet, un film regardé sur un téléphone dans le métro ne serait pas perçu de la même manière que dans une salle de cinéma (voir Debray 1994 : 62, plus bas). Compte tenu de l'évolution technologique et des usages actuels, l'ingénierie numérique des dispositifs audio-visuels nécessite le développement des applications interactives associées à la définition de tests d'évaluation des résultats obtenus en relation à l'étalonnage des « décisions d'adaptation » (Naveteur et Leleu-Merviel 2008 : 9). Cela implique une adaptation des contenus audio-visuels en établissant une métrique adaptée en relation à une démarche qui cherche à comprendre le ressenti des effets d'une œuvre audio-visuelle sur le spectateur en rapport avec une situation donnée.

Il serait utopique de rechercher une trop grande homogénéité interindividuelle du ressenti mais certaines caractéristiques de la personne qui regarde l'œuvre doivent nécessairement être évaluées pour expliquer l'impact du produit (Naveteur et Leleu-Merviel 2008 : 8).

En raison de l'évolution des supports de diffusion et de leurs usages, il devient nécessaire d'adapter le contenu à l'environnement des supports de diffusion. Les principaux verrous des étalonnages

¹²³ Notamment l'équipe de recherche *Equipe Psychologie et Ergonomie de la COgnition dans les environnements TEChnologiques* (PERCOTEC) qui apporte au projet son expertise en matière d'enregistrements électrophysiologiques des émotions lors du visionnage d'une série d'extraits de trois films (voir annexe) en mesurant les effets des films sur l'activité du système nerveux végétatif. Cette étude mesure l'électrocardiogramme, l'électrodermogramme et la température cutanée afin d'établir les réactions physiologiques des spectateurs. L'activité respiratoire a été également mesurée au moyen de capteurs de forces reliés à des ceintures positionnées au niveau thoracique et abdominal (Naveteur et Leleu-Merviel 2008 : 12).

consistent : à intégrer des dimensions perceptuelles et émotionnelles à une métrique de la qualité d'expérience ; à évaluer l'impact de chacune de ces dimensions sur le résultat de la métrique et à définir des modes d'adaptation des contenus audio-visuels dans la chaîne de diffusion. Ce constat conduit à établir une métrique capable d'évaluer l'influence du dispositif sur le plan : du collectif ou du personnel, de l'ordonnancement des scènes et de la culture personnelle de l'utilisateur relative à la qualité perçue du document audio-visuel (Naveteur et Leleu-Merviel 2008 : 13). Dans cette optique, le projet MédEm a comme but de contribuer au développement des applications audio-visuelles interactives qui permettent au (télé)spectateur de valoriser ses préférences personnelles à travers les dimensions réglables du dispositif, les pauses dans le visionnage, le phénomène de *surfing* entre les chaînes de télévision (le *channel surfing* cf. Johnson et Arceneaux 2007) ou le changement de chaînes pendant les publicités à la télévision (le *zapping* cf. Godana, Kooij et Ahmed 2009). Cette description du projet MédEm permet d'identifier le cœur de la « Représentation d'une situation de problème¹²⁴ » (cf. Tsoukiàs dans Bouyssou *et al.* 2006 : 35-36).

Au regard de cette représentation d'une situation de problème, l'étude exploratoire de cette recherche cherche à saisir *la dynamique des préférences décisionnelles de l'utilisateur associée aux construits de sens dans une situation d'entretien semi-guidé*. Cette étude n'a pas pour but de fournir clé en main de résultats qui seraient mathématiquement modélisables par les ingénieurs du projet, mais plutôt de fournir des pistes de réflexions d'un point de vue des SIC. Dans cette optique, l'enjeu principal est de mieux comprendre le processus décisionnel qui conduirait l'utilisateur à vouloir regarder, ou non, le film en entier après avoir vécu les effets informationnels et communicationnels d'un extrait du film. Cet enjeu prend comme postulat qu'un ensemble de données à but informationnel est perçu « en fonction d'une certaine représentation des lecteurs et des téléspectateurs » (Miège 2005 : 89). Ce postulat se retrouve dans les travaux de Sylvie Leleu-Merviel (1996 : 355) concernant la conduite d'une méthodologie d'aide à la conception de documents. Selon cette dernière il est important d'identifier en préalable les *états potentiels de l'utilisateur* par rapport au message que l'on souhaite lui communiquer dans une situation de communication donnée (Leleu-Merviel 1996 : 183).

La conception d'une campagne de communication débute systématiquement par la caractérisation de l'état initial du récepteur. Celui-ci permet de déterminer pour quelle raison l'élaboration d'une réaction positive échoue, et à quel niveau de la chaîne d'opérations constituant les processus de réception et réponse il y a échec, blocage ou refus de la part de l'individu (Leleu-Merviel 1996 : 188).

La conception d'un message doit donc prendre en compte les causes probables d'échecs, de réticences et de « réactions positives » que l'utilisateur pourrait associer à ce qu'il perçoit, par exemple, sur un écran. Cette prise en compte de l'état potentiel de l'utilisateur définit la « situation communicationnelle » que tout plan de communication doit impérativement prendre en compte (Leleu-Merviel 1996 : 185-186).

¹²⁴ cf. Chapitre 1, section 7.4.1

Dans le cadre de ce travail, la notion de « l'état de l'utilisateur » est associée à un ensemble de préférences décisionnelles, à savoir une décision prise à un moment donné entre au moins deux choix qui sont perçus comme étant de même nature. Il est avancé comme hypothèse de travail que cette préférence participe aux construits de sens en tant que processus décisionnel lorsqu'il existe une cohérence globale pour l'utilisateur entre :

- *l'enjeu* (ce qu'il y a à acquérir, ou non, d'un processus communicationnel / dimension situationnelle, voir Chapitre 1, section 8.4.0),
- *l'engagement* (responsabilité d'une participation vis-à-vis des acteurs impliqués dans le processus communicationnel / dimension interpersonnelle, voir Chapitre 1, section 8.4.0) et
- le *point de vue* (appropriation intégrative qui met en relation un ensemble d'éléments que l'individu considère comme pertinents lié à l'enjeu et à l'engagement dans une situation donnée / dimension intra-personnelle, voir Chapitre 1, section 4.6).

1.2 Etude exploratoire

L'approche scénistique¹²⁵, Leleu-Merviel (1996 : 182, 354) explique de quelle manière la mise en œuvre d'un document est tributaire des « modalités de la relation » entre l'utilisateur et les données physiques du document. Cette phase est appelée la « mise en situation ». La notion de situation est définie comme un ensemble de « relations concrètes qui, à un moment donné, unissent un sujet ou un groupe au milieu et aux circonstances dans lesquels ils doivent vivre et agir » (Leleu-Merviel 1996 : 355). Les « modalités relationnelles » sont entendues comme la détermination des moyens concrets qui permettent à l'utilisateur de naviguer dans l'environnement mis en scène par un ensemble de données physiques que le spectateur peut percevoir sensoriellement, c'est-à-dire la « scénique » (Leleu-Merviel 1996 : 378).

Sous cet angle, *l'objectif opérationnel de recherche vise à saisir les effets apparemment ressentis lors d'une mise en situation d'un extrait de film en relation aux préférences décisionnelles de l'utilisateur*. Cet objectif se trouve dans le cadre d'une étude exploratoire portant sur le processus des préférences décisionnelles d'un point de vue de la création du sens associée aux effets informationnels (*viz.* « *pattern* d'organisation... ») et communicationnels (« échange, circulation et

¹²⁵ L'approche *scénistique* consiste en cinq phases : la *diégèse* (base de faits déclaratifs et procéduraux régulée par une base de règles) ; le *scénario* (architecture de macro-structures narratives dans lesquelles la narration progresse à travers une suite d'événements) ; la *scénation* (structure organisée de fragments du scénario avec lesquels l'utilisateur est effectivement placé en interaction), la *scénique* (traduction du texte, version virtuelle du produit, en un ensemble de données physiques que le spectateur peut percevoir sensoriellement) et la *mise en situation* (modalités de la relation concrète entre l'utilisateur et les données du document) (Leleu-Merviel 1996 : 378).

création¹²⁶ » des objets porteurs de sens). Plus précisément, cette étude exploratoire interroge la relation entre les effets ressentis verbalisés et les éléments scéniques attribués au film en lien aux construits sociocognitifs de l'utilisateur pour identifier dans quelle condition et de quelle manière une « aide » à la décision peut encourager la création du sens dans une situation communicationnelle donnée. Le résultat visé est de concevoir une aide à la fois *relationnelle* d'un point de vue des processus inter- et intra-personnel (la médiation) et *sociotechnique* (la médiatisation) qui permettrait au spectateur de décider s'il souhaite voir le film en entier.

Vu le but de recherche, la question posée a trait à la manière dont des spectateurs interrogés construisent le sens d'un extrait de film de fiction. Un début de réponse se trouve dans l'ouvrage, *La Fiction en question*, de Francis Tremblay (1999 : 12) où l'auteur assimile les effets de la fiction à une forme de trope¹²⁷.

Une fiction ne se limite pas à mettre en opposition le vrai et le faux. Les fictions servent à donner du sens à ce qui autrement risquerait de ne pas en avoir (Tremblay 1999 : 12).

Or, Odin (2000 : 10) constate que le mot « fiction » est un terme piège qui peut susciter des faux débats et des faux consensus, bloquant ainsi la réflexion en masquant les problèmes. A ce propos, Odin (2000 : 11) parle plutôt de fictionnalisation¹²⁸ en tant que mode mobilisant le spectateur lorsqu'il « entreprend de produire ou de lire un texte (ce qui est une autre forme de production) comme un texte de fiction ». Dans une démarche similaire, Iser (1993 : 2-4, 171) opère une distinction entre la « fiction », comme genre textuel, et la « fictionnalité » comme moyen rendant ce genre textuel possible (Iser 1993 : 171). C'est dire combien la réflexion portant sur la « fiction » suscite de débats entre les spécialistes du domaine. Il est à souligner ici que cette recherche ne s'engage pas dans une étude de la nature de la « fiction », ou de la mise en scène d'un film d'action, par exemple, à travers une scène de course-poursuite. Il s'agit plutôt d'éclairer la question de l'émergence du sens et des effets concomitants d'un visionnage d'une course-poursuite filmée dans une situation de recherche.

Dans ce contexte, l'étude prend en compte les propos attribués à Christian Metz qui écrit « qu'un film est difficile à expliquer parce qu'il est facile à comprendre » (Monaco 2000 : 158). L'idée qu'il est « facile à comprendre » est sujet à caution dans la mesure où la notion de « comprendre » fait partie

¹²⁶ Jeanneret (2008 : 19) soutient que l'activité de communication joue un rôle structurant à la création des « cadres pratiques » dans lesquels les êtres élaborent des échanges signifiants dans leurs développements en tant qu'êtres culturels (voir Chapitre 1, section 2.3.2).

¹²⁷ **Trope** : Figure de rhétorique qui joue avec le sens des mots ou des idées, la métaphore et la métonymie sont des tropes (Comte-Sponville 2001 : 597).

¹²⁸ « En termes d'expérience (vécue par le lecteur, visée par le destinataire), je caractériserai la fictionnalisation comme le mode qui me conduit à *vibrer au rythme des événements fictifs racontés et dénommerai effet fiction*, l'effet ainsi produit. Prenant appui sur cette base phénoménologique, je construirai théoriquement le *mode fictionnalisant comme un système de processus articulant des opérations qui correspondent à autant de tâches à accomplir* » (Odin 2000 : 11).

d'un processus complexe d'émergence du sens, comme en témoignent les travaux d'Iser (1993) et de Schaeffer (1999) ci-dessous, tandis que la « difficulté » à expliquer un film résiderait dans le fait qu'il représente un système particulier de signes iconiques. Critique américain de cinéma reconnu et auteur d'un manuel de référence à succès, *How to read a film*, James Monaco (2000 : 158) remarque que le signifiant iconique d'une voiture d'un film est plus ressemblant visuellement à une voiture dans la vie de tous les jours que, par exemple, le mot « véhicule » écrit sur une feuille de papier. Roger Odin (1990 : 134) dresse un constat analogue concernant l'ambiguïté de l'image cinématographique et son signifié dans la mesure où il n'est pas toujours aisé d'établir où se situe la limite entre dénotation¹²⁹ et connotation¹³⁰, si l'on considère que la dénotation est un construit qui change de sens selon les conditions de visionnage.

On ne peut appréhender dans les mêmes catégories l'*image-objet* du cinéma, l'*image effet* de la télé (effet d'un balayage séquentiel¹³¹), et l'*image-projet* du virtuel (prolongement du corps propre dans un clone¹³² ou une anticipation). [...] Dire que je me trouve *en face* de l'écran de cinéma, *derrière l'écran* de télé et à *l'intérieur* d'un environnement virtuel, ce n'est pas signaler un changement de point de vue mais un changement dans le visible même (Debray 1994 : 62).

En effet, la proximité perçue entre le signifiant iconique et le signifié peut interpeller, voire troubler, le spectateur ou l'internaute qui a du mal à les différencier. C'est la nature de ce trouble et son lien avec l'émergence du sens qui est au cœur de mes travaux. Cette préoccupation renvoie à l'affirmation d'Odin (1990 : 273) « comprendre comment un film est compris » pousse le chercheur à aller au-delà de ce qui se passe à l'intérieur du film.

Pour « comprendre comment le film est compris », il ne suffit pas de repérer et d'analyser ce qui se passe dans les films, encore faut-il rendre compte des processus mis en œuvre par les spectateurs dans l'opération de production de sens (Odin 1990 : 273).

Or, la prise en compte des « processus mis en œuvre par les spectateurs » ne se réduit pas à une analyse esthétique-normative des traits expressifs du film (Odin 1990 : 57). L'étude de tels processus nécessite plutôt l'examen des usages et des faits qui se produisent dans l'espace social (Odin 1990 : 274). Cette observation est capitale. Elle conduit à avancer l'idée d'une approche *sémio-*

¹²⁹ **Dénotation** : A l'intérieur de la signification, la dénotation sert à désigner « le sens littéral, le sens premier des mots » (Odin 1990 : 112). Leleu-Merviel (1996 : 157) décrit la dénotation comme une définition conventionnelle de l'objet constituant une référence commune ou une description.

¹³⁰ **Connotation** : A l'intérieur de la signification, pour Odin (1990 : 115-116) il en existe trois types : les connotations *symboliques* (la façon dont un groupe investit de sens des objets du monde) ; les connotations *associatives individuelles* (les ressentis construits par l'histoire personnelle autour d'un objet, un lieu) ; et les connotations du dénoté *diégétique* (les associations issues de l'expérience du monde du film par l'individu). Pour Leleu-Merviel (1996 : 157) la connotation implique des « significations personnelles liées à la sensibilité et au vécu de chacun, et des significations culturelles (politiques, philosophiques, historiques, économiques...) acquises par l'éducation et les influences socioculturelles ».

¹³¹ Avec le numérique aujourd'hui ce n'est plus le cas, mais il demeure que le fonctionnement technique d'un écran de téléviseur haute définition est différent d'un dispositif projecteur, comme un écran de cinéma.

¹³² Depuis 1994, le terme « avatar » a remplacé le mot « clone » virtuel.

socioconstructiviste en lien avec la démarche de Bateson (1972/1977) et de Bates (2005) qui cherchent à intégrer le personnel (le « cognitif ») en relation dialogique avec son environnement (le « social ») par l'intermédiaire des outils de médiation (le sémiologique). En effet, d'un point de vue informationnel et communicationnel, une démarche sémio-socioconstructiviste implique l'étude de la relation entre la situation du visionnage d'un film et la manière dont le spectateur appréhende le film. Cela signifie une prise en compte des effets d'un film en rapport aux attentes d'un groupe social et le sens personnel qu'accordent ses membres aux objets associés à l'œuvre audio-visuelle. Autrement dit, il s'agit d'adopter une attitude de recherche ancrée dans le processus socioconstructiviste au-delà d'une approche immanente du film ou du support de diffusion coupé. De ce point de vue, le projet MédEM présente des enjeux particuliers pour le chercheur qui s'intéresse à l'émergence du sens d'un point de vue sémio-socioconstructiviste.

Un premier enjeu est de rendre opérationnelle l'idée d'une émergence du sens, étant donné que l'usage et les attentes des œuvres audio-visuelles représentent des pratiques personnelles et culturelles en évolution. Certaines de ces pratiques ont été identifiées lors des entretiens menés au cours de cette recherche ; certains spectateurs interrogés révèlent qu'ils préfèrent regarder certains films au cinéma et voir d'autres films à la maison, par exemple, en faisant une autre activité comme le ménage.

Un deuxième enjeu est la prise en compte du support audio-visuel dans une situation de communication. Le support audio-visuel en tant que « machine à fabriquer » des phénomènes informationnels (voir *Postulat 1* du chapitre précédent) inaugure un double bouleversement. L'audio-visuel introduit une tension entre le son et l'image dans la mesure où le son (intra)diégétique¹³³ et extra-diégétique devient central pour rendre l'image parlante. Monaco (2000 : 213) estime que le son est si omniprésent que le spectateur ne tient pas toujours compte de la manière dont le son contribue à créer l'espace et le temps qui régulent son attention. De plus, par le scénario et les jeux de montage, le déroulement des scènes cinématographiques peut devenir décousu et sans continuité apparente en suspendant ou en étant en rupture avec le temps de l'action (ex. le *flash-back* de l'analepse, le *flash-forward* de la prolepse). Jennifer Van Sijll (2006 : v) résume un des enjeux de la narration cinématographique en déclarant qu'elle est souvent difficile à saisir car elle joue sur nos émotions « révélant les personnages et l'intrigue sans que nous en ayons immédiatement conscience ». C'est ce processus qui accorde à la narration cinématographique son efficacité, en subordonnant l'ordre de l'action et de la narration à la temporalité que construit le spectateur à travers une succession d'images picturales et mentales.

¹³³ **Diégétique** : Les éléments qui sont directement liés à une scène. Ils contrastent avec les éléments extra-diégétiques (ex. la musique d'ambiance) qui « peuvent être ajoutés pour accroître l'intensité dramatique » (Van Sijll 2005 : 90). Les éléments (intra)diégétiques sont soumis à l'univers fictif désigné par le récit (la *diégèse*) portant « des contraintes qui constituent la base de règles et répondent à une description consignée dans la base de faits rassemblant faits déclaratifs et faits procéduraux » (Leleu-Merviel 1996 : 350).

L'assemblage des plans et la mise en ordre chronologique – ou non – des séquences lui donnent sa temporalité. Ce temps, cette durée propre au déroulement du récit cinématographique, a rarement la même valeur que celle que nous vivons (Van Sijll 2005 : 68).

Christian Metz (1966/1981 : 127) rappelle que, contrairement au théâtre, la séquence de la poursuite filmée n'est pas le lieu où coïncident, ne serait-ce qu'en principe, le temps filmique et le temps diégétique. L'unité de lieu de la poursuite filmée est mobile et changeante ; elle se construit par des hiatus diégétiques qui « sautent » les moments « inutiles », du moins au plan de la dénotation.

Un troisième enjeu se rapporte au phénomène des courses poursuites comme scènes d'action dans les œuvres cinématographiques. Après la première projection commerciale d'un film en 1895, par Antoine Lumière à Paris, la première course de vitesse filmée a vu le jour en 1899 avec le film *A Unique race*, entre un éléphant, un dromadaire, un cheval, une bicyclette et une automobile (*The Internet Movie Database* 2010a). Quatre ans plus tard, en 1903, est apparue sur l'écran la première course-poursuite automobile filmée, *The Runaway Match, or Marriage by Motor* qui raconte la fuite en voiture d'un jeune couple amoureux dûment poursuivi par le père de la mariée (*The Internet Movie Database* 2010b).

Les véhicules, comme les costumes et les accessoires personnels, permettent de caractériser les personnages. Mais, comme toujours, la manière d'exprimer les idées dépend du sens de l'histoire (Van Sijll 2005 : 216).

Les scènes d'action sont fondées généralement sur une bagarre, un combat et/ou une poursuite, notamment elles sont conditionnées par une lutte contre le temps (Arijon 2004 : 483). Pour Daniel Arijon (2004) sans les scènes d'action, la fabrication des films ne se serait pas développée avec l'ampleur qu'elle a aujourd'hui. Dans le cas d'une poursuite, elle peut comporter plusieurs formes : le protagoniste est poursuivi par le méchant, ou inversement ; le personnage principal peut détenir une chose convoitée par l'adversaire (Arijon 2004 : 492). Les deux groupes peuvent avoir des forces en équilibre ou en faveur de l'un d'eux. Arijon (2004 : 492-495) résume quelques règles qui ont fait leurs preuves dans les scènes d'action :

- Un dialogue soutenu freine l'action. Le spectateur est là pour voir, non pour écouter raconter, ce qui se passe.
- S'il y a dialogue, il peut être utilisé pour éclaircir certains points ou comme pause dans l'action pour donner un peu de répit au spectateur. Cela permet d'éviter une saturation d'émotion due à des actions trop intenses.
- Les séquences d'action ne doivent pas durer « trop longtemps » avant d'être dénouées.
- L'issue d'une poursuite ne doit pas être « théoriquement » prévisible par le spectateur. Le doute peut s'entretenir en plaçant une diversité d'obstacles pour les poursuivis et le poursuivant.
- L'excitation visuelle d'une course-poursuite peut être accentuée en combinant les différents points de vue des caméras fixes et en mouvement ; en accumulant plusieurs actions progressivement ou simultanément à l'intérieur d'un plan fixe ; en divisant en deux plans une action pour accentuer son caractère violent ; et en

se référant de temps en temps à l'événement principal lors du déroulement de l'action.

En conclusion, d'un point de vue d'une médiation décisionnelle¹³⁴, le projet MédEm présente une « Représentation d'une situation-problème¹³⁵ » sans détailler une « Formulation de problème¹³⁶ ». En réponse à cette absence de formulation de problème, il est proposé de concevoir un modèle d'évaluation¹³⁷ qualitative¹³⁸ comme point d'entrée à l'étude des construits de sens. Dans cette optique, l'étude exploratoire s'interroge *sur le sens que construit le spectateur à partir de ses préférences décisionnelles en relation aux objets porteurs de sens par rapport à une situation communicationnelle* centrée sur le visionnage d'un extrait de film d'action portant sur une course-poursuite.

1.3. Cahier des charges

En référence à l'objectif opérationnel de l'étude, j'ai demandé aux spécialistes audio-visuels du département de *Développement Recherche Enseignement en Audiovisuel et Multimédia* (DREAM¹³⁹) de l'UVHC de me proposer une scène de course-poursuite. Etant donné que le chercheur n'est pas spécialiste du domaine cinématographique, le cahier des charges à travers son élaboration a été l'occasion d'un dialogue avec les spécialistes en audio-visuel. Ce statut de non-spécialiste averti est assumé pleinement sous l'éclairage particulier de l'aide à la décision comme source d'un regard nouveau (Tsoukiàs 2008 : 149-150). L'apport d'un tel spécialiste réside dans son expertise méthodologique de médiateur ; *en aucun cas le spécialiste ne se substitue à l'expertise du praticien du terrain.*

¹³⁴ cf. Chapitre 1, section 7.4.0

¹³⁵ Chapitre 1, section 7.4.2

¹³⁶ **Formulation de problème** : La description d'un ensemble d'*actions possibles* et l'élaboration d'un énoncé du problème à partir des différents points de vue des participants identifiés lors de la « Représentation d'une situation de problème » (Phase #1) cf. Chapitre 1, section 7.4.2.

¹³⁷ Chapitre 1, section 7.4.3

¹³⁸ **Qualitative** : Dans ce cadre cette recherche, la démarche qualitative cherche à comprendre comment l'individu construit le monde dans lequel il vit. Dans cette optique, la pertinence d'une observation n'est pas tant une question de nombre d'occurrences ou de vérités vérifiable que dans le *statut* accordé à une mise en relation des données, voir Chapitre 3, section 2.1.3

¹³⁹ Le département DREAM a reçu de nombreux prix en reconnaissance de son expertise. Par exemple, Le Classement SMBG a décerné en 2010 à la *Licence Sciences de l'Information, Audiovisuel et Médias Numériques* (SIAMN) les seules quatre étoiles dans le domaine d'*Audiovisuel : Cinéma, Image, Son* par [Accessible en ligne à : <http://www.meilleures-licences.com/licence-audiovisuel-cinema-image-son.html> date de la dernière visite : 19 mars 2011].

1.3.1 Attentes renversées

Le premier point porte sur une course-poursuite qui renverserait les attentes classiques du genre « du gendarme qui court après le voleur ». L'hypothèse derrière cette demande est la suivante : ceux qui apprécient les courses poursuites filmées trouveraient le renversement intéressant par le fait qu'il y regarde une course-poursuite un peu différente de la norme. Tandis que ceux qui n'apprécient pas les courses poursuites filmées pourraient trouver le renversement suffisamment intrigant pour vouloir connaître le dénouement d'une situation de prime abord, « étrange ».

D'un point de vue sémio-socioconstructiviste, il est supposé que ce type de renversement des attentes favoriserait l'activation du processus de création du sens. Cette supposition prend appui sur les travaux fondateurs de ceux comme Gregory Bateson (1972/1977) et Le Moigne (2007) selon lesquels la « différence » entre l'attente du spectateur et le renversement du scénario classique de la course-poursuite favorise l'émergence d'une « autre différence » sous forme d'un nouveau cadrage de la situation. Le Moigne (2007 : 23) décrit cette situation comme une « information fondée sur une différence qui engendre une différence de sens ».

1.3.2 Extrait inconnu

La séquence de la course-poursuite doit être tirée d'un film d'action peu connu. Ce souhait s'explique par l'idée d'éviter une interprétation de la part du spectateur qui ne soit pas faussée par un souvenir, pas toujours fiable, de ce qui se serait passé avant et/ou après la séquence visionnée.

Cela étant dit, ne pas connaître le contexte (l'avant et l'après) de la séquence fait courir le risque de « dénaturer » la compréhension de ce qui est visionné. En effet, vu hors contexte, un événement perçu comme choquant peut être apprécié autrement lorsqu'il est remis dans son contexte d'origine. Il a été décidé, néanmoins, d'opter pour un visionnage « hors contexte » du film car même une lecture sans le contexte d'origine peut être informative par rapport aux objectifs de l'étude. En outre, une situation analogue à celle d'une « bande annonce¹⁴⁰ » – présentant quelques plans d'un film – pourrait susciter l'envie, ou non, de le voir en entier.

En effet, dans le contexte de l'entretien de recherche, une lecture sans le contexte d'origine de la course-poursuite correspondrait à une situation de communication à un moment où l'individu s'arrête

¹⁴⁰ Contrairement aux Etats-Unis, les bandes-annonces en France ne dépassent pas 90 secondes. Selon les spécialistes de DREAM, il existe assez peu d'études, d'ouvrages ou de formation portant sur la pratique de la réalisation de bande-annonce en France. Cela s'expliquerait par le fait que dans l'industrie audio-visuelle française, la création de bandes-annonces est parfois réservée à ceux qui débutent dans le métier afin qu'ils puissent montrer leur créativité et leur compétence technique. Certains professionnels du métier – souhaitant probablement de protéger « leurs secrets de fabrication » – considèrent qu'il ne devrait pas avoir de formations ou d'ouvrages portant sur la création de bande annonce.

sur une séquence filmée qui l'intrigue, suite à une recommandation d'un ami de voir l'extrait d'un film, ou lors d'une session de butinage (*channel hopping*) entre des chaînes de télévision, ou d'extraits de vidéos disponibles sur des sites de la toile électronique comme *Youtube*, *Dailymotion*, *Metacafe.com*, *Blip.tv*.

1.3.3 Structure cohérente

L'extrait doit contenir une structure qui permette à l'individu de décider s'il a envie, ou non, de voir le film en entier. Une telle structure doit avoir suffisamment d'éléments qui rendent possible au spectateur de construire un début, un développement et une fin à ce qu'il a vu selon les codes culturels d'un spectateur français « lambda ». Il est pris comme postulat qu'une telle structure favorise un processus d'émergence du sens. De cette manière l'extrait du film pourrait avoir un effet analogue à une « bande annonce ».

1.3.4 Durée appropriée

Etant donné que la temporalité du vécu constitue un des axes forts de la construction informationnelle, il est important que l'individu ait suffisamment de temps pour « vivre » le film. Mais les contraintes de recherche existent également. Une des contraintes étant que l'entretien de recherche, qui comprend le visionnage de l'extrait du film, doit durer environ 60 minutes. Avec presque 35 ans d'expérience en SHS sur le terrain, le chercheur estime que d'aller au-delà de 60 minutes pourrait sérieusement décourager la participation des candidats aux entretiens de recherche.

Ainsi, en consultation avec les spécialistes audio-visuels du département DREAM, un extrait de trois à cinq minutes semblait une durée appropriée¹⁴¹.

1.3.5 Bilan

L'extrait finalement choisi est une course-poursuite qui dure 4 minutes 55 secondes. La poursuite se passe entre un homme vêtu en costume noir conduisant une petite berline bleu clair métallisée de « monsieur tout le monde » qui (pour)suit de manière acharnée une voiture de police avec sirène et gyrophare allumés, occupée par deux hommes en tenue de policier. La scène a lieu dans un centre ville européen bondé de voitures et de piétons. Ainsi, conçu, cet extrait remplit les points essentiels du cahier des charges.

¹⁴¹ Cette durée a été choisie assez arbitrairement fondée sur les pratiques du chercheur qui lui-même regarde des documents audio-visuels en ligne.

1.4 Extrait du film choisi

L'extrait de la course-poursuite est tiré d'un film d'action hollywoodien grand public appelé, *Angle d'attaque*, du cinéaste britannique Pete Travis (2008). Dans le film, la course-poursuite se passe suite à l'assassinat du président des Etats-Unis à Salamanque, Espagne. Son garde du corps, Thomas Barnes (Dennis Quaid) poursuit en voiture l'assassin à travers un centre ville rempli de monde (voir Annexe). (Le spectateur interrogé, lors de cette recherche, n'est pas au courant du scénario du film). Le film semble être inspiré du film *Bullitt* (1968¹⁴²) de Peter Yates dans lequel la caméra est disposée à l'intérieur des voitures, procurant ainsi une succession de « plans subjectifs¹⁴³ » et permettant au spectateur de vivre les sensations des conducteurs. La course-poursuite a lieu le long des rues en forte déclivité de San Francisco.

Pour donner un aperçu de la course-poursuite¹⁴⁴, un échantillonnage des scènes est présenté de manière synoptique dans le tableau ci-dessous : il décrit ce qu'un spectateur pourrait voir et entendre. Cet échantillonnage s'effectue par un aperçu toutes les 60 secondes, d'un extrait d'une durée d'environ 10 secondes. Leleu-Merviel (2010) propose une analyse plus structurée de la transcription de film. (L'outil de partition filmique proposé repose sur le découpage en plans et décrit le contenu image du plan – rapport image – et le contenu sonore – rapport son.) Or dans le cadre de cette étude il ne s'agit pas de travailler sur la transcription ou sur les éléments du film mais sur les points de vue des personnes interrogées dans une situation de communication.

¹⁴² voir un extrait de la course-poursuite du film *Bullitt* [Accessible en ligne à : <http://www.youtube.com/watch?v=GMc2RdFuOxI> date de la dernière visite : 23 janvier 2011].

¹⁴³ « Dans un plan subjectif, le point de vue de la caméra se confond avec celui d'un personnage précis » (Van Sijll 2005 : 156).

¹⁴⁴ [Accessible en ligne à : <http://video.fnac.com/a2442483/Angles-d-attaque-Dennis-Quaid-DVD-Zone-2?PID=89605> date de la dernière visite : 23 janvier 2011]. Voir un petit extrait de 53 secondes de la course-poursuite d'*Angle d'attaque* (*Vantage Point* en anglais) qui recoupe en partie l'extrait visionné lors de l'entretien de recherche, [Accessible en ligne à : http://www.youtube.com/watch?v=9XmrTMawy_c&feature=related date de la dernière visite : 23 janvier 2011].

	Éléments du film qu'un spectateur : est susceptible de voir	est susceptible d'entendre
0''13 – 0''23	<p>Une voiture de police se trouve en stationnement dans une rue à sens unique bordée de voitures et occupée par des piétons – ¹⁴⁵ un homme habillé en bleu entre dans la voiture de police par le côté passager – les gyrophares de la voiture de police clignotent</p> <p>– un homme en costume noir tourne la tête, il actionne le levier de vitesse et met sa voiture bleue en marche arrière – il a une expression de détermination – il porte une oreillette – sa voiture fait demi-tour, il y a de la brume/fumée qui s'échappe du capot de la voiture</p> <p>– on voit de dos deux passagers en tenue de policier dans la voiture de police – le conducteur de cette voiture porte une oreillette et une montre « argentée » qui brille à son poignet</p>	<p>Crissement de pneus – sirène – moteur de voiture en accélération et décélération – Passager de la <i>Voiture de Police</i> (VdeP) dit : <i>go go</i> –</p> <p>Conducteur de la VdeP dit : <i>tranquillo</i></p>
1''00 – 1''26	<p>Le conducteur de la voiture de police regarde dans son rétroviseur extérieur gauche, puis il regarde le passager assis à côté de lui – par la lunette arrière de la voiture de police on voit que la voiture bleue dérape en cercle en prenant un virage à toute vitesse avant de se surgir derrière la voiture de police</p> <p>– gros plan ¹⁴⁶ sur le conducteur de la voiture bleue, son visage reflète une expression de concentration intense, les yeux bleus bien ouverts, les lèvres serrées, le buste en avant et les mains agrippées au volant</p> <p>– les yeux de couleur noire du conducteur de la voiture de police apparaissent sur le rétroviseur de la voiture – ce dernier se tourne vers la caméra / direction du passager, les deux se retournent et regardent par la lunette arrière la voiture bleue</p> <p>– le conducteur de la voiture bleue regarde le levier de vitesse, les lèvres serrées, il actionne la pédale d'embrayage de sa voiture – la voiture bleue est vue de face</p>	<p>dérapiage prolongé – ré-accélération de voiture</p> <p>[En arrière-plan] musique légère de tambour –</p> <p>Conducteur de la VdP dit : <i>Je rêve, c'est Barnes</i></p> <p>[En arrière plan] une mélodie légère à tempo rapide – dérapage, sirène, moteur de voiture roulant à toute allure</p>

¹⁴⁵ Les traits d'union de la transcription qui ponctuent la description ont été insérés de manière subjective. Ils correspondent à l'unité de sens du chercheur lors de la transcription.

¹⁴⁶ **Gros plan** : Le gros plan donne une proximité physique et « établit une relation d'intimité avec le sujet filmé » (Van Sijll 2005 : 148).

	<p>– les deux hommes de la voiture de police se retournent vers l'avant – la voiture de police est vue en plan fixe¹⁴⁷</p> <p>– sur le côté de la chaussée, un homme aide une jeune femme à marcher – les autres piétons courent dans la même direction que la course-poursuite – il y a des policiers armés de mitraillettes sur le trottoir</p>	
2''06 – 2''24	<p>La voiture bleue dévale les escaliers d'une terrasse monumentale à toute allure derrière la voiture de police – la voiture de police semble être sur une trajectoire d'accident avec un taxi blanc qui vient de la droite</p> <p>– le conducteur de la voiture bleue est dans l'effort physique, intensément concentré sur la conduite de son véhicule – par le pare-brise de la voiture bleue on voit la voiture de police percuter un taxi – la voiture bleue continue en talonnant la voiture de police</p> <p>– le conducteur de la voiture de police a les lèvres serrées et le regard fixe – le passager de la voiture de police regarde en arrière, puis se tourne vers l'avant – la voiture de police évite de justesse une voiture venant en sens inverse, le conducteur de la voiture de police ouvre sa bouche – la voiture de police se fraye un chemin dans la circulation d'un centre ville, les autres voitures se portent à sa hauteur</p> <p>– la voiture bleue évite une voiture venant de la direction inverse – le conducteur de la voiture bleue fait un mouvement de recul ; la bouche ouverte et les yeux fixés sur l'horizon avec un effort intense des bras et du buste, il tourne brusquement le volant pour éviter une voiture qui passe devant lui et qui va dans la direction d'un mur</p>	<p>Son métallique qui percute la pierre – sirène – accélération de voiture – klaxons – frottement de tôle – dérapage – accélération de voiture – sirène et klaxon</p>
3''00 – 3''31	<p>La voiture de police se trouve au milieu de la circulation sur un grand boulevard – derrière la voiture de police on voit la voiture bleue – les passants marchent tranquillement sur le trottoir</p> <p>– plan à deux¹⁴⁸ des occupants de la voiture de police – le conducteur a l'œil sur le rétroviseur</p> <p>– un chauffeur d'ambulance, avec un visage inquiet, tient un microphone d'une main et le volant de l'autre main</p> <p>– le passager de la voiture de police s'agite, après un échange</p>	<p>[En arrière plan] son des sirènes</p> <p>Chauffeur d'ambulance dit : ... <i>semé ?</i></p> <p>Conducteur de la VdeP dit : <i>c'est ce que je suis en train en faire.</i></p> <p>Chauffeur d'ambulance dit : <i>tant que c'est pas fait, reste à l'écart du point de rendez-vous, on est d'accord ?</i></p>

¹⁴⁷ **Plan fixe** : La caméra est immobile, les personnages et les accessoires se déplacent à l'intérieur du cadre (Van Sijll 2005 : 168).

¹⁴⁸ **Plan à deux** : Le plan à deux peut traduire l'harmonie ou le désaccord ; « le caractère du personnage se révèle par le truchement des comparaisons » (Van Sijll 2005 : 152).

	<p>verbal agressif avec le conducteur, il le met en joue avec son pistolet – le conducteur se tourne vers l’arme et parle, puis se retourne en regardant sa route devant lui</p>	<p>Passager de la VdeP dit : <i>non, on va au Viaduc de Pointelon</i></p> <p>Conducteur de la VdeP dit : <i>tu as entendu ce qu’il a dit ?</i></p> <p>Passager de la VdeP dit : <i>je veux chercher mon frère</i></p> <p>Conducteur de la VdeP dit : <i>tu es complètement malade – j’ai bossé trop dur pour ça</i></p> <p>Passager de la VdeP : <i>Tu préfères qu’on aille ensemble ou que ce soit moi qui prenne le volant ?</i></p>
<p>4’’05 – 4’’28</p>	<p>Un camion de couleur orange vient en sens inverse de la voiture de police – la voiture évite le camion de justesse – la voiture bleue arrive sur la scène – gros plan sur le visage du conducteur de la voiture bleue, il a la bouche et les yeux ouverts – le camion heurte la voiture bleue sur le côté – le conducteur de la voiture bleue lève les bras pour se protéger – un piéton s’éloigne rapidement du lieu de l’accident en cours</p> <p>– très gros plan sur le conducteur de la voiture de police, il porte un anneau à l’oreille gauche, il a le regard fermé, les lèvres serrées, il ouvre la bouche et regarde dans le rétroviseur et voit le camion broyer la voiture bleue – le conducteur de la voiture de police sourit</p> <p>– le conducteur de la voiture bleue a un regard effaré – les piétons fuient, le camion pousse la voiture bleue contre le mur d’une épicerie – le conducteur de la voiture de police sourit – le passager de la voiture de police a un regard sévère, il est assis avec une épaule contre la portière et l’autre contre le dos du siège, apparemment mal en point</p>	<p>[en arrière plan] moteur de camion – klaxons de camion – dérapage de voiture – bruit d’accident, de verre cassés et de métal écrasé – sirène –</p> <p>Conducteur de la VdeP dit : <i>Satisfait ?</i></p>

Tableau 3. Echantillonnage par prélèvement de la course-poursuite

Ayant exposé le but de la recherche, il convient d’établir la problématique de recherche afin de mettre en relation le contexte théorique, les objectifs du projet MédEm et l’objet de recherche. Cette problématique délimitera le cadre d’interprétation (voir plus bas).

2. Problématique de recherche

Comme le rappellent Pierre Paillé et Alex Mucchielli (2008 : 55) une problématique de recherche désigne un ensemble des questions qui préside à la recherche. Elle se doit de mettre en relation de manière argumentée des considérations permettant « de poser un problème de recherche (une grande question) ».

Nous pouvons conclure qu'une « bonne problématique » doit prendre la précaution d'énoncer dans quelle position épistémologique elle se situe et quels sont ses référents en général (Paillé & Mucchielli 2008 : 58).

Dans cette optique, la problématique énonce ses points d'ancrage théoriques, les présupposés implicites et les référents principaux en relation avec la posture théorique et l'objet de recherche. Ce faisant, elle participe au resserrage (effet entonnoir) de la posture théorique en une « attitude » plus précise de recherche. Ce resserrage permet de transformer (coder) une représentation d'une situation problème en une problématique construite selon les exigences du spécialiste.

En s'inspirant de la démarche d'aide à la décision de Bouyssou *et al.* (2005 : 37), la formulation d'un problème nécessite l'émergence : des *actions potentielles* qui pourrait être réalisées dans la situation problème ; des *points de vue* qui présideront à l'étude d'actions futures ; et d'une *déclaration du problème* selon les attentes du client (celui qui cherche une aide à la décision, cf. Chapitre 1, section 7.4.1). Ces trois éléments ont comme buts de contribuer à l'élaboration d'un cadre d'interprétation, en l'occurrence, des effets de sens d'un film de fiction sur des spectateurs. Vue sous cet angle, la problématique de recherche sert d'intermédiaire entre les apports théoriques et contextuels en amont et la mise en place de la méthodologie de recherche (voir le chapitre suivant) en aval.

Etant donné que le but de recherche est d'établir les processus qui précisent à la démarche décisionnelle du spectateur qui souhaite regarder, ou non, le film en entier, la question se pose : de quoi s'agit-il précisément ? Comment expliquer la décision énoncée en relation à la lecture du film liée au sens qu'aurait construit l'individu de la situation de communication ? Quels sont les présupposés épistémologiques d'une telle « lecture » ?

Pour Odin (1990 : 96, 190) la production du sens est réglée par les relations paradigmatiques, l'expérience du monde de l'individu et par ses attentes¹⁴⁹ en lien au type de film vu.

¹⁴⁹ « Parmi ces déterminations contextuelles, les *systèmes d'attente* jouent un rôle primordial » (Odin 1990:190).

La relation paradigmatique est une relation *in absentia* : elle relie un élément du message aux éléments qui ne sont pas manifestés dans ce message mais par rapport auxquels cet élément prend son sens (Odin 1990 : 92).

Odin (1990 : 66) soutient que la visibilité de l'image dépend de la relation entre une « tache englobante » (le support, la surface, le fond) et une « tache englobée » (l'image). Cette dualité s'opère selon trois axes : les *relations verticales* entre des variables différentes d'une même tâche (ex. entre la matière et la couleur) ; les *relations horizontales* entre les variables de même type de la tâche englobante et de la tâche englobée (ex. entre la couleur de la tâche englobante et celle englobée) ; et les *relations obliques* entre des variables différentes de la tâche englobante et de la tâche englobée (ex. entre la matière de la couleur de la tâche englobante et la tâche englobée).

Avec la vision analytique d'Odin, il n'est pas évident de déterminer comment le choix des éléments d'une axe pourrait influencer, voire déterminer, les éléments des autres axes dans la création du sens pour le spectateur. L'émergence du sens pour le spectateur est-elle essentiellement tributaire de la somme des axes ? Ou le sens émerge-t-il plutôt à travers d'autres facteurs liés plutôt à la mise en situation dont font parties les trois axes d'Odin ?

Monaco (2000 : 176-177) schématise cette notion de production du sens en faisant une distinction, assez simpliste, entre le domaine de la « lecture » d'un film d'un point de vue optique (*picture*) et mental (*image*) d'une part, et celui de la « compréhension » du film d'un point de vue paradigmatique (choix du présent/absent¹⁵⁰) et syntagmatique (choix *in praesentia* de proximité¹⁵¹) d'autre part. Cette schématisation (voir la figure ci-dessous) a le mérite, cependant, d'exposer des points de repère montrant de façon claire la hiérarchisation et les rapports, qui font débats, entre les différents domaines et sous-domaines de la lecture et de la compréhension d'un film dans la création du sens d'un spectateur.

¹⁵⁰ **Paradigmatique** : relation de substitution entre éléments qui pourrait apparaître au même point du message, la relation sous la forme d'*opposition* de « ou ... ou » (Odin 1990 : 91) ; il s'agit d'une relation à un élément absent mais « par rapport auquel un élément présent prend son sens » (Odin 1990 : 92).

¹⁵¹ **Syntagmatique** : relation de combinaison entre les éléments d'un message, relation sous la forme « et ... et » (Odin 1990 : 91) ; il s'agit de relations *in praesentia* de proximité (Odin 1990 : 104).

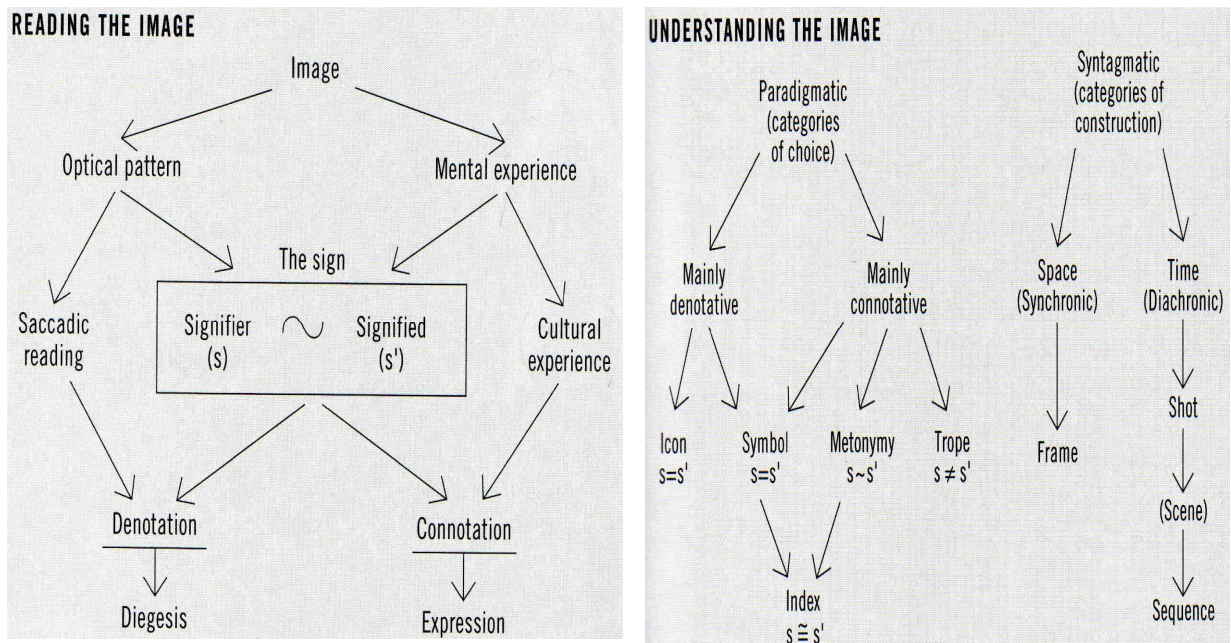


Figure 4. La lecture (*reading*) et la compréhension (*understanding*) de l'image (Monaco 2000 : 176-177)

Pour Monaco (2000 : 176) l'image est vécue dans sa lecture (*reading*) à la fois comme un phénomène « optique » et « mental ». Le *pattern* optique est lu par les saccades de l'œil tandis que l'expérience mentale se construit par la somme des déterminants culturels. Sans nier l'idée qu'un spectateur soit un être culturel, il est curieux que Monaco fasse abstraction des éléments neurobiologistes de la création du sens (cf. Damasio 2003, Buser 1998). En fait, pour Monaco les processus du phénomène optique se retrouvent dans le signe sémiotique porteur d'un signifiant qui est davantage optique que mental d'une part, et d'un signifié davantage mental qu'optique, d'autre part. Il en résulte trois niveaux de lecture – saccadique (optique), culturel (mental) et sémiotique (signe) – qui s'agencent de manières différentes pour produire une signification qui est soit essentiellement dénotative, soit essentiellement connotative. Or, Leleu-Merviel (1996 : 157) met en question cette vision binaire de la signification. Elle énonce l'idée que la signification est dénotative dans un premier temps, mais après exposition au message au delà d'une à deux secondes (cf. Martinache 1987), la portée de la dénotation devient connotative.

Concernant la compréhension (*understanding*) de l'image, en revanche, le facteur déterminant réside dans le *contexte paradigmatique* de « catégories de choix » et le *contexte syntagmatique* de « catégories de construction » (Monaco 2000 : 177). Les catégories de choix du paradigmatique correspond à l'enchevêtrement du dénotatif et du connotatif dans la relation entre le signifiant et le signifié en tant que signe-iconique (rapport « identique »), signe-symbolique (rapport « égal mais pas identique ») ou signe-index (rapport congruent). Les catégories de construction de la syntagmatique s'opèrent dans le temps (dimension diachronique) ou l'espace (dimension synchronique). Dans cette optique, Monaco (2000 : 460) affirme que « la signification du signe est

limitée seulement par l'imagination de celui qui crée le signe ». A cela, il faut ajouter que cette « imagination » est également limitée par le lecteur qui accorde un sens au signe créé. Si cette supposition est retenue, que signifie donc la notion « d'imagination » ? Quel est son rôle dans la manière dont le spectateur crée le sens d'un film qu'il vient de voir ? Pour être plus précis, comment comprendre l'œuvre de « l'imagination », par exemple, en rapport à l'hypothèse de Lakoff et Johnson (1980/1985 : 126) selon laquelle un *jeu de similitudes* fait émerger une « métaphore conceptualisante » qui contribue au processus de la création du sens qui relie une expérience vécue en termes d'une autre expérience vécue ? Il est entendu qu'une telle création du sens est intimement associée à une cohérence interne attribuée, en l'occurrence, à l'univers fictionnel (voir le Chapitre 1). Schaeffer (1999 : 220) explique cette cohérence interne comme une mise en relation des rapports locaux des éléments fictionnels perçus d'une part, et des contraintes inhérentes la représentation de l'individu d'autre part. Cette cohérence se réalise par la perception visuelle, la logique des actions, et la narration. Or, comment cette « cohérence interne » participe-t-elle au processus décisionnel ? Ce questionnement constitue la base de la problématique de recherche.

Avant de formuler synthétiquement la problématique de recherche, il convient de rappeler que le chercheur n'a ni de formation, ni d'expérience en tant que spécialiste de la mise en scène, de la réalisation de film, de la théorie du film ou de l'audio-visuel. La démarche de cette étude est essentiellement fondée sur une *interrogation méthodologique* qui vise à mettre en relief l'émergence du « sens » d'un point de vue décisionnel. Dans cette optique, la problématique peut se résumer de la manière suivante :

Quelles sont les relations entre les éléments communicationnels¹⁵² qui président à l'émergence du sens d'un extrait d'un film en rapport au processus informationnel du spectateur dans sa décision de voir le film en entier, ou pas ?

Cette problématique recouvre une série de questionnements tels que : en quoi consiste l'émergence du sens associée à une prise de décision pour voir, ou non, le film en entier après avoir vu la course-poursuite ? Comment cette émergence peut-elle être inférée à travers les dires du spectateur ? Cette émergence a-t-elle une logique dans une lecture rapportée de l'extrait du film ? Cette émergence est-elle une forme de *poièsis*¹⁵³ ? Est-elle associée à une causalité inévitablement entre événements (cf. la *Poétique* d'Aristote), une « vérité métaphorique » (Goodman 1978/1992), ou une aide à la gestion de son rapport avec le monde (Jean-Marie Schaeffer 1999) ? Vue sous cet angle, la problématique de recherche peut se résumer de la manière suivante : d'un point de vue informationnel, sous quelles conditions et de quelles manières l'émergence du sens se produit-elle au regard du déroulement d'une séquence de course-poursuite filmée ?

¹⁵² en l'occurrence les *enjeux*, les *engagements* et le *point de vue* qui s'élaborent à travers des *objets de médiation* pour résoudre un problème dans une situation donnée, cf. Chapitre 1, section 8.4.0

¹⁵³ **Poièsis** : La poièsis vise un résultat extérieur à son créateur qui « lui donne son sens et sa valeur ; c'est l'œuvre qui juge et justifie l'ouvrier » (Comte-Sponville 2001 : 448).

A la lumière du positionnement théorique de la recherche (Chapitre 1), des objectifs du projet MédEm et de l'énoncé de la problématique de recherche, il est opportun de resserrer à nouveau l'entonnoir de recherche en établissant le « cadre d'interprétation ».

3. Cadre d'interprétation

Dans une étude portant sur six actes de communication, Mucchielli (2009 : 19) montre comment la « manière de communiquer » prime sur le contenu de la communication. Il conclut son analyse en affirmant que si la manière de communiquer produit un sens de peur ou de mépris, il y aura un « choix » de non-action chez l'interlocuteur¹⁵⁴. Mucchielli (2009 : 11-19) fait ainsi appel à « l'influence par la manipulation des émotions » comme facteur explicatif de l'émergence du sens. Inversement, si l'émergence du sens valorise le « choix » de l'interlocuteur, il y a une modification de l'action de ce dernier en faveur de ce que souhaite le locuteur¹⁵⁵.

Comment ces effets de sens modifient-ils une « situation de communication » ? Mucchielli (1999 : 26) avance l'idée qu'une situation de communication est constituée d'une « superposition de contextes » et lorsqu'il y a une mise en relation des éléments contextuels, il y a émergence de sens.

Si l'on modifie les contextes, le sens des choses faites dans les contextes se modifie. L'attention aux modifications des contextes est donc l'une des clés de la méthode [d'analyse du processus de communication] (Mucchielli 1999 : 45).

¹⁵⁴ **Cas #1.** C'est en faisant peur à une population, par exemple d'une institution, que la « propagande classique » dissuade les personnes de s'opposer à l'objet de leur dissatisfaction (Mucchielli 2009 : 17-18).

¹⁵⁵ **Cas #2.** Un mendiant, aveugle de naissance, se trouve sur un trottoir avec une pancarte qui n'attire pas l'attention des passants jusqu'à ce qu'un inconnu retourne la pancarte et écrit *Printemps, je ne le vois pas*. Suite à cela des passants mettent des pièces dans la sébile. Mucchielli (2009 : 29-34) conclut que les passants ont établi une empathie plutôt avec l'aveugle qu'avec le mendiant.

Cas #3. Dans la Grèce antique, une meurtrière sans circonstance atténuante se trouve acquittée après qu'elle se soit dénudée devant ses juges. Pour Mucchielli (2009 : 34-36) le geste a provoqué une émotion « esthétique et démocratique » selon les normes de l'époque où on valorisait davantage la rareté de la beauté sculpturale d'un corps humain que la banalité de prendre la vie de quelqu'un.

Cas #4. John Wesley (1703-1791), un des pères du protestantisme anglais, commençait ses sermons en évoquant le destin des mécréants au feu de l'enfer et la promesse aux croyants de l'extase de la rédemption (Mucchielli 2009 : 39-42).

Cas #5. Un petit garçon refuse d'aller à l'école jusqu'à ce que son père lui raconte les choses agréables que le fils fera à l'école et qui lui permettront de mieux faire partie de la famille et du monde des adultes (Mucchielli 2009 : 36-37).

Cas #6. Un garde forestier informe des adolescents campeurs qu'entre gens amoureux de la nature, il est important de donner le bon exemple en allumant leur brasier dans l'endroit désigné. Pour Mucchielli (2009 : 37-38) le garde forestier a su établir une relation de partenariat complice avec les adolescents en infraction plutôt de s'imposer de manière autoritaire.

Mucchielli (1999 : 26-27) va au-delà d'un cadrage (découpage) d'une situation en contextes car il prône une « mise en relation » systémique qui a comme effet de modifier des éléments contextuels tels qu'ils sont perçus à travers des « objets cognitifs » (Mucchielli 1999 : 29, 46). En fait, cette mise en relation conduit à un agencement qui superpose les différents contextes constitutifs d'une situation de communication en « échelons locaux et globaux ».

Le sens naissant du contexte et de ses éléments organisés en réseau, on peut parler, comme Köhler, d'échelon de perception du sens. Il existe des échelons locaux et des échelons globaux (Mucchielli 1999 : 27).

Pour rendre opérationnelle cette mise en relation, Mucchielli (2006 : 260, 1999 : 45) identifie quatre¹⁵⁶ contextes clés qui situent les « objets cognitifs » d'une situation de communication. Le tableau ci-dessous résume ces « contextes » selon les travaux de Mucchielli.

¹⁵⁶ Selon Mucchielli (2006 : 17, 23) les « contextes principaux » de *normes*, de *positionnement* et de *relation* proviennent des travaux de Bernard Miège, et le contexte d'*identité* de ceux de Dominique Carré. Ces quatre contextes semblent représenter une version condensée d'un ensemble de sept contextes enchevêtrés et simultanés. Les trois autres contextes sont ceux : de *temporalité*, d'*espace* et *physique* (Mucchielli 2006 : 154-155).

Contextes	Explications	Questionnements
Référents normatifs	Ils « fixent des façons de juger ou de faire dans une situation de communication donnée » (Mucchielli 1999 : 107-110, 160).	Comment les normes présentes ont-elles été neutralisées et comment d'autres normes ont-elles été appelées ? (Mucchielli 1999 : 164). Qu'est-ce l'acteur attend de la situation ?
Identités des acteurs	Les intentions, les projets, les enjeux, les systèmes de valeurs perçus à travers un engagement dans une situation (Mucchielli 1999 : 139-141).	Comment les identités des acteurs ont-elles été explicitées ou sollicitées ? (Mucchielli 1999 : 164). Est-ce que l'acteur pense qu'il va gagner/perdre en agissant ou pas ?
Positionnements réciproques des acteurs	Les rapports, par exemple d'influence, perçus et souhaités entre les acteurs selon les points de vue de chacun d'une situation (Mucchielli 1999 : 49-51).	Comment les positions des acteurs ont-elles été transformées ? (Mucchielli 1999 : 164). Qui parle d'où, pour quelles raisons ?
Qualité des relations qui lient les acteurs	Les relations entre les acteurs peuvent être d'opposition, de solidarité, de neutralité, (Mucchielli 1999 : 75-76).	Comment la qualité des relations liant les acteurs a-t-elle été modifiée ? (Mucchielli 1999 : 164). La personne est-elle digne de confiance ?

Tableau 4. Quatre contextes principaux constituant une situation de communication d'après les écrits de Mucchielli (1999)

Or, Mucchielli (1999 : 42-43) ne précise pas la dynamique de la « mise en relation » des contextes superposés qui fait naître le sens sauf en faisant allusion au fait qu'elle est liée à une « confrontation sans arrêt aux objets (idées, personnes, choses, ...) qui constituent notre environnement ». L'auteur ne précise pas non plus la nature (informationnelle et émotionnelle) de cette « confrontation ». Quelle est la relation entre la confrontation et la création du sens ? Comment appréhender la mise en tension entre, par exemple, les choix possibles, les préférences affirmées, les enjeux perçus et les engagements attendus dans une situation par rapport à la création du sens par rapport à une médiation (« l'aide ») décisionnelle ? Dans quelle mesure existe-t-il une « réception négociée » (Hall 1980) entre ce que le spectateur perçoit sur l'écran et ce qu'il porte en lui « à cause de son histoire personnelle ou de la situation dans laquelle il se trouve » ? (Miège 2005 : 68). C'est en réponse à ce type de questionnement que l'apport des ingénieurs spécialistes de l'aide à la décision peut s'avérer

particulièrement utile. L'atout du spécialiste de l'aide à la décision réside dans son recul méthodologique de la situation décisionnelle (Tsoukiàs 2008 : 149-150, Bouyssou *et al.* 2005 : 35). Il sert de médiateur pour permettre au décideur de mieux saisir les enjeux d'une situation et ses implications.

Dans le cadre de cette recherche, le cadre d'interprétation constitue le canevas sur lequel est élaboré le « recul méthodologique » que le spécialiste apporte à une médiation décisionnelle. Ce canevas a comme point de départ l'idée qu'un visionnage de film crée une situation de communication sous forme d'événements sémio-socioconstructivistes qui mobilisent « l'imaginaire » du spectateur. En effet, Lamizet (2006 : 105) rejoint l'idée que le sens d'un événement structure « l'imaginaire » et par conséquent la logique personnelle de celui qui interprète l'événement. Cela implique une mise en structure liée à la création du sens par une confrontation du vécu à l'imaginaire par l'intermédiaire de la médiation¹⁵⁷ symbolique. Quelle est donc la relation entre cette « confrontation » et la médiation symbolique ?

Lamizet (2006 : 97-98, 105-106) avance l'idée qu'une grande partie de cette relation s'effectue par le récit et par l'image. Le récit articule la représentation des acteurs et de leurs identités, le contexte historico-culturel de l'environnement et les différents actes et paroles dans les « mêmes formes que les romans ». L'*image* met en scène une continuité entre ce que fait vivre l'événement et « l'imaginaire de nos fantasmes ». De ce point de vue la dimension sémiotique d'un événement se joue par l'interaction de quatre éléments, à savoir le « récit médiaté » qui articule les actes, les paroles ; la mise en scène des acteurs et de leurs identités ; l'historicité de l'environnement, lieux, dates, logiques, qui permet une comparaison à d'autres événements ; et la signification de l'événement pour le spectateur.

Ces quatre points serviront de points de repère dans l'interprétation des entretiens des 20 adultes interrogés dans le cadre de cette recherche. Pour accorder un sens à ces points de repère, il est utile de les mettre en relation avec les contextes perçus de l'extrait de la course-poursuite. Cette mise en relation correspond à un découpage de ce qui a été vécu afin d'identifier les éléments d'un construit personnel. Il est postulé que l'ensemble de ces construits personnels façonnerait un *pattern* informatif (voir le Postulat #2, Chapitre 1) susceptible de procurer une « Information 2 » (Bates 2005), tout au moins pour le chercheur dans sa quête de sens scientifique en fonction d'un cadrage constitué de quatre contextes clés superposés de Mucchielli (1999, 2004 voir plus haut) qui constituent une situation de communication.

¹⁵⁷ **Médiation** : Le terme évoque l'idée d'un dispositif intermédiaire entre des objets et des agents dans un but de transformation, de compromis, d'entente. Pour Jeanneret (2005d : 106) la médiation est un engagement tripartite de substrat technique (quels dispositifs ?), de procédures sociales (quels acteurs, quels métiers, quels lieux ?) et d'axiologie (quelles valeurs, quels principes ?).

Il faut avoir une forte conscience des éléments qui définissent la situation pour les acteurs sur qui on veut intervenir. Il faut aussi savoir ce qui importe pour eux en termes de normes et de valeurs, d'intérêts et d'enjeux, de positions et de places, ainsi qu'en termes de qualité des relations (Mucchielli 2004 : 126).

De quelle manière peut-on comprendre la confrontation épistémique entre le spectateur, comme créateur du sens, et le dispositif de médiation symbolique d'un film ?

Avant de répondre à cette question, il convient de rappeler que la section suivante met en jeu les éléments clés du cadre d'interprétation générale de cette étude exploratoire. Il ne s'agit pas d'analyser les concepts évoqués ci-dessous pour en dégager une nouvelle théorie mais plutôt de renforcer le socle de l'étude exploratoire. Pour ce faire, deux points de vue ont été pris comme prisme, celui d'Iser (1993) et de Schaeffer (1999). L'élément qui réunit ces deux théories est l'intérêt que ces deux auteurs portent au concept « d'oscillation » (*play mouvement*, voir plus bas, section 3.1.1 et 3.2.0 respectivement). Ce qui les sépare est la préoccupation exclusivement « cognitiviste » d'Iser *a contrario* de celle de Schaeffer qui prend en compte le rôle du corps dans la création du sens d'un film vu (et entendu).

3.1. Appréhender un film

*The difference between fiction and reality? Fiction has to make sense.*¹⁵⁸ – citation attribuée à Tom Clancy (romancier américain)

Lorsque le spectateur regarde un film, il est confronté à une temporalité totalisante, le temps vécu n'a qu'une dimension, disait Emmanuel Kant, qui met en jeu des oscillations épistémiques telles que les décrivent Iser (1993) et Schaeffer (1999), voir plus bas 3.1.3 et 3.2.0 respectivement. Or, cette temporalité se construit de manière sélective. Comme Deleuze (1985 : 31) nous le rappelle, la perception d'une image cinématographique est nécessairement sélective car elle dépend du centre d'intérêt de l'individu ainsi que de ses intérêts économiques, ses croyances et ses choix idéologiques. Dès lors que cette temporalité sélective s'active, elle deviendrait perceptible par l'interaction de trois processus associés à la création de « différences ».

Le premier processus concerne la *mise en mémoire* de ce qui a été vécu et compris, c'est le « présent-du-passé » disait saint Augustin dans *Les confessions, Livre XI* (1962 : 343). Il s'agit d'une conscience d'un acte perceptuel vécu antérieurement en relation à ce qui est vécu à présent.

Le deuxième processus se porte sur les éléments qui *attirent l'attention* de l'individu dans l'immédiateté, le présent-du-présent (saint Augustin). Cette attention se révèle dans une relation de mise en avant plan de certains éléments de l'environnement par rapport à d'autres éléments.

¹⁵⁸ « La différence entre la réalité et la fiction ? La fiction doit faire sens ».

Le troisième processus renvoie à une temporalité totalisante qui s'arrime à l'*anticipation d'événements* à venir, le présent-du-futur (saint Augustin). Dans ce processus, la personne envisage ce qui pourrait et ce qui ne pourrait pas advenir en relation avec ce qu'elle vit maintenant et aux souvenirs de son vécu.

Comment donner une forme à ces processus qui permettent une génération des différences pour produire « d'autres différences » ? En réponse à cette question, les travaux d'Iser (1993) et de Schaeffer (1999) sont particulièrement éclairants.

Iser (1993 : 273-275) cite Bateson (1972/1977) lorsque ce dernier écrit que le processus de lecture ressemble à la vie dans la mesure où la vie est un jeu-préconstruit (*game*¹⁵⁹) dont le but est de découvrir les règles qui « changent toujours et sont toujours indécouvrables ». Lorsque les règles de ces jeux sont aléatoires, plutôt que constitutives ou régulatrices¹⁶⁰, elles n'ont pas de code. C'est donc au lecteur d'établir le code, soit par une lecture plutôt *sélective* qui réduit les possibilités d'oscillations entre les alternatives, soit par une lecture plutôt *ouverte* pour mettre en jeu les interactions entre les alternatives (Iser 1993 : 275). Dans tous les cas de figure, lorsque l'individu regarde un film, il perçoit des signes distinctifs, Information 1 dirait Bates (2005a), qui marquent des divisions « digitales » (différences exclusives). La communication survient quand le digital s'adjoit à une cohérence « analogue », c'est-à-dire une différence relative créée par un processus dialectique (Wilden 1972 : 159, 189 cité dans Iser 1993 : 275).

L'analogie relie et condense dans une cohérence afin que « nous puissions dire que les délimitations du digital introduit des VIDES (*gaps*) au sein des continuums, tandis que les différences d'analogie, telles que la présence et l'absence, REMPLISSENT les continuums (Wilden 1972 : 185). Wilden (1975 : 173) affirme également que « le domaine amorphe de l'oscillation fournit un pont qui conceptualise la digitalisation de l'analogie » (Iser 1993 : 275).

La démarche se rapproche des constats de Gilles Deleuze (1985) selon qui une lecture s'oriente soit vers une *restauration* des parties perdues, soit vers une introduction des *vides* dans des parties retenues pour faire émerger du sens.

Parfois il faut restaurer les parties perdues, retrouver tout ce qu'on ne voit pas dans l'image, tout ce qu'on a soustrait pour le rendre « intéressant ». Mais parfois au contraire il faut faire des trous, introduire des vides et des espaces blancs, raréfier l'image, en supprimer beaucoup de choses qu'on avait ajoutées pour nous faire croire qu'on voyait tout. Il faut diviser ou faire le vide pour retrouver l'entier (Deleuze 1985 : 32).

¹⁵⁹ **Game** : Le jeu-*game* apporte une forme et une structure à l'oscillation (*play*). Il consiste en des règles préétablies avec un début et une fin cf. Iser (1993 : 265-266).

¹⁶⁰ Selon Searle les *règles constitutives* régulent et définissent les formes de comportements, comme aux échecs, tandis que les *règles régulatrices*, comme l'étiquette sociale, régule d'une manière indépendante de comportements précis (Iser 1993 : 273).

Cette métaphore du vide (en tant que « manque ») dans la création du sens se trouve également dans les travaux de chercheur, comme Brenda Dervin (1999) et Dervin et Frenette (2003) dans leurs travaux en SIC sur la recherche d'information. Cette concordance est importante car elle permet de faire le lien entre les travaux d'Iser, dans le domaine de la théorie de l'esthétique de la réception et les SIC. Or, lorsqu'Iser (1993 : 275) évoque les notions de « vides » et de « remplissements », il l'associe systématiquement à l'idée capitale « d'oscillation¹⁶¹ ». Pour comprendre cette idée, il est utile de rappeler qu'elle s'inspire du paradoxe du jeu-ludique (*play*) de Bateson (1972/1977) qui renverse la relation entre la « carte » et le « territoire ». L'idée d'oscillation est développée dans la section qui suit.

3.1.1 Fictionnalisation : relier le réel et l'imaginaire

Le concept de création du sens (*sense-making*) de Dervin (2001 : 1) s'appuie sur une méthodologie qui met en valeur les différences et les similitudes qu'identifie l'individu à la recherche d'information. Le lien entre cette démarche et celle de Bateson (1972/1977) est explicite.

En se focalisant sur le vide (*gap*) on suppose que la focalisation sur ce vide est la manière la plus efficace et efficiente pour atteindre le cœur du sujet, c'est-à-dire la différence qui produit une différence dans le franchissement d'un vide (Dervin 1999:3).

Pour Dervin ce vide signifie une discontinuité qui interpelle ou qui fait obstacle lorsque l'individu souhaite s'informer ou informer quelqu'un. Cette discontinuité le pousse à construire ou à modifier le sens qu'il accorde à la situation de communication. Le franchissement de la discontinuité s'effectue par la construction d'un « pont » avec la médiation des aides (idées, émotions, attitudes, souvenirs, attentes) et des outils technologiques associés avec ces aides. La manière dont l'individu élabore un tel pont est d'une importance capitale car elle est directement associée à la construction du sens (Dervin 1999 : 3) dans la mesure où elle permet de mieux anticiper des discontinuités futures. Dans cette optique, Romanello, Dervin, et Fortner (2003 : 1) posent comme postulat que la création du sens se réalise selon les conditions suivantes :

- L'identification du *contexte espace-temps* d'une situation de création du sens.
- Le *sentiment de vide* (« manque d'information ») qui interroge l'individu.
- La *réalisation d'un pont*, c'est-à-dire l'assemblage d'aides et d'outils, utile au franchissement du vide.
- La *mise en verbe* (*verbing* en anglais) de ce que l'individu considère comme une création ou une rupture du sens.
- L'*évaluation des résultats* de l'information construite, des aides et des obstacles que l'individu intègre dans le processus de création du sens.

¹⁶¹ Iser (1993 : 191) avance l'idée d'oscillation, ou *play movement*, à partir d'une analyse des travaux de Samuel Coleridge, un des grands poètes et critiques littéraires anglais du 19^{ème} siècle.

Au regard de l'apport général de Dervin et Frenette (2003), il est avancé que l'idée d'oscillation (*play movement*) d'Iser (1993 : 275) constitue une interaction entre la construction de « vides » (obstacles) et de « ponts » (réponses à un problème) comme des éléments incontournables dans la manière dont l'individu accord un sens à une fiction. Quelle est la nature de ce sentiment de vide interrogateur ?

Umberto Eco (1979/1985 : 27) avance l'hypothèse qu'un texte de fiction est une machine paresseuse qui oblige son lecteur à « remplir les espaces de non-dit ou de déjà-dit restés en blanc ».

Le texte est donc un tissu d'espaces blancs, d'interstices à remplir, et celui qui l'a émis prévoyait qu'ils seraient remplis et les a laissés en blanc pour deux raisons. D'abord parce qu'un texte est un mécanisme paresseux (ou économique) qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire. [...] Un texte veut laisser au lecteur l'initiative interprétative, même si en général il désire être interprété avec une marge suffisante d'univocité. Un texte veut que quelqu'un l'aide à fonctionner (ECO 1979/1985 : 63, 64).

En effet, un texte ne peut pas tout dire en même temps. Cela nécessite un travail coopératif entre le texte et les données de « l'encyclopédie » du Lecteur-Modèle pour remplir les espaces vides (les non-dits) du texte (Eco 1979/1985 : 27, 261). (Par « Lecteur-Modèle » est compris d'un lecteur hypothétique¹⁶² pour qui un auteur crée son texte cf. Eco 1979/1985 : 69). Bruno Ollivier (2007 : 65, 67) explique que l'encyclopédie du Lecteur-Modèle représente une connaissance attendue du « réel » (ce qui préexiste au texte et qui constitue le quotidien personnel de l'individu). Cela comprend l'ensemble des textes que le Lecteur-Modèle devrait connaître puisque « toute interprétation se réalise dans le cadre d'une intertextualité ». Le Lecteur-Modèle possède également un « dictionnaire » d'un ensemble de signes auquel une, ou plusieurs, signification(s) est (sont) assignée(s) (Eco 1979/1985 : 20). L'idée à retenir de ceci est la manière dont le sens émerge de l'interaction entre les éléments fictionnels du texte prévus pour un Lecteur-Modèle, d'une part, et la réalité socio-historique d'un lecteur empirique, d'autre part. Le travail coopératif suscite donc une interaction entre les « vides » et leurs « ponts » respectifs lorsque l'instance discursive du Lecteur-Modèle imaginé par l'auteur rencontre celle du lecteur empirique en chair et en os. Cela permet l'émergence d'une *Gestalt* de sélection, de combinaison et d'autorévélation qui transforme l'intangible en tangible (Iser 1993 : 2-4, 20).

La dynamique ternaire d'un réel préexistant personnel, d'un fictif construit et d'une *Gestalt* médiatrice de l'imaginaire s'oppose à la logique binaire traditionnelle entre la réalité publique (« objective ») et la non-réalité imaginée (« subjective ») supposée de la « fiction » (Iser 1993 : 305). Dans cette optique, Iser (1993 : 2) postule que les éléments fictionnels d'un texte mettent en lumière les objectifs, les attitudes et les expériences d'un lecteur qui ne font pas partie de la réalité intra-

¹⁶² Le « Lecteur-Modèle » prévu par l'auteur d'un texte n'est pas à confondre avec le « lecteur empirique » (Eco 1979/1985 : 78) qui se trouve devant un texte dans une situation socio-historique donnée.

textuelle. Ces éléments extratextuels apparaissent donc dans le texte comme les produits d'un acte de fictionnalisation fondé sur les éléments fictifs d'un texte. Or, dans la mesure où l'acte de fictionnalisation ne peut pas être déduit de la réalité intra-textuelle, il peut être supposé que la fictionnalisation met en jeu un imaginaire indépendant de la réalité du texte mais néanmoins étroitement associé au texte.

Ainsi, l'acte de fictionnalisation transforme la réalité reproduite en signe et simultanément déploie l'imaginaire comme une forme qui nous permet de concevoir la finalité vers laquelle le signe pointe (Iser 1993 : 2).

Il y a là deux processus de transformation en oscillation. D'une part, l'acte de fictionnalisation tend vers un monde extratextuel à travers une réalité intra-textuelle de mise en signe. Cela implique une transformation des frontières intra-textuelles qui doit dépasser ces réalités et dès lors la fictionnalisation devient le « médium pour l'imaginaire » (Iser 1993 : 20). D'autre part, la fictionnalisation alimente l'imaginaire dans sa capacité de mettre en forme le fictif et le réel préexistant pour accomplir quelque chose. Dans les deux cas, l'acte de fictionnalisation permet un affranchissement des frontières où « la réalité extratextuelle fuse dans l'imaginaire et l'imaginaire fuse dans la réalité » (Iser 1993 : 3). Cette oscillation libère une dynamique incontrôlable entre les éléments de niveaux et de logiques différents existants et en devenir que l'imaginaire met en forme (Iser 1993 : 271).

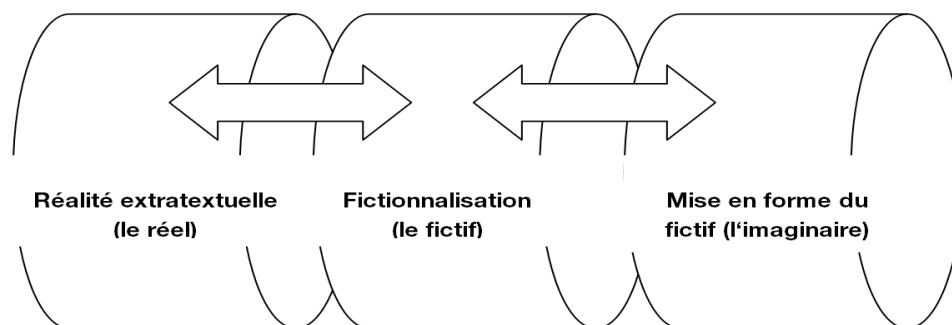


Figure 5. Rôle médiateur du fictif

Ayant vu le rôle médiateur des éléments fictifs du texte, comment le texte permet-il une « pragmatisme de l'imaginaire » (Iser 1993 : 20) ? Quel est le mode opératoire de l'imaginaire compte tenu que l'élément fictif de la fiction et de la signification d'un texte ne se réduisent pas à l'œuvre de fiction ?

3.1.2 Imaginaire : rendre tangible le fictif

Un des apports d'Iser (1993 : 20) tient à son idée que la signification s'effectue entre le texte - en tant qu'une « *Gestalt* fictionnelle de l'imaginaire » - et le lecteur. Par cette interaction, l'opération

sémantique de la signification devient une pragmatisme de l'imaginaire conditionnée par le parcours personnel de l'individu et les contraintes d'un contexte historico-culturel donné. Dans cette idée, bien que l'imaginaire résiste à « toute définition étroite », écrit Iser (1993 : 171-183), il se différencie des notions connexes telles que « l'imagination » et le « fantasme ». Dans un examen détaillé de la question, Iser (1993 : 194) conclut que « l'imagination » se caractérise par une *oscillation différenciée* sous forme d'une dualité destruction-construction à l'égard de ce qui l'a mobilisée. Le « fantasme », en revanche, apparaît dans une situation précise pour changer, voire idéaliser, ce qui existe déjà. Le fantasme permet de concevoir l'irréel en association à une situation socio-historique précise et perçu comme tangible (Iser 1993 : 172).

Dans cette optique, pour Iser, l'imaginaire sert à donner une présence tangible à une absence guidée par la mémoire et la connaissance en relation aux stimulants externes, comme la perception, les idées¹⁶³, le rêve, qui la stimule (Iser 1993 : 184-185). En donnant naissance à l'imaginaire, ces stimulants se transforment mutuellement et procurent à l'imaginaire sa forme (*shape*) conditionnée par la situation qui la rend tangible grâce aux éléments venant du fictif. Cette mise en situation permet à l'imaginaire de passer du diffus (intangibile) au précis (tangible). Ce passage s'opère se référant aux conventions du monde réel préexistant (Iser 1993 : 3). Ainsi, la médiation du fictif accorde à l'imaginaire son caractère concret et efficace sous un aspect tangible inévitablement conditionné par une structure linguistique de la langue (Iser 1993 : 20). Dans cette perspective, la saillance que perçoit le lecteur se produit par la médiation des éléments fictifs d'un texte de fiction alimentant ce que l'imaginaire rend tangible. L'imaginaire se limite, cependant, à une mise en forme des éléments fournis par le fictif ; elle ne produit pas sa propre saillance (Iser 1993 : 184). Or, l'inscription dans la langue rend l'imaginaire non seulement tangible mais également ouvert c'est-à-dire interrogatif, mettant en relief des « vides » qui demandent à être remplis. L'ouverture s'opère par le constat que les raisons des choix et des objectifs de la mise en forme des éléments provenant du fictif ne peuvent pas être totalement verbalisés.

En conséquence, les points cardinaux du texte échappent à la verbalisation. C'est seulement ces structures ouvertes – par l'intermédiaire d'une mise en *pattern* linguistique du texte – que l'imaginaire peut alors montrer sa présence (Iser 1993 : 21).

Ainsi, l'élément fictif d'un texte de fiction provoque l'imaginaire par une transgression de la langue qu'elle doit dépasser (Iser 1993 : 21). En dépassant ce qui le conditionne, l'imaginaire émerge comme la matrice génératrice d'une œuvre.

D'un point de vue informationnel¹⁶⁴, les réflexions d'Iser (1993) – portant sur la relation du « réel préexistant », du « fictif » et de « l'imaginaire » – permet de mieux comprendre les processus de

¹⁶³ Pour la perception, il s'agit d'une anticipation visuelle gouvernée par des projections intentionnelles qui déclenche l'imaginaire. Pour l'idée, l'imaginaire est dirigé par des facteurs porteurs de mémoire qui visent à présenter ce qui n'est pas donné (Iser 1993 : 184).

¹⁶⁴ cf. Postulat #1 au Chapitre 1, section 8.1

transformations cognitives par la médiation d'un « objet transitoire » (Iser 1993 : 20, 308), tel que le fictif d'une œuvre de fiction. Vue sous cet angle, la logique triadique d'Iser éclaire avec davantage de précision la manière dont l'Information 2 de Bates (2005) peut faire émerger le sens. Cependant, les enjeux de la dynamique de l'oscillation entre le réel, le fictif et l'imaginaire méritent davantage d'explicitation pour mieux comprendre l'engagement que la création du sens demande de la part du lecteur.

3.1.3 Espace d'oscillation : processus duel

Après avoir défini l'imagination comme une « faculté interne » (Coleridge), un « acte de la conscience » (Sartre) et un phénomène global qui institutionnalise la société (Castoriadis) en contraste à l'imaginaire, Iser (1993 : 222-223) conclut que l'imaginaire n'existe que s'il est activé de l'extérieur par un sujet (Coleridge), par une conscience liée à la création d'images mentales¹⁶⁵ (Sartre), ou par un phénomène historico-culturel (Castoriadis). Dans cette optique, l'imaginaire se révèle à travers des oscillations¹⁶⁶ de différenciations constantes, dynamisées par les interactions entre les différents stimulants externes (Iser 1993 : 224).

Cette oscillation peut être vue comme un produit d'activation de même que la condition pour la productivité amenée par l'interaction qu'elle stimule. Ce processus duel accorde à l'imaginaire sa présence (Iser 1993 : 223).

Iser (1993 : 223) insiste sur le fait que cette oscillation n'est qu'un aspect, quoique prééminent, de l'imaginaire. Dans ce contexte, l'effet de l'oscillation crée une différenciation entre « deux systèmes de signes mutuellement coexistants », à savoir entre le monde historico-culturel d'un réel préexistant vécu et le monde d'un fictif vécu à travers une œuvre (Iser 1993 : 225). Cette différenciation s'opère lorsque « les signes de la mise en fiction » deviennent saillants au lecteur, c'est-à-dire lorsque celui-ci construit un cadrage épistémique qui met en tension le monde empirique du réel et l'œuvre comme un monde à part entière.

La présence simultanée des deux mondes est le résultat du fait que chacun rend l'autre irréel ; le monde textuel perd sa fonction de désignation et le monde empirique perd son objectivité (Iser 1993 : 229).

Cette mise en tension rendant les deux mondes irréels implique que le monde de l'œuvre ne signifie pas que ce qui est dit du réel est une métaphore du fictif ou inversement (Iser 1993 : 229). En fait, chacun des deux mondes peut révéler des éléments en dehors de ses domaines respectifs et de ce fait il neutralise toute corrélation préétablie entre les signes (Iser 1993 : 226). Ainsi, ce qui est dit

¹⁶⁵ « une image n'est rien d'autre qu'un rapport » (Sartre 1940/1972 : 5, dans Iser 1993 : 195)

¹⁶⁶ Le terme « oscillation » a été choisi pour traduire *to-and-fro play movement* (Iser 1993 : 223). Cela est en cohérence avec Iser qui écrit dans le même endroit : « *play as oscillation leads to the self-continuation of the subject ...* » (Iser 1993 : 223).

cesse de signifier lui-même pour permettre à ce qui n'est pas dit d'affirmer sa présence. Ce processus conduit Iser à considérer que les signes associés au fictif n'indiquent plus des signifiés mais d'autres signifiants dans des mouvements d'oscillation entre les deux mondes où, au mieux, les signes deviennent le signifiant de l'autre. En d'autres termes, il n'y a plus de « territoire » mais des « cartes » et des « cartes des cartes » dans la mesure où le territoire devient une carte en réponse à une situation de communication.

Il convient de souligner qu'il ne s'agit aucunement d'annuler la « différence » entre le signifiant et le signifié mais de *fendre le signifiant* (*splitting the signifier*) pour doubler la « différence » (Iser 1993 : 248). En réalité, le processus d'oscillation (entre les « mondes irréels » du fictif et du réel) met en ligne de touche la fonction dénotative du signifiant. Il y a là, une suspension du rôle actif de la fonction dénotative qui fournit un contexte et des conditions incontournables à la conception d'une dénotation nouvelle par une opération d'extraction, de sélection, de combinaison ou de faire « comme-si » propre à la mise en forme de l'imaginaire. Ce qui revient à dire que si un signifiant ne signifie plus ce qu'il dénote alors ce-qu'il-ne-signifie-plus devient lui-même une dénotation qui fait exister ce qui n'existe pas encore ; en retirant quelque chose (le « ce-qu'il-ne-signifie-plus ») il rend autre chose possible (Iser 1993 : 248). L'absence active de la dénotation conventionnelle sert donc comme un tiers inclus indispensable pour différencier ce qui émerge sur l'avant-plan.

Le contexte normatif de la signification n'est donc plus un territoire social partagé mais une carte personnelle en prise avec la construction du sens du lecteur. Cette carte personnelle dénote les reliefs et les contours émergents d'un territoire vécu. Ce territoire coïncidera avec la carte parce qu'il n'a pas d'existence en dehors de ce que la carte désigne. Néanmoins, le territoire est différenciable de la carte parce qu'il est le produit d'un « signifiant fendu » (*split signifier*), ce que le territoire n'est pas. Le signifiant est donc à la fois la carte et le territoire détaché des normes conventionnelles. Ce décrochage n'est, cependant, pas une rupture totale avec les normes conventionnelles car la mise en suspens des normes fait partie d'un arrière plan nécessaire à la construction du sens. En somme, l'avant plan est soumis à l'arrière-plan qui est présent implicitement, par une absence relative, sans quoi il n'y aura pas émergence du sens (Iser 1993 : 228).

Ces mondes qui sont mutuellement exclusifs déclenchent une « lisibilité » réciproque au cours de laquelle il y a une simultanéité de présence et d'absence. L'itération tend à créer une illusion de complétude non parce qu'elle inclut tout, mais parce que la « lisibilité » réciproque des signifiants est de nature sériale, étant limitée seulement par l'intention sous-jacente de l'œuvre (Iser 1993 : 226).

Or, cette mise en tension des mondes « mutuellement exclusifs » ouvre un espace d'oscillation (*play space*) dans lequel il y a une coexistence dialogique sur de deux niveaux. Dans cette perspective, Iser (1993 : XVIII) identifie six domaines de va et vient oscillatoire où le fictif et l'imaginaire deviennent les contextes de chacun à des niveaux différents. Il s'agit d'une prise en compte :

- des quatre jeux-préétablis (*games*) d'agone (la compétition), d'alea (de hasard), de mimicry (le faire « comme-si »), d'ilinx (la sensation forte) cf. (Caillois 1958) ;
- des combinaisons imprévisibles à partir des quatre jeux-établis de base ;

- des modalités différentes d'effecteur des jeux-établis, soit en instrumentalisant les résultats du jeu, soit en prenant les résultats du jeu comme un but en soi ;
- des combinaisons des différentes règles selon la situation de communication ;
- du degré auquel celui qui interprète le texte oscille (*play*) entre les éléments de la situation de communication ;
- du signifiant flottant (*floating signifier*) associé à l'interaction entre le référent conventionnel du signifiant et un signifié en devenir (Iser 1993 : 249).

Comment Iser explique-t-il la dynamique de cet espace d'oscillations ? Dans un premier temps, la double différence engendrée par le « signifiant fendu » devient un « signifiant flottant » (*floating signifier*) entre les domaines par un jeu d'oscillation. Ce qui en résulte est une série de transformations des deux mondes qui conservent les significations précédentes en tant qu'arrière plan nécessaire dans la création d'un avant plan de nouveauté, lequel deviendra à son tour un arrière-plan d'un nouvel avant-plan (Iser 1993 : 227). De cette manière, l'œuvre s'enrichit ; elle devient un point d'intersection où d'autres textes, normes et valeurs peuvent interagir.

Dans un deuxième temps, il y a une oscillation au sein de celui qui interprète le texte. Ce n'est pas parce que le lecteur met entre parenthèse son « attitude naturelle », autant que faire se peut, devant une œuvre que cette attitude n'est plus présente pour la compréhension du texte. L'humain n'est pas une machine qui peut activer et désactiver à volonté sa mémoire et ses émotions dans une situation de communication. En réalité, lorsque le lecteur met en ligne de touche son « attitude naturelle », il la met en tension avec l'attitude « artificielle » qu'il construit pour le besoin d'une œuvre (Iser 1993 : 228). La question se pose donc comment l'individu vit-il la relation entre son attitude « naturelle » à la fois absente mais présente malgré tout, et une attitude « artificielle » de circonstance présente mais absente car en reconstruction constante ?

En réponse à cette question, force est de constater qu'Iser (1993) évoque assez peu l'émotion dans ses effets physiologiques et sociaux sur le lecteur. En fin de compte, pour Wolfgang Iser, celui qui vit les effets d'une immersion fictionnelle n'est pas modélisé comme un être charnel incarné. A lire l'auteur, l'essentiel de l'immersion fictionnelle semble se passer dans les pensées désincarnées (approche « cognitive ») du lecteur. Comment donc concevoir les réponses physiologiques et sociales dans l'émergence du sens d'une œuvre de fiction ?

3.2. Retour pré-attentionnel

L'apport de Jean-Marie Schaeffer (1999), spécialiste d'esthétique philosophique et de théorie des arts, dans cette recherche réside dans sa manière d'intégrer les réponses physiologiques neurobiologiques tout en rejoignant Iser (1993) sur certains points clés. L'un comme l'autre dirait que le processus fictionnel ne repose pas sur une relation d'affrontement annihilateur des éléments contraires du fictif imaginé en rapport au réel préexistant et personnel mais sur un principe de coexistence (cf. Schaeffer 1999 : 66, Iser 1993 : xv). En effet, ils partagent l'idée qu'au cœur de cette coexistence réside un espace de jeux oscillatoires. Cela conduit Schaeffer à écrire que ...

... la fiction naît comme espace de jeu, c'est-à-dire qu'elle naît dans cette notion très particulière de la réalité où les règles de la réalité sont suspendues (Schaeffer 1999 : 176).

La référence aux « règles suspendues » du réel signifie qu'elles sont présentes par leur absence, c'est-à-dire elles sont présentes dans un arrière-plan qui conditionne l'émergence de saillances perceptibles en avant plan du cadre épistémique de l'individu (Schaeffer 1999 : 182-183). Cette idée est traitée plus bas en élaborant la notion de la « compétence fictionnelle » de l'auteur. Schaeffer (1999 : 175, 232) se différencie, cependant, d'Iser (1993) en accordant une place centrale à la réponse physiologique « pré-attentionnelle » dans l'élaboration de ce qu'il nomme la compétence fictionnelle du « faire-comme-si » (voir plus bas). Il avance l'idée que cette compétence dépend d'une mise en place d'un « frein » physiologique pré-attentionnel pour que l'individu ne fonctionne pas en boucle fermée. Ce frein a pour effet d'empêcher que les « simulations imaginatives¹⁶⁷ » contaminent les représentations¹⁶⁸ cognitives qui contrôlent les croyances¹⁶⁹ ainsi que les interactions qui régissent le quotidien de l'individu (Schaeffer 1999 : 168, 175).

Or, la relation entre la représentation de l'univers social et celle de l'individu sur ses préoccupations personnelles implique une activité que Schaeffer (1999 : 166) appelle « imaginative ». Cette activité suppose qu'il existe un jeu entre les signaux de l'environnement et ceux d'un monde construit par l'individu bien que chacun de ces mondes fonctionne selon ses propres règles (Schaeffer 1999 : 182). Pour que ces deux mondes coexistent, il doit y avoir une interpénétration entre eux, notamment sous formes de relations mnémoniques (Schaeffer 1999 : 183). Sinon, les mimèmes¹⁷⁰, les « unités d'imitation de base » du fictif, seraient opaques s'ils n'étaient pas en relation avec les traces mnémoniques des représentations d'un réel préexistant et personnel. Or, pour que la mnémonique entre en jeu, des points de convergence partagés doivent exister entre la grille de reconnaissances mimétiques¹⁷¹ de l'individu et sa représentation des « stimuli mimétiques » (Schaeffer 1999 : 183).

Autrement dit, des mimèmes donnés ne sont partageables par immersion que dans la mesure où les individus qui y ont accès vivent dans des « réalités » (c'est-à-dire dans des représentations du réel) partagées (Schaeffer 1999 : 183-184).

¹⁶⁷ Schaeffer (1999 : 178) désigne sous le terme « imaginative » la capacité de produire les représentations qui vont accéder au « statut fictionnel ». La « puissance imaginative » n'est qu'une désignation alternative du processus d'immersion fictionnelle créatrice, donc de la compétence fictionnelle active (Schaeffer 1999 : 180).

¹⁶⁸ Pour Schaeffer (1999 : 153) il n'y a pas deux modalités de représentation, l'une qui serait fictionnelle et l'autre qui serait référentielle. Il n'y a qu'une « modalité référentielle » parce que la capacité représentationnelle a été façonnée par la sélection naturelle comme interface entre le système nerveux, l'environnement extérieur et les états et les actes corporels et mentaux de l'individu.

¹⁶⁹ **Croyance** : « l'instance consciente qui régule nos interactions directes avec la réalité » (Schaeffer 1999 : 156).

¹⁷⁰ **Mimèmes** : Les mimèmes sont « censés rendre possible l'accession à un univers imaginaire identifié comme tel » (Schaeffer 1999 : 147).

¹⁷¹ **Mimétique** : La mimétique désigne une « représentation d'imitation » dans un contexte donné (Schaeffer 1999 : 37)

Pour Schaeffer (1999) cette réalité partagée repose sur quatre traits saillants :

- l'inversion des relations hiérarchiques de l'attention (Schaeffer 1999 : 180-181),
- la mise en tension du réel et du fictif (Schaeffer 1999 : 182-184),
- l'activité d'autorégulation (Schaeffer 1999 : 184-185), et
- l'investissement affectif (Schaeffer 1999 : 185-187).

3.2.1 Attentionnel : inversion des relations

Le premier trait d'une réalité partagée entre les représentations du réel et du fictif à travers des stimuli mimétiques s'opère par l'*inversion des relations hiérarchiques* entre la perception intra-personnelle, notamment de l'attention, et l'activité imaginative.

Dans la vie de tous les jours, l'activité imaginative de l'individu l'accompagne comme une forme de bruit de fond sur ce qui se passe dans le quotidien du réel préexistant. Au contraire dans une situation d'immersion fictionnelle la relation entre l'activité imaginative créative et les préoccupations de l'attention intra-personnelle du réel s'inverse et le seuil d'alerte de l'attention se modifie pour que l'individu accède aux stimuli qu'il n'aurait pas aussi aisément dans le réel (Schaeffer 1999 : 180). En fait, lorsque l'individu se trouve dans une immersion fictionnelle, son attention se dirige vers une perception sélective accrue en faisant un tri entre les stimuli pour mieux appréhender le micro-monde du fictif.

Par exemple, les stimuli enregistrés au niveau de la vision périphérique influent beaucoup moins fortement sur la dynamique de l'exploration visuelle que ce n'est le cas en situation perceptible hors immersion (Schaeffer 1999 : 181).

Cela conduit à un remaniement de la hiérarchie attentionnelle qui peut demander un effort important, par exemple, lorsqu'il y a un passage rapide entre les représentations portant sur le réel et celles portant sur le fictif. En fait, l'enfant apprend à développer son attention au cours de son évolution. Ceci s'élabore par la création d'espaces intermédiaires d'expérimentation où les règles du réel sont provisoirement mises en arrière plan (Schaeffer 1999 : 175). Sans ces espaces intermédiaires, l'enfant court le risque de tomber dans des états d'auto-déceptions en ne pouvant pas distinguer la relation entre les représentations du fictif de celles du réel. Alors que dans cet espace intermédiaire, le développement de l'inversion des relations de l'attention s'effectue à travers des « objets transitionnels¹⁷² » : une poupée ou une couverture étroitement en relation avec une réalité de référence par exemple, la mère de l'enfant qui fournit un contre-jeu au jeu de l'enfant. Ce qui fait dire à Schaeffer (1999 : 164) que le processus fictif dépend également de la condition sociale liée à une « transparence communicationnelle et de confiance » entre celui qui produit les mimèmes et celui

¹⁷² Schaeffer (1999 : 176-177) emprunte le terme « objet transitionnel » de Winnicott (1975 : 19-23) ; « L'objet transitionnel n'est jamais, comme l'objet interne, sous contrôle magique ni, comme la mère réelle, hors de contrôle » (Winnicott 1975 : 19).

qui est invité à se laisser prendre au jeu. Cet espace devient un lieu de possibilités qui peut ainsi être partagé socialement en même temps qu'il est vécu personnellement sans « être interrogé quant à son statut » (Schaeffer 1999 : 177).

3.2.2 Relation réelle-fictive : compétence fictionnelle

Le deuxième trait d'une réalité partagée entre les représentations du réel et celles du fictif à travers des stimuli mimétiques se porte sur la manière dont *l'attention de l'individu est à la fois déliée et reliée* pour aboutir à l'émergence du sens. Etant donné qu'il n'y a pas de rupture totale entre le réel préexistant et le fictif imaginé, la création du sens s'élabore par une mise en cohérence des représentations induites du dispositif fictionnel, du répertoire des représentations provenant des interactions passées dans le réel et des stimuli vécus actuels du réel mais néanmoins « appréhendés en arrière-plan » (Schaeffer 1999 : 182-183).

Cela signifie notamment, et trivialement, que toute réactivation de mimèmes ne peut que se fonder sur le répertoire de représentations dont dispose le récepteur sur son « monde » (Schaeffer 1999 : 184).

De quelle manière le lecteur différencie-t-il les stimuli du fictif et ceux du réel ? Comment se fait-il qu'il n'y a pas d'indifférenciation entre eux ?

Dans un premier temps Schaeffer (1999 : 184) explique que les réalités partagées ne coïncident jamais totalement entre la grille de reconnaissance mimétique du lecteur et la situation de celui qui a créé les mimèmes. Cela permet ainsi d'établir des différenciations entre les deux mondes. Dans un second temps, Schaeffer (1999 : 180) avance l'hypothèse d'une « compétence fictionnelle active¹⁷³ » qui s'enrichit de la différenciation entre des mondes apparemment contraires (Schaeffer 1999 : 167-179). La compétence fictionnelle de Schaeffer (1999 : 173-175) repose sur les travaux du neurobiologiste Michel Jouvét (1993 : 80, 37-104). A ceux-ci, Schaeffer emprunte l'hypothèse d'une présence d'un mécanisme chimique, appelé le « frein moteur », qui permet au cerveau d'un rêveur en sommeil paradoxal de bloquer les signaux moteurs induits par les « séquences comportementales virtuelles avant qu'ils ne se traduisent en comportements actuels » (Schaeffer 1999 : 174). Un signe extérieur de ce mécanisme réactionnel est l'atonie musculaire.

Sans confondre les spécificités du sommeil avec un état d'éveil et de conscience, Schaeffer (1999 : 175) affirme que la compétence fictionnelle implique d'une manière analogue une mise en place d'un « frein » qui permet d'identifier des « leurres¹⁷⁴ » et de ce fait ménager un espace « d'auto-

¹⁷³ La compétence fictionnelle active et la compétence réceptrice sont « les deux faces d'une même réalité » (Schaeffer 1999 : 180).

¹⁷⁴ **Leurre** : confusion entre l'unité cognitive qui « rend possible l'accession à un univers imaginaire identifié comme tel » et la réalité qu'il imite (Schaeffer 1999 : 147, 156).

simulation imaginative » en lien avec un espace de contrôle des interactions avec le réel. De ce point de vue, Schaeffer émet l'hypothèse que les leurres préattentionnels seraient inévitables dans le fictif.

Il se pourrait que le créateur de fictions bien qu'il n'ait nullement la volonté de nous tromper, ne puisse nous amener à adopter l'attitude d'immersion mimétique que dans la mesure où il réussit à leurrer notre module représentationnel préattentionnel : pour nous faire accéder à l'univers mental qu'il crée, il doit nous amener à élaborer des représentations qui posent cet univers (Schaeffer 1999 : 159).

Selon cette hypothèse, la situation d'immersion fictionnelle délie les modules représentationnels (perceptif et linguistique) et épistémiques qui régissent le système de croyances de l'individu. En état « normal », ces deux modules sont reliés ; tout ce qui est traité par la représentation est affecté d'une valeur épistémique (vrai, faux, probable, possible, impossible, etc.) et stocké dans la mémoire à long terme sous forme de « croyances » lors des interactions avec le réel (Schaeffer 1999 : 161). Or, lors de l'immersion fictionnelle, le déliement relatif entre les modules représentationnels et épistémiques crée une oscillation entre une représentation activée par des stimuli mimétiques d'une part, et un blocage des effets de ces stimuli d'autre part, qui sont vécus comme s'ils étaient réels jusqu'au moment où l'attention consciente de l'individu se rend compte que la situation n'est pas effectivement réelle mais fictive (Schaeffer 1999 : 189).

Autrement dit, suite à une perception de stimuli mimétiques, la réaction motrice qui se croit présente dans le réel peut effectivement échouer. Schaeffer explique cet échec par le *feed-back* proprioceptif¹⁷⁵ qui signale à l'attention consciente le fait que la situation de communication perçue « n'est que fictive ». L'instance critique qui interdit les stimuli mimétiques de leurrer l'individu, de lui faire croire qu'il est dans le réel, réside dans l'attention consciente qui lui rappelle qu'en fait il se trouve dans le fictif. L'efficacité de la neutralisation de l'effet du leurre dépend de la qualité du cadrage de la situation que l'individu met en place pour permettre de laisser agir les leurres préattentionnels sans risques effectifs pour lui de les confondre avec son comportement dans le réel (Schaeffer 1999 : 190). Ainsi, la compétence fictionnelle décrit la manière dont l'individu peut éviter de se trouver dans une boucle fermée en se rendant compte de la différence entre ses représentations du fictif et l'exigence physiologique et sociale des « boucles réactionnelles » qui régissent son univers dans sa globalité comme être humain (Schaeffer 1999 : 173). En effet, Odin (1990), en se référant aux travaux de Schaeffer, considère que le moment de l'empreinte physiologique du réactionnel ne devient

... un moment de l'analogie qu'à la suite d'un choix culturel traduit techniquement dans la construction du matériel cinématographique, c'est donc dès le niveau du support technique que l'image photographique-filmique doit être considérée comme culturellement codée (Odin 1990 : 182).

¹⁷⁵ **Proprioceptif** : Pour le besoin de cette recherche, le terme désigne « la perception des positions et des mouvements des segments du corps en relation de chacun sans l'aide de la vision, du toucher ou des organes d'équilibre » (Bjorklund 2004 dans Kuchenbecker, Gurari, & Okamura 2007).

Dans ce contexte, comment le « leurre » du processus du fictif surgit-il ? Schaeffer (1999 : 156) répond que si un mimème est perçu comme « trop » ressemblant à une représentation de ce qu'il imite, le mimème fonctionne comme un « leurre » et ce malgré l'intention du créateur du dispositif fictionnel. En reprenant les propos de Barthes (1984 : 383-387), l'exemple par excellence de ce type de transformation de mimèmes en leures est le dispositif cinématographique.

Il s'agit en l'occurrence de leures perceptifs. La possibilité en est ancrée dans le dispositif cinématographique en tant que tel, c'est-à-dire dans son statut de représentation analogique quasi perceptive. [...] Le simple fait que nous construisions l'image cinématographique comme un ensemble de percepts tridimensionnels implique des leures préattentionnels (Schaeffer 1999 : 157)

De même, l'exagération perçue de l'image (accentuation des contrastes lumineux, de couleurs, etc.) ou de la bande son (amplification du son, de la réverbération sonore, de l'amplitude des fréquences basses) peut induire des « boucles réactionnelles » courtes réflexives préattentionnelles, ex. baisser ou jeter la tête en arrière, fermer les yeux (Schaeffer 1999 : 158). Un exemple de ce phénomène se trouve dans le cas de Glaode (voir Chapitre 5).

J'ai reçu ce film comme ça d'un coup, donc aux yeux et je l'ai trouvé d'abord très violent. J'ai même poussé l'écran parce que je me suis sentie presque même agressée par les images. J'ai trouvé que l'écran était trop grand, le zoom était trop important. J'ai reculé l'ordinateur¹⁷⁶. Malgré tout, de ce fait là, mon attention était attirée par tous ces mouvements, par cette agressivité, etc. (mise en italiques par le chercheur) (Glaode 2010 : lignes 12-18, 22).

Pour Schaeffer, ces réactions indiquent que le module perceptif a été interpellé, voire induit en erreur, et pour un micro-moment la personne a pensé qu'elle était face à une situation réelle préexistante et non à un mimème. De telles réactions sont « génétiquement programmées » et indispensables à notre intégrité corporelle ; ces réactions permettent d'esquiver un projectile ou de fermer les yeux pour ne pas voir une chose déplaisante (Schaeffer 1999 : 159). L'effet du leurre préattentionnel ne se limite pas, cependant, à des réactions motrices. Il est également capable de court-circuiter l'attention consciente de la situation de communication qui contrôle les croyances personnelles et intègre les données représentationnelles dans un cadre épistémique précis (Schaeffer 1999 : 160-161).

Les stimuli qui induisent le leurre font partie de ceux qui en situation réelle doivent être traités sur un mode préattentionnel pour pouvoir être traités efficacement, donc n'accèdent à la conscience qu'une fois que la réaction est déjà enclenchée [...] Or, seuls les mimèmes qui reproduisent de tels stimuli aboutissent à des transferts perceptifs (Schaeffer 1999 : 158, 159).

Schaeffer (1999 : 159) appuie son argumentation sur le constat de Metz (1977 : 124) : les « transferts perceptifs » et les relations motrices qu'ils induisent secouent l'individu, ils « le tirent de

¹⁷⁶ Le chercheur a également noté le besoin de la personne de prendre une distance physique à ce qu'elle regardait.

sa brève chute dans une sorte de sommeil où elle avait sa racine ». Cette observation fait écho à l'interprétation de Paul Ricoeur, reprise par Blay (2007 : 243), selon qui l'émotion, comme réponse physiologique, tire l'individu de l'inertie en l'incitant à se reprendre.

3.2.3 Dynamique homéostatique : cohérence interne

Le troisième trait d'une situation d'immersion fictionnelle est celui de l'autorégulation. Précédemment, il a été montré comment le retour du *feed-back* proprioceptif (la sensation de l'action des différentes parties du corps) peut déclencher l'attention de l'individu pour désamorcer un leurre lorsqu'il prend conscience que la situation ne se déroule pas dans le réel (Schaeffer 1999 : 174). Cette autorégulation survient sur plusieurs niveaux (Schaeffer 1999 : 184). Sur le plan de l'auto-simulation imaginative, elle se nourrit des attentes qu'elle se crée elle-même. Sur le plan des feintises ludiques, elle s'entretient à travers une dynamique de tours de rôles ou de paroles. L'autorégulation est également lancée par la tension entre le caractère incomplet de la réactivation imaginative et la cohérence supposée d'un dispositif du fictif.

Pour Schaeffer (1999 : 220) cette cohérence apparente est liée à la « cohérence interne » du fictif qui ne s'oppose pas au principe de référence même s'il est mis provisoirement entre parenthèses (« en suspension »).

Si on voulait formuler la situation de manière paradoxale, on pourrait dire que le principe de cohérence est ce qui, dans le champ fictionnel, subsiste du principe de référence, puisqu'il correspond à la contrainte constituante de la représentabilité comme telle, contrainte qui régit la constitution même d'une relation « d'à-propos-de » (*aboutness*) qui soit intelligible pour des êtres humains, et donc qui régit les conditions formelles de la référentialité comme telle (Schaeffer 1999 : 220).

En effet, pour François Jost (2001 : 21) le mode fictif désigne le respect des règles plus ou moins différentes de celles du monde du quotidien mais avec l'exigence de cohérence interne. De ce point de vue, la condition minimale que doit remplir le fictif est de fournir une structure qui permet à l'individu de représenter sa réalité (Schaeffer 1999 : 221). En citant Gérard Genette (1991 : 60), Schaeffer (1999 : 224) affirme que la réussite d'une modélisation fictionnelle qui consiste en un ensemble d'actions, d'événements, de sentiments, etc., se trouve dans une émergence globale qui ne saurait être réduite ou déduite de la somme de son caractère dénotatif ou des éléments locaux. En somme, la « cohérence interne » génère une émergence globale qui n'est pas réductible à la somme de ses parties.

3.2.4 Engagement : empathie, identification, transfert, plaisir vibratoire

Le quatrième trait d'une situation d'immersion fictionnelle est celui de l'engagement affectif. Dans un premier temps, cet engagement renvoie au processus d'empathie affective positive ou négative avec

les personnages qui se trouvent dans le monde du fictif. Or, cette empathie réside sur le plan préattentionnel qui permet à l'individu de « sortir de lui-même » (Schaeffer 1999 : 194-195) ; pour qu'elle s'opère, elle doit avoir une « résonance » entre les investissements affectifs du spectateur et une richesse représentationnelle associée aux personnages et à leurs destins (Schaeffer 1999 : 186). L'empathie se trouve alors en tension avec une « simulation consciente » où l'individu se modélise en produisant des mimèmes qui puissent déclencher une mise en situation d'immersion. Une fois la mise en immersion amorcée, les mimèmes que l'individu produira sont issus des leurres préattentionnels liés au dispositif du fictif (Schaeffer 1999 : 195). Pour Schaeffer (1999 : 197) l'*empathie* désigne la manière de s'immerger dans le fictif et de faire le lien entre le « répertoire d'attitudes » de l'individu dans le monde du réel. Ce réel préexiste l'individu et ce qu'il pense percevoir dans le monde du fictif. En somme, par cette description rapide, l'empathie de Schaeffer fait référence à une dynamique paradoxale d'attachement et de détachement entre le réel et un monde immersif qu'il soit « fictif » ou non. En effet, l'empathie n'est en rien spécifique au fictif, si ce n'est que son activation est un indice de l'efficacité d'une immersion fictionnelle (Schaeffer 1999 : 197).

L'empathie peut être distinguée de « l'*identification psychologique* » avec un personnage (Schaeffer 1997 : 197). Pour l'auteur, l'identification est une manière de s'immerger dans le fictif par une « posture d'intériorité subjective » avec le personnage d'une part, et avec la situation dans laquelle se trouve le personnage d'autre part.

Il existe une autre manière de s'immerger dans le fictionnel, c'est-à-dire par « l'*attitude perceptive* » (Schaeffer 1999 : 196). Dans ce cas, le spectateur tend à se modéliser en transférant des habitudes qui lui permettent d'appréhender le réel dans le domaine du fictif (Schaeffer 1999 : 197). Cette projection de ses habitudes et de ses goûts personnels peut mettre en avant un engagement affectif fondé sur une « pulsion scopique » personnelle, c'est-à-dire le plaisir visuel. Le plaisir de voir, par exemple une image pieuse, signifie que la charge affective du mimème visuel est telle qu'il suffit que l'individu soit en sa présence pour qu'un processus d'immersion s'amorce (Schaeffer 1999 : 187). De ce point de vue, le regard est en lui-même saturé par des affects plutôt que par une identification plus « psychologique » avec « l'agir et le pâtre¹⁷⁷ » d'un personnage dans une situation donnée. Cette constatation mène Schaeffer (1999 : 187) à suggérer que plus la charge affective induite par ce qui est représenté est forte, moins le mimème a besoin d'être « fidèle » à ce qu'il imite, et inversement, plus le mimème est fidèle, moins la charge affective de l'objet représenté a besoin d'être grande.

Un autre effet de l'immersion fictionnelle est celui de « faire vibrer » le spectateur à travers le récit et la manière dont il est présenté en associant le contenu et la forme (Schaeffer 1999 : 198, 229). Barthes (1973 : 30) dirait à ce propos que le plaisir du texte, c'est ce moment où le corps suit ses

¹⁷⁷ L'expression vient de Claude Bremond (1990 : 68 dans Schaeffer 1999 : 221)

propres idées car « mon corps n'a pas les mêmes idées que moi ». Cette sensation peut être qualifiée comme un plaisir vibratoire.

Ce moment où mon corps va suivre ses propres idées, c'est lorsque je lis un récit ou assiste à la projection d'un film et que la conscience de la perception des signifiants s'abolit pour ne laisser place qu'au dévidement de l'histoire. C'est dans cette « perte de conscience » que le plaisir (la fascination ?) de la fiction s'actualise (Tremblay 1999 : 136).

Bien que Schaeffer (1999) et Tremblay (1999) prennent en compte le corps, il n'est pas évident de déterminer de quelle manière ce qui est vécu par ce corps est relié à une expérience vécue du spectateur comme un tout fonctionnel. Sur ce point, l'apport du concept « d'action incarnée » représente une réponse pertinente pour combler les limites de Schaeffer et de Tremblay. Selon Valera *et al.* (1993 : 234), « l'action incarnée » conçoit la cognition en tant qu'expériences corporelles dotées des capacités individuelles sensori-motrices inscrites dans un contexte biologique, psychologique et culturel plus large (voir Postulat # 4¹⁷⁸). Cette action incarnée est inséparable des processus sensoriels et moteurs, de la perception et de l'action de l'individu. Les apports de Schaeffer (1999) et d'Iser (1993) résident, néanmoins, dans l'intérêt que leurs travaux respectifs portent à la manière dont un spectateur appréhende une œuvre ayant une intention de créer un univers fictif. Se pose maintenant la question du lien entre ses apports et le « processus décisionnel », tel qu'il a été énoncé dans le chapitre précédent ?

3.3 Eclairage sur le processus décisionnel

Que cela soit dans le contexte de travaux de Schaeffer (1999) ou de ceux d'Iser (1993) le processus du fictif dépend des mises en tension des différenciations épistémiques. Cette tension peut s'opérer entre, par exemple, l'environnement corporel et social de l'individu et un dispositif du « faire-comme-si » du fictif, ou entre les habitudes qui permettent à l'individu de s'intégrer en général dans le réel et l'émergence du sens construit pour le besoin d'une situation de communication particulière. Dans cette optique, Iser insiste sur la nature des « différences », dans l'acception de Bateson (1972/1977) et implicitement sur celle de l'abstraction dialogique (*construing*) de Kelly (1955/1963).

La différence n'est donc plus une affaire de simples distinctions ; en tant qu'espace vide, la différence opère à la fois comme ce qui divise et comme un stimulus qui lie ce qui a été divisé. Ces contre-mouvements simultanés émergent en faisant continuellement référence aux éléments séparés l'un de l'autre ; ainsi la différence ne disparaît jamais par les liens, et l'itération ne cesse jamais (Iser 1993 : 229).

Or le processus du fictif, au sens étroit d'Iser (1993 : 271), crée des éléments qui font déborder le cadre établi, nécessitant toute la force de l'imaginaire pour rendre tangible le processus déclenché par les possibilités que révèle le fictif. Ainsi en canalisant les oscillations épistémiques, l'imaginaire

¹⁷⁸ cf. Chapitre 1, section 8.4.0

transforme les différences produites par les jeux des mises en tension des éléments apparemment contraires en éléments plus concrets sur le plan perceptible, voire social. En effet, en s'appuyant sur les travaux de Schaeffer (1999), il est possible de concevoir les effets du fictif sur l'individu en tant qu'être social, habitant un corps charnel avec sa propre logique physiologique. Le fictif participe activement à ouvrir un « horizon de possibilités » (Iser 1993 : 30) en amont des opérations transformatives de l'imaginaire.

Vue sous l'angle des préoccupations des ingénieurs spécialistes en aide à la décision, l'idée d'un « horizon de possibilités » renvoie à l'élaboration de choix éventuels en amont d'une décision « satisfaisante » (Tsoukiàs 2008, Simon 1997). Dans cette optique, Roy et Bouyssou (1993 : 27-28) parlent de l'importance du « système de préférences » du décideur qui influe sur l'élaboration d'une action *fictive* (incomplète en elle-même). (Cette action se distingue d'une action *irréaliste*, c'est-à-dire une action inenvisageable mais qui sert de support à la discussion). Dans le contexte de Roy et Bouyssou (1993) c'est seulement quand l'action fictive s'attèle à une action *réelle* prête à être exécutée que se produit une action *potentielle*, c'est-à-dire une action jugée provisoirement comme suffisamment utile pour construire une « aide à la décision ». L'action potentielle transforme des intentions en opérant une restriction dans le nombre des préférences exprimées. Par ailleurs, les réflexions dans ce domaine ne s'attardent pas sur le processus épistémique qui permet de passer d'un type d'action à un autre. De quelle manière, par exemple, une action irréaliste (ex. lors une session de remue-méninge) se transforme-t-elle en une action fictive (ex. lors de l'élaboration des prémisses de choix éventuels) étant donné que le passage des données d'un niveau d'action à un autre ne va pas toujours de soi d'un point de vue sociocognitif. Cependant, les réflexions épistémologiques d'Iser (1993) et de Schaeffer (1999) apportent un éclairage important sur la dynamique qui relie les transformations entre les différentes actions du processus d'aide à la décision.

Dans cette perspective, l'action irréaliste (exploratrice) de Roy et Bouyssou (1993 : 27) correspondrait aux processus qu'Iser décrit comme ceux de l'imagination et de la fantaisie. L'action fictive des ingénieurs en aide à la décision, concorde avec l'idée d'Iser (1993 : XV) : le fictif crée l'incertitude, l'instabilité, due à la transgression, au dépassement des lignes de démarcation et ce faisant elle démantèle l'existant. La transformation d'une action « fictive » en une action « potentielle » tangible s'effectue par « l'imaginaire » d'Iser (1993) ou par ce que Roy et Bouyssou (1993 : 28) nomment l'action « réelle ». Iser (1993) ajoute, cependant, qu'une fois l'action construite, elle est démantelée à son tour pour construire un nouvel horizon de possibilités. Néanmoins ces « possibilités » ne sont pas toujours déterminées par l'impératif d'un réel indépendant (« préexistant ») de l'individu. Iser rappelle que le réel n'est qu'un construit mental et donc, comme construit, il est tributaire d'autres choses associées à la représentation de l'individu ; « où il y a une possibilité, il y a une réalité concevable » (Iser 1993 : 234). Dans cette optique, la mise en fiction ouvre un horizon de possibilités à travers des opérations de l'imaginaire qui rassemble les éléments d'une réalité tangible et des alternatives abstraites du fictif (Iser 1993 : 230). L'imaginaire opère ce « rassemblement » en confrontant le fond et la forme des possibilités par un processus de *sélection*, de *combinaison* et d'*auto-révélation*.

Lorsque je regarde un film, mon regard se coule dans l'expérience quasi perceptive qui instaure l'univers fictionnel. Cette aspectualité propre à l'œil de la caméra est en elle-même un opérateur cognitif, au niveau de l'expérience perceptive cette fois-ci. La fiction est donc toujours une affaire de fond et de forme à la fois (Schaeffer 1999 : 230).

Dans le contexte d'Iser, la *sélection* travaille sur les réalités référentielles ; elle met en tension des éléments du présent et du passé. La *combinaison* cible les fonctions gouvernées par les conventions dénotatives et représentatives en mettant en tension les éléments existants avec leurs contraires. De cette manière, l'espace d'oscillation prend forme en tant qu'horizon de possibilités par rapport à un arrière plan de réalités contraires. L'*auto-révélation* désigne le faire « comme-si ». Elle transforme le monde émergent de l'œuvre, produit par le processus de sélection et de combinaison, en une « pure possibilité » (Iser 1993 : 232-233). De quelle manière peut-on rendre opérationnelles ces séries d'oscillations dans la création du sens ?

De toute évidence, ces oscillations n'opèrent pas dans un vide contextuel ; elles sont, en partie, conditionnées par un cadre épistémique et un système réactionnel qu'elles participent à élaborer chemin faisant. La notion de cadre est employée ici, dans le sens que lui donnent Ghitalla *et al.* (2003).

Ces cadres, aussi divers soient-ils, constituent ainsi autant d'horizons d'attente car ils ne permettent pas seulement de capitaliser une forme d'expérience qui les nourrit mais aussi d'anticiper sur l'orientation d'une recherche ou la localisation d'une information. Ces cadres ne sont donc pas réductibles à de simples leviers cognitifs ponctuels et interchangeables à volonté : leur stabilité vient souvent du fait qu'ils assurent en amont la capitalisation de l'expérience (ce qui les renforce) et qu'en aval ils dessinent un horizon d'attente indispensable à la conduite de l'activité (Ghitalla *et al.* 2003 : 136).

Plus précisément, comment entrevoir les effets des oscillations constitutives d'un tel cadrage qui permet la création du sens ? Comment donc rendre opérationnel ces oscillations épistémiques selon les contraintes d'une recherche sur les construits de sens en tant que processus décisionnel associé à une situation de communication ? En resserrant « l'entonnoir » de recherche, il est proposé de s'inspirer de la théorie de la dissonance-consonance cognitive pour rendre compte des effets des jeux oscillatoires dans le processus décisionnel.

3.4. Dissonance-consonance : choisir, c'est faire un compromis

L'intérêt d'introduire une perspective fondée sur le ressenti personnel de l'individu à travers la théorie de dissonance-consonance de Festinger (1957), comme outil conceptuel, est triple.

Premièrement il est affirmé que les processus d'oscillation propres aux confrontations de contextes (ex. Mucchielli 1999, Goffman 1974/1991), de transformations et de mises en forme des éléments informationnels (ex. Iser 1993, Bates 2005, Dervin 1999) et émotionnels (ex. Schaeffer 1999,

Damasio 2003, Bateson 1972/1977) peuvent s'entrevoir dans le processus de dissonance-consonance comme il sera montré par la suite.

Deuxièmement, la théorie de la dissonance a comme préoccupation la quête de l'information appropriée au moment opportun (*information seeking*) en relation avec le sens qu'accorde l'individu à une activité (Festinger 1957 : 126-131, 264). Cette quête d'information est une partie constituante de la création du sens.

Troisièmement, le concept de « préférence », telle qu'elle est comprise dans le contexte décisionnel, implique nécessairement la mise en tension « d'au moins deux choix qui sont de même ordre logique ». Cette mise en tension entre des choix désirables se prête aux effets de la dissonance. En fait, la théorie de la dissonance se fonde sur le postulat d'un processus homéostatique qui explique comment l'humain recherche un sentiment de cohérence entre ce qu'il préfère d'une part, et ce qu'il peut être amené à réaliser publiquement en compromis avec les impératifs d'une situation d'autre part.

Il est supposé que ce sentiment de cohérence constitue une partie tangible du sentiment du sens attribué à une décision dans une situation incertaine. Herbert Simon (1977) énonce l'idée que dans une situation incertaine, la décision devient un compromis ; l'individu choisit la « moins mauvaise » alternative.

Dans un sens important, toute décision est un sujet de compromis. L'alternative qui est finalement sélectionnée ne permet jamais d'atteindre complètement ou parfaitement les objectifs. Elle n'est que la meilleure solution disponible sous les circonstances. La situation environnementale limite inévitablement les alternatives qui sont disponibles (Simon 1997 : 5).

Simon (1997) rappelle qu'en réalité les limites inévitables du temps et de l'effort du décideur le conduisent à opter pour le premier choix qu'il estime « satisfaisant » plutôt que de patienter pour prendre une décision avec 100 % de certitude. Cela sous-entend que des alternatives non-choisies posséderaient des attributs qui demeurent attrayants au décideur même après la prise de décision, et en cela ces attributs peuvent troubler le processus post-décisionnel.

Même si Mucchielli (1999) et d'autres chercheurs en SHS citent Herbert Simon (1996/2004) dans leurs travaux, rares sont ceux qui approfondissent les implications des idées de Simon sur les capacités limitées de l'humain dans ses actes décisionnels et la création du sens. Or, le domaine de la dissonance cognitive représente un des domaines qui intègre implicitement la rationalité circonscrite d'Herbert Simon. Dans ce contexte, le concept de la dissonance cognitive peut rendre opérationnel l'examen des processus qui étaièrent la création du sens, notamment en qui concerne la prise en compte des préférences personnelles dans le processus décisionnel.

Leon Festinger (1957 : 3, 9), fondateur de la théorie de la dissonance cognitive, entend par « cognitive » toute connaissance, opinion ou croyance portant sur l'environnement, soi-même et ses

comportements dans le monde. Après tout, avance Festinger (1957 : 10), si une personne tient à une « opinion » qu'elle pense juste, elle n'est pas psychologiquement plus différente qu'une « connaissance » juste. Sous cet angle, Festinger (1957 : 123-124) déclare un intérêt particulier pour la quête d'informations pour réaliser une action à lancer, sans pour autant nier l'importance de la curiosité active et du plaisir qu'une telle quête peut également procurer à l'individu. Il affirme que l'inconfort intellectuel ou émotionnel que suscite le sentiment de déséquilibre de la dissonance « incite¹⁷⁹ » la personne à chercher des données informationnelles soit pour renforcer un point de vue existant (dynamique assimilative), soit pour construire un nouveau point de vue (dynamique accommodative) (Festinger 1957 : 30).

Sur le plan formel, il y a dissonance quand un événement (« x ») n'est pas suivi d'un autre événement associé (« y »), c'est-à-dire lorsque « pas-x » suit « y » lorsque « x » et « y » sont mis en relation (Festinger 1957 : 13, 260-261, 278). L'émergence de « pas-x », plutôt que le « x » attendu, désigne une incohérence (*inconstancy*) ressentie. Cette incohérence survient lorsque l'individu ne peut pas créer un sens aux événements. Il y a là un sentiment d'indifférenciation qui peut susciter un doute, une ambiguïté, de manière « désagréable car il exprime une demande latente de l'information » (Lévy-Garboua & Blondel 2002 : 8). Louis Lévy-Garboua explique le ressort de la dissonance dans le contexte décisionnel comme suit.

L'individu se trouve constamment *surpris* par les images qu'il reçoit et enregistre les variations des préférences qui en résultent pour lui-même d'un moment à l'autre. Comme il ne peut logiquement tenir pour certain – ou vrai – qu'il préfère *simultanément* une chose et son contraire, il *doit* se sentir constamment en état d'*incertitude dynamique*, considérant qu'il passe *successivement* par des préférences différentes ou dissonantes, et en déduire qu'il a en fait une connaissance imparfaite de sa véritable préférence (Lévy-Garboua 2003:4).

Inversement, la *consonance cognitive* se reconnaît quand un événement est « suivi de » (*follows from*) l'autre selon celui qui interprète les événements, par exemple, il y a consonance quand un effet (« y ») a un sens suite à un événement (« x »). Dans la logique de Festinger, la dissonance appelle la consonance ; la dissonance ne peut pas exister sans la consonance. Il y a là une mise en tension entre ce qui rassure (la consonance, la continuité) et ce qui dérange (la dissonance, la discontinuité). Ainsi, à toute chose égale, plus l'individu accorde une importance à la décision¹⁸⁰ et plus l'attente est élevée à l'égard d'une source potentielle d'information, et plus le sentiment de dissonance est élevée (Festinger 1957 : 37, 127, 158). Dans cette logique, les travaux de Festinger (1957 : 13-14) identifient quatre conditions pouvant déclencher la dissonance :

¹⁷⁹ Festinger (1957 : 277) dit clairement que la « motivation » est certainement importante dans l'étude des comportements des personnes, mais il a fait le choix de l'exclure de son étude. En effet, la notion de « motivation » est tellement polysémique qu'il est prudent de ne pas la développer sans lui donner un cadre de signification précis.

¹⁸⁰ Festinger (1957 : 61) signale qu'il est nécessaire de prendre en compte que les sujets impliqués dans ses expérimentations en laboratoire ont pris des décisions qu'ils considèrent peu importantes pour eux. Par conséquent, la dissonance qui existait lors de ses expérimentations n'était pas très élevée en magnitude.

- une incohérence logique au niveau du raisonnement propre à l'individu ;
- une discordance entre une opinion spécifique (locale) de l'individu et l'ensemble de ses opinions (globales) ;
- un conflit face à une réalité sociale de l'individu ; et/ou
- une résistance fondée sur une expérience acquise du passé ou une attente d'un avenir face aux exigences d'une activité dans le présent.

3.4.1 Enjeux de la dissonance/consonance

Festinger (1957 : 278) lui-même reconnaît le caractère flou du « suivi de » (*follows from*) dans le rapport entre « x » et « y ». Il propose que ce rapport puisse être en référence à une logique, à des normes culturelles, à une expérience acquise/apprise, ou à « autre chose ». Si une relation de dissonance est affirmée, il est donc nécessaire de déclarer sur quelle base (logique, culturelle, expérientielle, ou autre) elle est fondée et ce qui pourrait changer l'amplitude¹⁸¹ de la dissonance ressentie (Festinger 1957 : 279). De ce point de vue, rien n'entrave l'idée qu'une émergence du sens peut s'effectuer par une relation de temporalité des différences entre deux phénomènes, comme le propose Bateson (1991/1996 : 278¹⁸²).

Le problème à première vue réside dans la notion de mise en tension de deux phénomènes « en les considérant seuls » (*considering them alone*) (Festinger 1957 : 278). Comme le soulignent de nombreux chercheurs, de Gregory Bateson à Edgar Morin il existe des rapports systémiques entre des phénomènes apparemment distincts les uns des autres. Comment réconcilier donc la notion « en les considérant seuls » pour laquelle Festinger (1957 : 278) reconnaît ne pas avoir de réponse ?

Sur ce point, il est nécessaire de revenir à la rationalité circonscrite de Simon (1997) et d'Asch (1946), vues précédemment. Les études sur le terrain conduites par Simon, entre autres, montrent que dans beaucoup de situations, l'être humain tend à réduire ses choix au minimum soit par manque de temps, soit par économie d'effort. De même, l'*effet de primauté* d'Asch émet l'idée que l'humain a une forte tendance à réduire ses choix en s'arrêtant sur les « premières impressions ». Dans une logique analogue, l'*effet de halo* (Thorndike 1920) précise que lorsqu'une personne identifie un attribut positif ou négatif saillant d'un phénomène, elle tend alors à généraliser cet attribut à l'ensemble du phénomène¹⁸³.

¹⁸¹ L'amplitude de la dissonance se détermine à la fois par l'*importance ressentie* de la décision et la *tension ressentie* entre les attributs indésirables d'une décision retenue, d'une part, et les attributs désirables des choix rejetés d'autre part cf. Festinger (1957 : 37-38, 262).

¹⁸² cf. Chapitre 1, section 4.3

¹⁸³ D'autres effets analogues existent tels que l'*effet d'ancrage mental* (rester sous une impression précédente), l'*effet de récence* (rappeler les derniers éléments d'une liste), l'*effet de confirmation* (prendre en compte ce qui convient à l'observateur), l'*effet d'attribution* (attribuer aux autres ce que ressent l'observateur).

Les informations les plus accessibles à la mémoire, les plus récentes, les plus saillantes influencent les jugements et les choix de manière disproportionnée par rapport aux prédictions de la théorie normative parce que ces images sont en général plus fréquemment perçues que les autres (Lévy-Garboua 2003 : 12).

Dans cette optique, même si la notion de « se limiter à deux phénomènes » est discutable sur le plan théorique, elle a le mérite de s'approcher des contraintes de la « rationalité limitée¹⁸⁴ » de l'être humain du terrain. Ce n'est pas parce que l'humain décide de traiter deux phénomènes dans un premier temps, que celui-ci ne peut pas prendre en compte d'autres phénomènes dans un second temps. Une chose semble claire, l'humain ne peut pas tout traiter en même temps et dans un même lieu. L'idée de traiter un nombre limité de phénomènes n'exclut aucunement un raisonnement plus systémique (« moniste ») à un niveau plus global (« plan aérien »). Une telle démarche doit également inclure des processus analytiques à des niveaux subordonnés, sinon elle ne serait qu'une démarche binaire ayant des éléments à l'intérieur et à l'extérieur de son champ. La démarche systémique signifie, en revanche, que l'effet et le produit d'un phénomène, par exemple d'une dissonance ressentie, sont nécessaires au processus qui les génère ; « le produit est producteur de ce qui le produit » écrit Morin (2005 : 115). Cela conduit donc à une *causalité récursive*¹⁸⁵ où les produits et les effets sont en même temps causes et producteurs de ce qui les produit (Morin 2005 : 99-100). Sous cet angle, l'idée que les relations récursives entre phénomènes ressentis peuvent être caractérisées comme dissonantes ou consonantes sert comme l'unité d'analyse de base. Dans ce cadre de cette étude, cette unité d'analyse représente un outil opérationnel dans l'élaboration d'une grille d'interprétation du chercheur portant sur ses observations de ce qui se passe dans une situation communicationnelle.

3.4.2 Exemple : l'achat de voiture

Pour illustrer le fonctionnement d'une dynamique de dissonance-consonance, prenons l'exemple de l'achat d'une voiture onéreuse : le propriétaire doute de sa décision après l'achat et un sentiment de dissonance est né (Festinger 1957 : 29-30). Comment le nouveau propriétaire peut-il réduire le sentiment d'inconfort qui s'ensuit ?

Mis à part un changement dans l'importance accordée aux croyances et aux comportements, il y a deux manières de réduire la dissonance soit en diminuant le nombre de relations dissonantes, soit en augmentant le nombre de relations consonantes (Festinger 1957 : 94).

Dans la pratique trois choix lui sont possibles.

¹⁸⁴ Chapitre 1, section 7.2

¹⁸⁵ **Récursivité** : Paillé & Mucchielli (2008 : 267) qualifient la *récursivité* comme la « réévaluation constante » en contraste avec les phénomènes connexes, tels que l'*itérativité* (la comparaison constante) et la *réflexivité* (la théorisation constante).

Premièrement, il vend la nouvelle voiture parce qu'elle tend à tomber en panne et l'avis des amis envers le véhicule est défavorable ; « si je me débarrasse de la voiture, je n'aurais plus de soucis, ouf ». Dans un tel cas où le propriétaire n'a que peu de confiance¹⁸⁶ en sa décision, il évitera les situations augmentant la dissonance (Festinger 1957 : 30). S'il revend sa voiture, il se trouve dans une situation soit de pré-décision concernant l'achat d'une autre voiture, soit de renoncement à prendre toute décision sur ce sujet (Festinger 1957 : 44).

Par cette expérience, le propriétaire aura appris à ne pas prendre une telle décision sous ces conditions (Festinger 1957 : 30) et assumera la perte de face, ou d'argent dans le cas d'une revente car la décision de garder la voiture aura exigé un changement trop radical.

Deuxièmement, le propriétaire garde la voiture en assumant sa décision tant bien que mal ; « j'ai la voiture maintenant, je dois vivre avec ses inconvénients, un point c'est tout ». Pour Festinger (1957 : 29) cette décision mettra les préférences de la personne en tension avec la décision prise. Non seulement la personne assume les inconvénients des (possibilités de) pannes de la voiture, le dissentiment de ses amis, mais également la tension conflictuelle interne vis-à-vis de ses propres préférences ou raisonnements. En toute probabilité, la pression de la dissonance conduira la personne à effectuer une « quête d'information » de manière sélective ; elle cherchera à augmenter la consonance et à éviter les événements qui empireraient la dissonance existante (Festinger 1957 : 126-131, 264). De manière concrète, la personne pourra favoriser les événements et les personnes qui conforteront sa décision (Festinger 1957 : 21, 188, 209).

Le fait de savoir que quelqu'un d'autre tient la même opinion est consonante avec sa propre opinion ; plus il y a des personnes qui adhèrent à la même opinion, plus il y a des éléments cognitifs qui sont consonants avec la cognition qui correspond à cette opinion (Festinger 1957 : 179).

Il existe là, cependant, la possibilité que la personne se « ghettoïse » dans la mesure où elle renforce doctrinairement ses opinions initiales. Brehm & Cohen (1962 : 55-57) caractérisent ce syndrome comme l'*effet boomerang* de la dissonance. Un de ses effets serait un manque d'intérêt pour tout ce qui pourrait mettre en doute une décision prise, ou une opinion affirmée.

Troisièmement, le propriétaire garde la voiture parce qu'il trouve un nouvel élément qui renforce sa décision ; « avec la voiture je pourrais commencer à faire des activités nouvelles, tant mieux ». Ce nouvel élément s'ajoute aux éléments existants ou remplace les éléments défavorables existants (Festinger 1957 : 22, 30). Le renforcement de la décision se réalise en créant un « contexte plus large » (Festinger 1957 : 46) qui permet au propriétaire d'approprier des nouveaux éléments informationnels. De cette manière, il sera à même de restructurer son point de vue afin d'élaborer un

¹⁸⁶ Suite à une expérimentation avec 137 personnes en laboratoire, il s'avère que moins il y a de dissonance, plus il y a confiance dans la décision prise, c'est-à-dire plus les choix rejetés se confirment comme inappropriés, et donc moins il y a de dissonance (Festinger 1957 : 55-59).

compromis entre les éléments défavorables de la décision retenue (ex. inconvénients des réparations, désaccords avec ses amis) et les nouveaux éléments favorables post-décisionnels (ex. s'offrir un toit ouvrant) (Festinger 1957 : 46). Dans ce cas, l'individu augmentera la dissonance jusqu'à ce qu'un changement structural émerge.

Si la dissonance devient plus importante que la résistance au changement d'un comportement, la dissonance change. De cette manière, la dissonance est éliminée et ce qui était dissonant avec la connaissance du comportement précédent est, bien entendu, consonant avec la connaissance du nouveau comportement (Festinger 1957 : 163).

Ce cas démontre comment des choix potentiels mis, dans un premier temps, entre parenthèses peuvent revenir pour perturber la phase post-décisionnelle. En effet, pour Festinger l'être humain n'agit pas de manière machinale ; ce qu'il rejette à un moment donné peut toujours être remis en jeu à un autre moment. Cette démarche correspond au concept connu du tiers inclus (cf. Labour et Kolski 2010). Se pose maintenant la question de la manière dont la dissonance peut être inférée dans les attitudes et les actes d'une personne dans une situation de communication ?

3.4.3 Cas de figure de dissonance

Festinger (1957) propose deux cas de figure de dissonance. Le premier cas de figure regroupe ceux qui possèdent une « *haute tolérance* » à l'égard du sentiment de dissonance. Ils auraient un point de vue fondé sur des préférences :

- inclusives ;
- non-binaires du « peut-être », plutôt que du « oui » ou « non » ;
- ambiguës ; et
- ayant toujours des dissonances résiduelles (Festinger 1957 : 266-267).

Le deuxième cas de figure comporte ceux qui auraient une « *faible tolérance* » envers le sentiment de dissonance (Festinger 1957 : 267-269). Leurs préférences s'orienteraient vers :

- l'effort d'élaborer des éléments qui renforcent un point de vue particulier, il y aurait perte de repère lorsqu'il faut prendre en compte plusieurs points de vue ;
- l'effort de réduire l'ambiguïté, le doute, l'incohérence car leurs effets sont vécus comme pénibles et intolérables ;
- l'évitement des situations dissonantes par une stratégie d'anticipation construite à partir de « mauvais souvenirs » du passé ;
- l'incapacité à prendre une décision ou d'en assumer la responsabilité par peur de dissonance éventuelle

3.4.4 Bilan

La théorie de dissonance-consonance cognitive a été mise à profit pour rendre opérationnelle l'idée d'oscillation épistémique qui émerge des travaux d'Iser (1993) et de Schaeffer (1999) portant sur la manière dont un spectateur appréhenderait un objet perçu comme fictif.

Un excès de dissonance fait courir le risque de rester dans une incertitude qui ne permet pas de trancher, c'est-à-dire de prendre une décision car il y aurait toujours « autre chose » qui pourrait être mieux. Cela ressemble à celui qui saute continuellement entre des chaînes de télévision, ne pouvant pas décider quelle émission lui convient. La démarche aurait tendance à valoriser, voire à créer, des *ruptures de sens*. Ce processus minimise la continuité souvent utile pour établir des habitudes et une économie d'effort. Cela peut conduire à un épuisement mais peut également conduire à une inventivité du fait que l'individu est un « éternel insatisfait ».

Un excès de consonance court le risque, lui, de se limiter aux changements qui ne permettent pas de mettre en question le *statu quo ante*. Cela ressemble à celui qui refuse de changer de chaîne de télévision après avoir choisi une émission quelconque. La démarche aurait une tendance à classer la discontinuité et l'imprévisibilité comme du *non-sens*. Par conséquent, une émergence du sens qui se limiterait au processus de consonance se fermerait dans une homogénéité qui peut à la fois rendre difficile l'acceptation de la nouveauté non-conforme aux attentes. Cependant, elle peut également procurer un point d'ancrage, notamment dans les moments de difficultés.

En conclusion, l'émergence du sens résiderait donc dans une mise en équilibre entre les processus de dissonance (« rupture ») et de consonance (« continuité »). Afin de capitaliser les implications de cette observation ainsi que les autres éléments du cadre d'interprétation de cette recherche, il est nécessaire d'établir une méthodologie de recherche comme s'y consacre la prochaine phase de resserrement de « l'entonnoir » de recherche.

4. Conclusion

Le cadre d'interprétation de cette recherche a comme point de départ le projet de recherche inter-laboratoire *Média et Emotion* (MédEm). Le projet s'appuie sur le postulat selon lequel les construits qu'un spectateur élabore à l'égard d'une œuvre audio-visuelle dépend du contenu, du support de diffusion, de l'environnement dans lequel la diffusion s'effectue selon le vécu de l'individu. Pour l'auteur de produit audio-visuels, cela peut impliquer une prise en compte des effets d'une œuvre sur le spectateur. Ainsi, l'auteur peut être conduit à intégrer dans son projet de conception les facteurs de réticence et d'adhésion du spectateur à ce qu'il perçoit sur un écran dans une situation communicationnelle donnée. Dans cette optique, le projet MédEm cherche à développer des

applications audio-visuelles qui valorisent les préférences personnelles de l'utilisateur en tant que spectateur. Par conséquent, cette recherche a pour but de mener une étude exploratoire qui vise à saisir les préférences du spectateur associées à la création du sens dans une situation d'entretien semi-guidé (voir le Chapitre 3).

L'enjeu principal de cette étude exploratoire est de mieux comprendre le lien entre la création du sens et le processus décisionnel qui conduirait le spectateur à vouloir regarder, ou non, le film en entier après avoir vécu les effets info-communicationnels d'un extrait du film. Pour ce faire, l'hypothèse de travail suivante est énoncée : les préférences décisionnelles participent aux construits de sens impliquant l'*enjeu*, l'*engagement* et le *point de vue* du spectateur dans l'élaboration d'une situation communicationnelle. La problématique de recherche qui en découle s'interroge sur les éléments communicationnels (échange, circulation et création des objets porteurs de sens¹⁸⁷) qui président à l'émergence du sens d'un point de vue décisionnel, en lien aux construits informationnels (« *pattern* d'organisation ... »¹⁸⁸) du spectateur qui a vu l'extrait du film. Afin de mettre en œuvre cette problématique, un cahier des charges a été fourni aux spécialistes en audio-visuel du département DREAM de l'UVHC. Il convient de rappeler que cette étude représente une interrogation méthodologique de l'émergence du sens d'un point de vue décisionnel par l'intermédiaire d'un document filmique et non une étude portant sur l'œuvre audio-visuelle en tant que telle. En réponse au cahier des charges que j'ai établi, il m'a été proposé d'étudier un extrait d'une course-poursuite pris d'un film d'action, *Angle d'attaque* (2008).

Le cadre d'interprétation de cette recherche sert à donner une base au chercheur pour comprendre la manière dont les spectateurs vont élaborer leurs construits personnels en regardant l'extrait d'un film. Pour ce faire, deux points d'entrée ont été adoptés, à savoir les travaux d'Iser (1993) et de Schaeffer (1999) avec leurs apports et leurs limites au concept « d'oscillation » (*play mouvement*). Dans le contexte de cette étude, ce qui fait diverger ces deux démarches tient à la préoccupation « cognitiviste » d'Iser *a contrario* de Schaeffer qui, lui, inclut le rôle du corps dans la création du sens d'un film vécu.

Sous cet angle, la première partie (*Appréhender un film et Retour pré-attentionnel*) de la discussion explicite les enjeux théoriques des effets récursifs d'une œuvre de fiction dans une situation communicationnelle donnée. Elle permet d'éclaircir les rapports entre les notions : de la mise en fiction et de l'imaginaire ; du réel et du fictif, du pré-attentionnel et de l'attentionnel. Cet éclaircissement débouche sur les différentes formes d'engagements possibles (empathie, identification, transfert et « plaisir vibratoire ») associées à une œuvre de fiction. La deuxième partie (Eclairage sur le processus décisionnel et Dissonance-consonance) intègre les travaux portant sur les effets d'un contenu filmique au fil conducteur de cette recherche, c'est-à-dire l'étude des construits de sens en tant que processus décisionnel.

¹⁸⁷ Jeanneret (2008 : 20) voir Chapitre 1, section 2.3.2

¹⁸⁸ cf. Chapitre 1, section 8.1

Cette mise en cadre du projet de recherche ouvre la voie à l'élaboration de la méthodologie et de la méthode de recherche dans le chapitre qui suit, qui a comme objectif de rendre opérationnelle la problématique de recherche.

Troisième chapitre :

Méthodologie et méthode de recherche

Où l'on détermine des outils qui permettent de mieux se connaître.

L'objectif de ce chapitre est de rendre tangible la manière dont les données du terrain ont été construites et transformées. Cela implique l'élaboration d'une représentation des éléments clés « dégagés de leur contexte par un observateur pour servir de support à l'investigation et/ou à la communication » (Roy et Bouyssou 1993 : 68). Sous cet angle, la méthodologie de recherche s'attache à faire émerger un *modèle*¹⁸⁹ *d'évaluation*, compris ici comme un dispositif qui fait émerger un ensemble de choix possibles. Ces choix constituent des alternatives en cohérence à la situation de communication et à la formulation d'un problème de recherche

Afin de mieux appréhender ces « choix possibles », il est nécessaire de percevoir les relations par exemple entre les préférences et les différents niveaux d'attributs nécessaires à l'élaboration des choix possibles. Pour ce faire, il est nécessaire de prendre en compte des données, y compris celles de nature apparemment ambiguë (« *incertitude endogène* », Bouyssou *et al.* (2006 : 47, 58) et celles qui sont manquantes (« *incertitude exogène* », *ibid.*) afin de proposer des actions éventuelles permettant de résoudre un problème.

Pour mettre en œuvre cette démarche, le chapitre est divisé en deux grandes parties. La première partie présente les enjeux méthodologiques de recherche. Elle aborde les questions épistémologiques, ontologiques et praxéologiques d'une recherche en SIC. La deuxième partie établit la méthode mixte (qualitative et quantitative) de la recherche. Elle présente les implications opérationnelles à travers une démarche quasi-expérimentale fondée sur une série de pré-études afin d'établir un protocole d'entretien d'étude de cas qui est, par la suite, confronté à quatre critères de validation.

¹⁸⁹ **Modèle** : Un schéma qui, pour un champ de questions, est pris comme représentation d'une « classe de phénomènes plus ou moins habilement dégagés de leur contexte par un observateur pour servir de support à l'investigation et/ou à la communication » (Roy et Bouyssou 1993 : 68).

1. Méthodologie

Comme l'observe Carla Willig (2008 : 7) la différenciation entre « méthodologie » et « méthode » n'est pas toujours claire en SHS, l'une est souvent confondue avec l'autre. Or, les termes peuvent servir à signifier le rapport entre deux niveaux de réflexion concernant l'investigation de l'objet d'étude. Pour Willig (2008) le propre de la méthodologie réside dans la cristallisation du point de vue du chercheur directement liée au recueil et à l'interprétation des réponses issues du terrain de recherche. De ce point de vue, la position épistémologique de ce travail peut être décrit comme sémio-socioconstructiviste¹⁹⁰, à savoir que la connaissance personnelle est ancrée dans son environnement physiologique, social et matériel relié.

De manière plus précise, le cadre épistémologique de cette recherche considère le processus de création du sens, et les postulats qui s'y réfèrent, comme un construit en prolongement des travaux de Gregory Bateson, de Marcia Bates et d'Alex Mucchielli. Cette orientation sémio-socioconstructiviste cherche donc à mieux comprendre les processus et les objets matériels qui permettent à l'individu d'accorder un sens à une situation de communication comme dans le visionnage d'une course-poursuite filmée. Ainsi comprise, la méthodologie sert de liaison entre l'explicitation de la « posture théorique », « l'attitude de recherche » (voir les chapitres 1 et 2) et leurs mises en œuvre par le truchement d'une « méthode de recherche » (voir plus bas). Pour le dire autrement, la méthodologie assure la cohérence globale de la méthode de recherche.

Avant de détailler la méthode de recherche, il est nécessaire de rendre compte des enjeux d'une méthodologie de recherche. En adaptant les propos de Willig (2008 : 12-13), les trois enjeux suivants apparaissent :

- Quels types de connaissance la méthodologie vise-t-elle ? (dimension épistémologique - « Comment connaître le monde que je perçois ? »),
- Quelles suppositions la méthodologie fait-elle sur la manière dont le monde est constitué ? (dimension ontologique - « Quelles sont les relations entre les éléments qui constituent un monde connaissable ? »),
- Comment la méthodologie conceptualise-t-elle le rôle du chercheur dans le monde (dimension praxéologique - « En fonction de quoi peut-on agir dans et avec ce monde ? »).

En SIC, Paillé & Mucchielli (2008 : 76) font référence à la notion « d'univers interprétatif ». Il semble utile d'intégrer cette notion dans la constitution d'une méthodologie de recherche qui cherche à mettre en relation des « postulats de nature ontologique, épistémologique et praxéologique ».

¹⁹⁰ cf. Chapitre 1, section 4.1

1.1 Epistémologie : quatre types de connaissance

Willig (2008 : 12-13) avance quatre types d'épistémologies qui peuvent sous-tendre une méthodologie de recherche. Deux positions extrêmes (le « réaliste naïf » et le « relativiste radical ») enserrent deux autres positions, intermédiaires entre ces extrêmes.

Le *réaliste naïf* recherche « la » réalité telle qu'elle est véritablement. La connaissance visée s'attache aux sentiments et expériences essentielles (« pures ») des personnes. La méthode de recherche permet aux personnes interrogées de s'exprimer ouvertement et sans contrainte.

Le *relativiste radical* affirme que « l'expérience pure » n'existe pas, il ne peut qu'y avoir des versions différentes de l'expérience relative à une situation unique donnée. Toute expérience n'est qu'un construit, c'est-à-dire une interprétation personnelle, éventuellement illusoire. La méthode de recherche se concentre donc sur les tensions, les contradictions et les variations dans les récits de l'expérience vécue.

La première position intermédiaire nuance celle du *réaliste naïf*. Willig (2008 : 13) l'appelle le *réaliste critique*, celui qui vise de mieux comprendre ce qui se passe « véritablement » dans le monde tout en reconnaissant les limites inévitables du chercheur et de la qualité de ses données pour avoir accès à un monde supposé « véritable ».

La seconde position intermédiaire est appelée *phénoménologique* (Willig 2008 : 13). Elle affirme que même si l'expérience du monde est nécessairement un construit qui peut changer, ce n'est pas pour autant qu'elle n'est pas vécue comme « réelle » pour l'individu. Cette position fait écho à Bateson (1972/1977e : 173), Kelly (1955/1963 : 130, 163-164), Festinger (1957 : 3, 9-10), Mucchielli (2005 : 14) et Paillé & Mucchielli (2008 : 29) sur l'importance de prendre en compte la manière dont l'individu considère ses construits. Collins et Selina (2001) citent Edmund Husserl, un des fondateurs de la phénoménologie, pour dire la chose suivante.

La phénoménologie ne nie pas l'existence du monde réel. Sa seule tâche tient à l'éclaircissement de la *signification* de ce monde, le *sens* dans lequel tout le monde reconnaît, à tort ou à raison, qu'elle existe véritablement (Collins et Selina 2001 : 42) (italiques ajoutées).

Pour cette recherche, la position choisie est essentiellement « phénoménologique », notamment en relation directe avec les travaux de Bateson, de Bates et d'Alex Mucchielli. La connaissance visée a donc le double objectif de saisir les convictions et les sentiments d'un vécu verbalisé dans une situation donnée et d'inférer un *pattern*¹⁹¹ éventuel de ce vécu exprimé.

¹⁹¹ cf. Chapitre 1, section 4.1

1.2 Ontologie : coexistence des mondes

Si la dimension épistémologique s'interroge sur « Comment arrive-t-on à connaître quelque chose dans le monde ? », la dimension ontologique pose la question connexe de la nature des relations qui constituent les choses d'un monde apparemment connaissable (Willig 2008 : 13). L'ontologie implique ainsi les relations avec le monde et, par extension logique, entre les différents « mondes » que l'individu peut construire. Dans cette optique, une *ontologie réaliste* suppose qu'il existe un monde sous-jacent qui soit essentiellement ordonné et régi par des lois universelles. Par conséquent, les structures et les objets ont une relation de cause à effet entre eux. Une *ontologie relativiste* soutient que le monde tel que l'individu peut l'apercevoir est sujet à plusieurs interprétations. Il existe donc plusieurs versions de ce qui est perçu que l'individu considère comme le réel (Willig 2008 : 13).

L'ontologie de cette recherche se situe entre une position « réaliste » et « relativiste » pour pencher vers une démarche phénoménologique affirmant que le vécu dans le monde est source de création de sens toujours en mouvement (cf. Collins et Selina 2001 :42, plus haut). Ce vécu est en rapport avec les phénomènes tangibles et intangibles de l'environnement, et ce, même si ses qualités intangibles ne sont pas entièrement connaissables et maîtrisables (cf. Bateson 1972/2000b : 470, Bates 2005a : para. 4-5). A partir de ce point de vue, il est postulé que l'émergence du sens a nécessairement un ancrage dans une cognition distribuée reliant le monde « interne » du corps de l'individu à son univers social « externe » par une médiation sémio-socioconstructiviste.

Cette médiation s'effectue par des jeux oscillatoires d'antagonisme-complémentarité entre les différents niveaux épistémiques. Sur ce point, l'apport de François Rastier (2003), de Wolfgang Iser (1993) et de Jean-Marie Schaeffer (1999) sont indispensables à une recherche en SIC. Comme le dit Bateson (1972/2000b : 470) l'atout de l'esthétique est de construire « des ponts et des combinaisons entre les niveaux de l'esprit ». En effet, Rastier (2003 : 14) considère que le sens des choses est de nature hétéronomique car il est constitué d'une conception « polémique, paradoxale, qui fait de l'Etre une totalisation contradictoire ». Il revient donc à la création de sens de construire une « totalité globale unificatrice » (Rastier 2003 : 94, 102).

1.3 Praxéologie : pratique réflexive

Si la praxéologie est vue comme une pratique réflexive, une position radicalement *réaliste* perçoit le chercheur comme un témoin, essentiellement neutre, qui ne fait qu'observer ce qui se passe sans intervenir sur ce qu'il observe (Wiling 2008 : 13-14). La recherche s'assimile à une forme de « chasse aux trésors » des objets plus ou moins déjà construits. Le principe d'incertitude d'Heisenberg, qui affirme que l'acte d'observer engendre le risque de dénaturer ce qu'il observe, n'a que peu de sens pour la démarche réaliste à travers des approches positivistes et néo-positivistes de recherche. La position du *relativiste*, en revanche, considère le chercheur comme un démiurge.

Prise à la lettre, la démarche révèle davantage la capacité du chercheur à concevoir et à interpréter un objet de recherche, plutôt qu'éclairer la compréhension de l'objet de recherche. De prime abord, il y a là une forme de solipsisme intellectuel.

Or, cette recherche prend acte du caractère inévitablement partiel (cf. la rationalité limitée d'Herbert Simon 1997) et partial (dû à un parcours personnel, idéologique, ...) de l'activité scientifique. Ainsi, sur le plan praxéologique, l'intervention du chercheur n'est pas un acte neutre, toute activité et non-activité de sa part a valeur de message ; « il suit qu'on ne peut pas *ne pas* communiquer, qu'on le veuille ou non » (Watzlawick *et al.* 1967/1972 : 45). De plus, selon Vygotski (1934/1997: 199) l'humain n'a pas un accès direct à ce qu'il pense observer ; il ne peut qu'observer et qu'agir dans le monde par l'intermédiaire des outils en tant qu'objets historico-culturels. Les outils du chercheur sont porteurs d'une vision particulière du monde. Outre les outils utilisés, il est également nécessaire de prendre en compte la personnalité, l'humeur du moment et la manière de s'exprimer verbalement et non-verbalement, de s'habiller de ceux qui participent à l'entretien.

Vu la rationalité limitée du chercheur, dans le cadre de mes travaux, le protocole d'entretien et l'interprétation des réponses ont été soumis à d'autres chercheurs et confrontés aux travaux reconnus tels que ceux d'Alex Mucchielli (2009), de Brenda Dervin (dans Romanello, Dervin et Fortner 2003) et de Marcia Bates (2005b). Cela a conduit à concevoir l'entretien de recherche selon les normes des SHS. Il est soutenu dans ce travail qu'il n'y a pas de science sans une déontologie qui affiche des valeurs éthiques respectant l'intégrité de l'humain. La science, dans l'acception étroite du terme, ne se réduit aucunement à une série de techniques aussi rigoureuses et précises soient-elles. C'est la relation entre les valeurs éthiques et la technique qui permet d'affirmer si une démarche est scientifique ou non.

Pour moi l'éthique, c'est résister aux cruautés du monde et à la cruauté humaine qui fait, bien entendu, partie du monde mais qui est autre. Et ceci nécessite effectivement la compassion¹⁹², je crois, et la compréhension d'autrui (Morin 2007).

Dans cette optique, après avoir été informée du but général de la recherche, la personne interrogée de l'entretien lit et signe une « Fiche de consentement éclairé » (voir plus bas). Dans ce même esprit de déontologie, les enregistrements électroniques des entretiens de recherche existent comme preuve que les entretiens ont bien eu lieu et dans des conditions éthiquement acceptables.

¹⁹² **Compassion** : Morin (2000 : 112) entend par « compassion » la volonté de ne pas réduire un être ni à la plus petite partie de lui-même, ni au plus mauvais fragment de son parcours : la compréhension d'autrui nécessite une conscience de la « complexité humaine », c'est-à-dire l'humain comme un tout émergent et essentiellement non-déterminé.

Au regard de l'entretien semi-guidé, Kvale (1996 : 6) rappelle que c'est le chercheur qui définit et contrôle la situation, entre autres, par l'intermédiaire d'un guide d'entretien évolutif (voir plus bas). De cette manière, le chercheur introduit le sujet de l'entretien de façon à être à l'écoute de la personne interrogée et à l'interroger pour mieux comprendre le point de vue de son interlocuteur :

Je veux comprendre le monde de votre point de vue. Je veux connaître ce que vous connaissez dans la façon que vous la connaissez. Je veux comprendre ce que signifient vos expériences d'un événement. Je veux être dans votre peau, ressentir ce que vous ressentez, expliquer les choses comme vous les expliquez (Kvale 1996 : 125).

La démarche fait écho à celle de « l'écoute sensible » de René Barbier (1997 : 292-306). Selon celui-ci, une écoute ne juge pas, ne mesure pas, ne compare pas ; elle comprend mais elle « n'adhère ou ne s'identifie pas pour autant » (Barbier 1997 : 262). Cela exige du chercheur une capacité d'empathie¹⁹³ et de compassion pour l'interlocuteur, tout en ayant une certaine distance critique.

Le chercheur doit savoir sentir l'univers affectif, imaginaire et cognitif de l'autre pour comprendre de l'intérieur les attitudes et les comportements, le système d'idées, de valeurs, de symboles et de mythes (Barbier 1997 : 262).

A partir de travaux en physiologie, Alain Berthoz (2004) associe trois composantes au phénomène de « l'empathie » qui nécessite à la fois une implication et un recul dans une situation d'échange verbal ou non-verbal :

(a) je vous regarde (égocentré) ; (b) vous me regardez mais je dois comprendre ce que ce regard, vécu par vous, dirigé vers moi, signifie (égocentré mais à partir de vous) ; (c) il naît de l'échange du regard un lien qui n'est plus ni à moi ni à vous mais « entre nous » (allocentré) (Bethoz 2004 : 274).

Cette réflexion conduit à décrire l'interlocuteur du chercheur, lors d'un entretien de recherche, comme son « coparticipant ». Le terme a comme but de souligner qu'un entretien de recherche à vision phénoménologique représente un lieu en construction constante entre le monde du chercheur et celui de la personne interrogée. Il est supposé que cette coparticipation, cette inter-location, se construit pas à pas à travers une série de médiations qui est, en partie, à la portée d'une étude à orientation sémio-socioconstructiviste.

¹⁹³ **Empathie** : Paillé et Mucchielli (2008 : 89) suit Carl Rogers lorsque ce dernier affirme que l'empathie signifie la « compréhension intellectuelle » du vécu d'une autre personne. Selon Paillé et Mucchielli, l'empathie exige « un type de décentration impliquée qui est une attitude adaptée à la recherche en sciences humaines ». Le processus se différencie de la « sympathie » qui est, elle, une identification quasi émotionnelle avec un vécu.

1.4 Bilan

La méthodologie de cette recherche peut se résumer par des articulations :

- du *point de vue émique* du participant face au point de vue *étique* du chercheur à l'égard d'une situation de communication. Paillé et Mucchielli (2008 : 269-271) rappellent que la vision *émique* manque de distance critique tandis que la vision *étique* (distancée), est tributaire de l'influence d'un univers de référence exogène à une situation de communication.
- de la *singularité d'un cadrage* d'une situation de communication inscrite dans un contexte socio-historique d'un objet d'étude. D'une part, ce cadrage peut faire émerger un phénomène « marginal » sur le plan de son occurrence mais néanmoins « majeur » sur le plan de sa généralité en ayant comme conséquence de saturer rapidement la catégorie de sens. D'autre part, le cadrage peut exiger plusieurs exemplaires d'un phénomène « secondaire » avant d'atteindre un niveau satisfaisant de saturation (Paillé et Mucchielli 2008 : 272).
- de l'*événement qui interpelle* face au contexte, à savoir la « perspective plus large qui lui ajoute du sens » (Paillé et Mucchielli 2008 : 273).
- Ce qui différencie ces trois articulations réside dans la relation qu'elles introduisent l'une par rapport à l'autre. En prenant en compte les enjeux entre ces trois éléments, cela revient à construire la méthode de recherche. Ce premier point a permis d'établir le cadre méthodologique nécessaire pour l'élaboration de la méthode de recherche.

2. Méthode

Par quelle méthode un objet de recherche fait-il partie d'une étude scientifique ? S'il est admis qu'une caractéristique clé d'une telle étude est la transparence à l'égard des phénomènes recueillis du terrain, quels sont les enjeux pour le chercheur ? Yves Jeanneret (2005e) explicite les enjeux, comme suit :

Si la métaphore [de transparence] est avant tout fonctionnelle (elle exprime une conception de la communication comme transmission sans défaut), elle relève à la fois d'une morale (c'est une norme) d'une politique (c'est une conception de la société) et d'une épistémologie (c'est une conception du rapport entre les mots et les choses) (Jeanneret 2005e : 137).

Vu l'orientation sémio-socioconstructiviste de cette recherche, les représentations du terrain ne sont pas des données *a priori* mais des construits chemin faisant au sein d'un dispositif. Un corollaire de cette démarche est la mise en avant du caractère du dispositif qui préside à la collecte et à l'examen des réponses que pose le chercheur dans l'élaboration des construits. Dans cette optique, la méthode, ou le programme de ce qui est prévu, de recherche représente le goulot de l'entonnoir de recherche qui traduit en termes « pratiques » les objectifs d'un projet de recherche, en l'occurrence à caractère qualitatif.

2.1. Démarche quasi-expérimentale

Par contraste à une approche qualitative, une approche quantitative focalise sur les chiffres, les statistiques, les mesures, la logique déductive, le contrôle et la structure de la situation de recherche (McMillan 2000 : 9, 10). Typiquement, une approche quantitative est soit expérimentale (le chercheur contrôle les conditions qui pourraient influencer les sujets), soit non-expérimentale (le chercheur décrit, compare ou établit des corrélations ou des causes probables, par exemple, par une étude *ex post facto* des conditions qui auraient influencées les sujets). L'approche strictement quantitative-nomothétique (généralisatrice), voir plus bas, ne correspond pas aux objectifs de cette recherche.

Paillé et Mucchielli (2008 : 6) décrivent l'approche qualitative comme une activité de l'esprit humain qui tente de « faire du sens face à un monde qu'il souhaite comprendre et interpréter, voire transformer ». Elle s'opère sur des actes de tous les jours avec une réflexion à l'aide d'une littérature spécialisée afin de pouvoir interpréter et théoriser. Ce qui distingue une telle démarche réside sur les plans de la systématisation, de la réflexivité et de la recevabilité du travail du chercheur (Paillé et Mucchielli 2008 : 23).

Dans ce contexte, ayant eu une formation de base dans les approches quantitative et qualitative, j'ai développé et mis en œuvre une méthode qualitative en Master suivie par une méthode plutôt quantitative en Doctorat. Pour ce travail, il convient d'appliquer une approche davantage qualitative à un dispositif *quasi-expérimental* de recherche concernant le projet MédEm. Par quasi-expérimentale est compris une démarche où il y a un choix statistiquement non-aléatoire des candidats interrogés comme « coparticipants ». Le terme est choisi délibérément pour signaler l'importance qualitative accordée aux échanges lors des entretiens de recherche. Le terme coparticipant souligne surtout l'idée que *l'entretien de recherche est assumé comme une situation de communication construite par une « superposition de contextes »* (Mucchielli 2009 : 26-27). L'entretien ne peut donc pas être perçu comme une situation socialement ou cognitivement « neutre ». Tel que le principe d'incertitude d'Heisenberg, l'entretien a une influence sur les réponses données par la personne interrogée. Le défi est de prendre en compte cette influence pour mieux la contextualiser dans une situation de communication donnée. Dans cette optique, l'entretien a été réalisé dans un cadre déontologique selon les normes des SHS (voir plus bas). Quels sont donc les choix d'une approche qualitative en SHS ?

James McMillan (2000 : 251) propose cinq niveaux décisionnels dans la présentation d'une approche qualitative : caractéristiques de recherche, type de recherche, méthode, problématique et crédibilité de recherche.

2.1.1 Caractéristique de recherche

La recherche portant sur le projet MédEm correspond à une approche qui favorise une compréhension des conduites au-delà du résultat ou des produits issus d'un échange communicationnel. Par « compréhension¹⁹⁴ » est entendue une écoute et une empathie¹⁹⁵ avec le participant afin « de faire du sens, d'accéder à l'intelligibilité du discours, des expériences et des pratiques (Paillé & Mucchielli 2008 : 276). Pour McMillan (2000 : 524) le trait distinctif d'une telle approche (*process orientation*) se porte sur comment les attentes et les pratiques de la personne interrogée forment et influencent ses actions et inversement. Pour mettre en œuvre cette approche, cela exige du chercheur une souplesse afin de s'adapter à la personnalité de la personne interrogée. Cela implique une approche idiographique, c'est-à-dire une prise en compte de ce qui est singulier (du grec, *idios*, privé/propre à soi) à l'individu au moyen de la parole dite (du grec *graphikos*, écrire, dessiner). Historiquement le concept « idiographique » est associé aux travaux de George Kelly portant sur le sens personnel construit par l'individu sur son monde et aux approches « humanistes » associées de Carl Rogers. Le terme « idiographique », est souvent contrasté avec celui de nomothétique (du grec *nomos*, loi) qui cherche à généraliser les observations, en établissant ce qu'un groupe de personnes aurait en commun.

Plus précisément, ce travail se caractérise par une approche dite clinique, à savoir une explicitation du sens accordé à une situation de communication telle qu'elle se trouve vécue par l'individu dans sa globalité idiographique. Au cœur de l'approche est l'idée de faire émerger les attentes, les préférences et les choix envisagés de la personne, en prenant en compte les effets intersubjectifs récursifs des échanges sur la prise de décision de la personne interrogée, cf. Devereux (1998).

2.1.2 Type de recherche

Le micro-sociologue Kaufmann (1996 : 59) cite les travaux de Norbert Elias selon lequel l'individu peut être considéré comme un concentré d'un monde social et donc porteur des contradictions d'une société. Ce postulat se retrouve dans le principe hologrammatique de Morin (2004 : 235) où « la société en tant que tout, *via* sa culture, est présente en l'esprit de chaque individu ». De manière analogue, à la suite de la micro-histoire de Carlo Ginzburg et du concept de « l'exceptionnel

¹⁹⁴ William Dilthey (1833-1911) fut un des premiers, en sciences humaines à promouvoir une description « compréhensive » de ce qui est immédiatement perçu (approche synchronique) sans avoir recours à une approche « explicative » (approche objectiviste) ou « historique » (approche diachronique). Pour Dilthey, la signification accordée à ce qui est perçu se limite à l'ensemble « de tous les éléments du contexte reliés entre eux » (Barbier 1997 : 155).

¹⁹⁵ Berthoz (2004 : 272) conçoit les bases neurales de l'empathie comme une conjonction entre « les émotions vécues et imaginées » du monde à la première personne (égocentrée) et celui à la troisième personne (allocentrée). En somme, l'empathie exige une capacité de « changer de point de vue tout en gardant le *sentiment de soi* » (Berthoz 2004 : 262).

normal » d'Edoardo Grendi, l'historien aujourd'hui peut étudier les traces documentaires d'un personnage pour comprendre de quelle manière il est à la fois acteur et reflet de son temps. Dans le monde juridique, l'étude de cas est utilisée à travers une sélection d'un nombre limité « de scénarios représentatifs des risques induits par la mise en œuvre des innovations afin de les soumettre à l'appréciation d'un « juge » virtuel au travers du critère d'acceptabilité juridique proposée » (Michel, Pierre et Slim 2010 : 341). En microéconomie, la focalisation est pointée sur la manière dont « les agents déterminent leurs choix et leurs actions en fonction des signaux que leur envoie l'environnement¹⁹⁶ ». Cette démarche ne peut pas se réaliser sans prendre en compte le contexte macroscopique du décideur microéconomique. En effet, toutes ces démarches microcosmiques ont en commun l'idée qu'il existe un lien entre le macro-sociétal et le microsocial qu'implique la prise en compte de l'individu en tant qu'être culturel et social (cf. Bronfenbrenner 1979¹⁹⁷). De ce point de vue, il est permis d'affirmer qu'une recherche par étude de cas en SIC peut être réalisée en confrontant la connaissance locale d'une personne au processus interprétatif plus globalisant du chercheur (cf. Kaufmann 1996 : 86-87).

Si le chercheur se limite à la raison donnée par l'informateur, il s'interdit de pouvoir mener un travail théorique. Il lui faut au contraire prendre les risques de l'interprétation (qui doit donc être) argumentée et reliée à une grille d'analyse (Kaufmann 1996 : 92).

Cette mise en interprétation permet de relier une observation à une autre et de relativiser, avec toutes les précautions que cela impose au chercheur lorsqu'il dégage des constats à partir des données forgées dans une situation historico-culturelle.

Parler « d'étude de cas » implique donc que la singularité et l'originalité ne se suffisent pas à elles-mêmes mais qu'elles doivent faire l'objet d'une action, d'une méthode pour les faire apparaître : étudier un cas, c'est bien le découper parmi les autres, comme représentant d'une caractéristique, d'une essence, lui faire subir une analyse (Pedinielli et Fernandez 2007 : 51).

Sous cet angle, Yin (2003 : 13) définit l'étude de cas comme un processus de recherche portant sur un phénomène contemporain sur le terrain, notamment quand les limites entre le phénomène et le contexte ne sont pas claires. Merriam (1998) associe à l'étude de cas l'idée d'obtenir une compréhension approfondie d'une situation et d'éclairer comment les participants d'une situation créent du sens dans leurs contextes. McMillan (2000 : 267) identifie six formes d'étude de cas : *histoire organisationnelle* (étude diachronique), *histoire de vie* (récit de vie), *observationnelle* (observation participative), *analyse de situation* (étude d'un événement spécifique selon des points de vue différents), *multi-cas* (étude de plusieurs entités indépendantes) et *multi-sites* (étude de

¹⁹⁶ [Accessible en ligne à : <http://www.trader-finance.fr/lexique-finance/definition-lettre-M/Microeconomie.html> date de la dernière visite : 11 avril 2011].

¹⁹⁷ Pour rappel, dans son ouvrage, *The Ecology of Human Development*, Bronfenbrenner propose un système concentrique qui a comme unité la plus petite un « ontosystème » suivi par un « microsystème », un « mésosystème », un « exosystème » pour terminer avec l'unité la plus large, un « macrosystème », le tout étant sujet au « chronosystème ».

plusieurs participants ou sites). Dans ce contexte, Willig (2008 : 74-75) identifie cinq caractéristiques communes aux études de cas de recherche :

- une perspective *idiographique*, le but est de comprendre la singularité d'une personne ;
- une attention aux *construits contextuels*, les préoccupations et le contexte général de la personne doivent être pris en compte ;
- une *triangulation des données*, pour obtenir une compréhension en profondeur, en confrontant des construits aux différentes sources ;
- une prise en compte de la *temporalité*, le contexte temporel est important vu que l'étude de cas se préoccupe du changement, ou non, de l'individu dans un processus donné ;
- une *mise en théorie*, une étude de cas peut générer une théorie plus générale. L'étude de cas ne se cantonne aucunement à l'anecdotique. Corinne Dornier (2010 : 157) constate que l'étude de cas peut devenir généralisable si le chercheur s'efforce à étendre ses résultats par des « explications détaillées et fondées par une théorisation ancrée sur les données du terrain ». Dans cette optique, l'étude de cas peut mettre à l'épreuve une théorie en examinant des cas « marginaux » ou établir des bases pour une nouvelle théorie.

Dans cette optique, l'étude de cas (*i.e.* un « système circonscrit », Creswell 2007) peut représenter un élément central dans l'élaboration d'un modèle d'évaluation qualitative¹⁹⁸. En effet, l'étude de cas rend possible l'explicitation d'un sens construit dans une situation donnée.

Concernant le nombre d'entretiens nécessaires pour établir un corpus de résultats satisfaisants, Kvale (1996 : 102) préconise le principe de saturation, à savoir le point où les nouveaux entretiens ne produisent plus d'éléments « significatifs nouveaux » (cf. la loi des rendements décroissants). En moyenne, ce niveau de saturation se situerait autour de 10 à 15 entretiens. Dans l'absolu ce type de chiffre est discutable, car chaque étude de cas est un phénomène singulier ; il y aura autant de différentes réponses valables qu'il y a d'entretiens. Que signifie « singulière » dans le contexte d'une étude de cas ?

S'il est admis qu'une étude de cas est ancrée dans une situation de communication, le facteur déterminant concernant le point de saturation est autant lié au contexte de fond (logistique, social, interprétatif, ...) qu'un projet de recherche. Le point de saturation concernant les études de cas est donc tributaire de la toile de fond contextuelle qui sous-tend la singularité apparente de chaque étude de cas en tant qu'objet d'interprétation. En somme, la distinction entre une approche strictement *idiographique* (la singularité entre individus) et celle strictement *nomothétique* (la

¹⁹⁸ Pour rappel en adaptant la démarche de Tsoukiàs (dans Bouyssou *et al.* 2005 : 56), d'un point de vue qualitative, le « modèle d'évaluation » constitue des *alternatives* en cohérence directe avec la situation et la formulation de problème identifiées. Pour mieux saisir ces alternatives, il est nécessaire d'élaborer les *attributs*, les *niveaux* entre eux et les *critères* qui puissent mettre en relation les différentes alternatives auxquelles il serait possible d'associer une structure éventuelle. Concernant les attributs et les critères, le modèle d'évaluation se doit d'explicitier des données de nature apparemment ambiguë (« *incertitude endogène* », Bouyssou *et al.* 2005 : 58) et manquantes (« *incertitude exogène* », *ibid.*).

similitude entre individus) n'est pas toujours antithétique. Cette constatation rend envisageable une cohabitation savante où des données statistiques agrégatives constituent une partie de la toile de fond contextuelle qui sous-tend l'interprétation des résultats d'une étude de cas.

Pour le besoin de cette recherche, les études de cas du type multi-sites portent sur 20 adultes parmi d'un groupe de 30 adultes en formation continue. Ces adultes font partie d'une même macro-culture linguistique française vivant dans le Nord de la France avec des projets d'insertion professionnelle liés à la formation d'adultes (voir plus bas).

2.1.3 Méthode de recherche

L'étude exploratoire de cette recherche porte sur la décision de voir le film en entier, ou pas, après en avoir visionné un extrait. Pour éviter des malentendus, il est important de comprendre que cette étude ne se focalise pas, par exemple, sur les souvenirs des courses-poursuites filmées en tant qu'événements significatifs (ex. Fourquet-Courbet 2010a) ou sur l'ergonomie (ex. Wharton, C., Rieman, J., Lewis, C. et Polson, P. 1994) des éléments scéniques de la séquence filmée. L'étude se concentre plutôt sur l'étude des construits du sens en tant que processus décisionnel. Il semble donc utile de constater quelles méthodes sont utilisées dans de telles études.

Au fil des années, le domaine constitué d'aide à la décision a développé plusieurs méthodes de structuration méthodique d'un processus décisionnel (Bouyssou *et al.* 2006 : 46-52). La première méthode s'appelle le *cognitive mapping* (carte cognitive). Selon Bouyssou *et al.* (2006 : 46-47) la méthode est surtout utile dans l'identification d'un processus décisionnel collectif par rapport à l'émergence de consensus et de manipulation du pouvoir décisionnaire. La deuxième méthode, *Strategic Choice* (Choix stratégique), encourage les décideurs à gérer l'incertitude d'une manière stratégique à travers des ateliers d'échanges (Bouyssou *et al.* (2006 : 47-48). La troisième méthode, *Soft Systems Methodology* (Methodologie des systèmes mous) compare des événements entre le monde réel et un monde imaginé selon une approche système à l'égard du monde réel (Bouyssou *et al.* (2006 : 48-49). La quatrième méthode, *Value Focused Thinking* (Réflexion centrée sur les valeurs), vise à créer des décisions « créatives » en structurant les valeurs du client pour élargir le champ des actions possibles (Bouyssou *et al.* 2006 : 49-51). Ces valeurs sont explicitées et hiérarchisées par rapport aux « objectifs de base » du client. Les objectifs sont décomposés en sous-objectifs et structurés en attributs. Des valeurs sont accordées aux attributs pour « mesurer » l'attrait des conséquences de chaque objectif. La cinquième méthode, *Integrating Approaches* (Approches intégratives), rassemble plusieurs méthodes d'enquête dans une analyse multicritère (Bouyssou *et al.* (2006 : 51).

Le choix de la méthode MEDIA-REPERES (voir la section 2.3.0 plus bas), s'apparente au domaine de la *Value Focused Thinking*. Avant de préciser les raisons de ce choix, il est utile d'explicitier ce qui est compris par une « méthode de recherche » ainsi que le rôle de la problématique et de l'étude exploratoire dans le cadre du projet MédEm.

En fait, une méthode de recherche est constituée de règles ou de principes rationnellement ordonnés qui servent à expliciter les conditions de la recherche, tels que le point d'entrée d'étude, le lieu de la recherche, la sélection des coparticipants, la collecte et l'interprétation des données du terrain en vue d'obtenir un résultat (McMillan 2000 : 268-269).

Le *lieu* du visionnage de la course-poursuite est celui d'une projection d'un document audio-visuel dans un espace de recherche quasi-expérimentale. En effet, les entretiens ont eu lieu dans le bureau du chercheur à l'UVHC ou sur le lieu de l'entreprise du coparticipant si celui-ci ne pouvait pas se déplacer. Le chercheur a mené les entretiens de décembre 2009 à mars 2010.

Le coparticipant n'était donc pas dans un milieu « naturel¹⁹⁹ » lorsqu'il a regardé l'extrait d'un film d'action, c'est-à-dire ni face à un écran de cinéma, ni chez lui devant un écran de télévision avec une mobilisation physique libre, où « toute action n'est pas suspendue, on peut parler et se parler » (Debray 1994 : 62). Une des personnes interrogées lors de l'entretien explique sous quelles conditions elle souhaiterait voir le film en entier.

... parce que le film peut très bien passer pendant que je fasse le ménage, je ne suis pas complètement négative pour voir ce genre de film (Gaid 2010 : lignes 8-9).

En effet, certains coparticipants ont remarqué qu'ils ont tellement détesté la course-poursuite que « normalement » ils auraient arrêté ou « zappé » la séquence pour voir autre chose sur Internet ou à la télévision.

... dans la réalité, chez moi, j'aurais arrêté la séquence et passé à autre chose parce qu'on se laisse pas envahir par des choses qui nous ne correspondent pas (Gaele 2010 : lignes 97-98).

Dans ce cas de figures l'intérêt du dispositif a permis d'interroger les personnes sur les éléments du film qu'elles ont détestés.

La *sélection des coparticipants* est liée au fait que le public d'adultes constitue le domaine d'étude du chercheur (Labour 1998). Le chercheur était également intervenu dans la formation des participants lors d'un module de 24 heures (communication interculturelle) entre octobre et décembre 2009. Il partage le même bâtiment que ces adultes en « Licence métiers de la formation », cela permet aisément aux adultes de s'entretenir avec le chercheur. Les apprenants de cette licence représentent un public hétérogène autant sur leurs parcours professionnels que personnels. Non seulement il existe une mixité d'âge et d'expérience professionnelle importante mais les niveaux d'études vont de bac + 2 à bac + 4. Ce public partage, cependant, un même projet professionnel, celui de travailler dans la formation d'adultes. Socio-économiquement parlant, le public interrogé est

¹⁹⁹ Cela dit, il devient de plus en plus courant de visionner des extraits de film ou de visionner des chansons sur un écran informatique dans le lieu de travail pendant les moments de pauses.

susceptible d'aller au cinéma et d'acheter des produits audio-visuels (écrans plats, *home cinema*) afin de visionner des films en exigeant un certain niveau de qualité.

Le protocole de *collecte des données* n'est pas neutre, notamment concernant le nombre d'entretiens qu'il faudrait réaliser et quelle hétérogénéité représentent les personnes interrogées dans le contexte de la recherche. Pour répondre à une préoccupation de triangulation (croisement) des données de natures différentes, afin d'éviter un subjectivisme spéculatif et hermétique, plusieurs sources de données ont été conçues sous forme :

- d'un *questionnaire à 36 questions* (Q.36) rempli avant l'entretien (voir Annexe) ;
- d'un *entretien semi-guidé* enregistré sur un magnétophone ;
- d'un *questionnaire à six questions* (Q.6) rempli au cours de l'entretien (voir Annexe) ;
- d'une *grille triadique* remplie au cours de l'entretien (voir Annexe).

L'étude de ces données s'opère à travers une démarche qualitative, c'est-à-dire une démarche centrée sur une compréhension empathique du monde construit par un individu dans une situation donnée. L'enjeu de la démarche tient à la compréhension de la manière dont l'individu construit le monde dans lequel il vit. Ce qui distingue cette démarche réside dans sa capacité à relier des éléments construits de manière à mieux comprendre comment l'individu interagit avec le monde perçu. Dans cette optique, la pertinence d'un construit personnel n'est pas seulement une question de nombre d'occurrences ou de vérités énoncées, mais plutôt le statut accordé à une mise en relation des données perçues. La démarche repose sur l'affirmation axiomatique que les être humains ...

ne sont pas de simples agents porteurs de structures mais des producteurs actifs du social, donc, des dépositaires d'un savoir important qu'il s'agit de saisir de l'intérieur, par le biais du système de valeurs des individus (Kaufman 1996 : 13).

Cela implique que la pertinence d'une observation qualitative tient plutôt à sa capacité d'éclairer les processus de mise en relation et d'émergence des données construites qu'à sa valeur statistique (ex. nombre d'occurrence), de rigueur logique ou d'exactitude avérée. Sous cet angle, l'analyse statistique joue un rôle secondaire. Elle peut servir à relativiser les données idiographiques par rapport à d'autres situations apparemment homologues. Les statistiques peuvent également être utiles dans une vérification croisée pour affirmer un certain niveau de robustesse (de solidité) d'une interprétation des données face aux possibilités d'un laisser-aller de la part du chercheur. Une source de ce laisser-aller s'explique par le fait que la démarche qualitative se présente comme une construction intellectuelle, potentiellement sans contrôle, fondée sur une construction expérientielle d'une personne interrogée dans une situation de communication donnée (cf. Paillé et Mucchielli 2008 : 50-51).

Dans cette optique, 30 adultes en licence ont rempli un premier *questionnaire de 36 questions* (Q.36) en novembre 2010. Le questionnaire porte sur les habitudes et les préférences déclarées de conduite et de films d'action, de poursuite automobile et de simulation de course automobile. Les

réponses permettent d'établir un contexte de préférences déclarées liées à la situation communicationnelle de l'entretien. Sans ces éléments contextuels il serait difficile pour le chercheur de donner du sens à des réponses, d'un point de vue idiographique. Il est rappelé que l'entretien de recherche est considéré comme une situation de communication construite par une « superposition de contextes » (Mucchielli 2009 : 26-27).

Dans cette optique, deux questions qui portent directement sur l'objet d'étude sont posées : *Aimez-vous les films d'action en général ?* (Question #4) et *Aimez-vous les poursuites automobiles dans les films ?* (Question #5). Les réponses sont affichées au tableau ci-dessous.

	Aimez-vous les films d'action en général ?	Aimez-vous les poursuites automobiles dans les films ?
Oui	17 dont 12 ont été interrogés	12 dont 8 ont été interrogés
Non	7 dont 5 ont été interrogés	11 dont 7 ont été interrogés
Ni oui, ni non	6 dont 3 ont été interrogés	7 dont 5 ont été interrogés

Tableau 5. Préférences énoncées des adultes en formation

Considérant que les adultes interrogés sont de bonne volonté et sans difficulté « cognitive » apparente, il semblait utile d'interpréter leurs réponses au premier degré. Sous cet angle, les préférences énoncées montrent que le public interrogé préfère les films d'action par rapport aux courses poursuites filmées. Cependant, étant donné que l'objet d'étude porte plus sur les courses poursuites, il semblait pertinent d'effectuer au moins 15 entretiens en sélectionnant cinq adultes qui ont répondu « Oui », « Non » ou « Ni oui, ni non » à la question portant sur les courses poursuites (Question #5). Les cinq autres personnes interrogées ont permis de renforcer l'ensemble des réponses (voir le chapitre suivant).

Pour trouver des personnes à interroger, le chercheur a proposé aux apprenants adultes en « Licence métiers de la formation d'adultes » à l'UVHC de réaliser un entretien individuel d'environ 60 minutes suite à un visionnage d'une séquence audio-visuelle. Les personnes qui se sont portées volontaires ont pris rendez-vous avec le chercheur. Ainsi, le jour venu la personne, ayant rempli auparavant un questionnaire de pré-entretien pendant un de leurs cours, est accueillie dans un

bureau disposant d'un fauteuil de bureau devant une table sur lequel se trouve un ordinateur portable allumé ; sur l'écran de l'ordinateur, le début²⁰⁰ de la course-poursuite filmée. A tout moment, la personne peut interagir avec le dispositif, par exemple, en réglant la hauteur du fauteuil ou l'angle de l'écran ou encore en ajustant sa distance avec l'ordinateur. Cette mise en situation s'apparente à un usage de visionnage des séquences audio-visuelles que l'utilisateur peut trouver sur Internet pour regarder dans un bureau chez soi ou au travail. La porte du bureau est fermée pour limiter des bruits extérieurs et des interruptions intempestives.

Lorsque la personne s'est installée le chercheur l'informe qu'il s'agit « *d'une recherche qui a comme but de comprendre votre opinion sur l'extrait du film que vous allez voir* ». Le chercheur demande à l'adulte la permission d'enregistrer l'entretien avec un magnétophone et de prendre des notes si besoin. Il est également expliqué que l'entretien restera anonyme et confidentiel avec une destruction des enregistrements suite aux travaux de recherche. La personne est libre de poser des questions sur l'enjeu de la recherche et ce qui lui sera demandé lors du visionnage et de l'entretien. Des questions²⁰¹ qui pourraient biaisées les attentes de la personne durant le visionnage ou l'entretien sont reportées à la fin de l'entretien avec l'accord de la personne. Ensuite elle est invitée à lire et à signer une « Fiche de consentement éclairé » qui reprend ce qui a été dit auparavant.

En effet, l'entretien semi-guidé mené au cours de l'étude n'est ni un événement courant dans la vie quotidienne des personnes interrogées, ni une conversation spontanée entre deux personnes. L'entretien se situe dans un cadre de recherche avec un objectif énoncé et une structure pré-réfléchiée lors des pré-études, voir plus bas. Pour éviter de rompre la mise en place d'une coprésence entre le chercheur et la personne interrogée, le chercheur se met discrètement de côté lors du visionnage (par exemple, en lisant un texte à portée de main). Cette mise en scène permet au chercheur d'intervenir en cas de problème technique avec l'ordinateur. Elle sert également à créer un climat de confiance pour encourager une transition fluide du visionnage de l'extrait à un échange verbal sur ce qui a été vu.

Quand la personne est prête, un ordinateur portable, avec un écran de 17 pouces, est mis devant elle et le chercheur active en mode « plein écran » l'extrait de course-poursuite filmée. Pendant que le coparticipant regarde la séquence, le chercheur se met de côté, tête baissée en lisant un document pour signifier qu'il n'était pas en train d'observer la personne pendant le visionnage. Lorsque l'extrait est vu une fois, l'ordinateur est mis de côté et l'échange entre la personne et le chercheur démarre. L'échange est cadré par un « guide d'entretien » que le chercheur a construit préalablement en deux parties. La première partie de l'entretien est inspirée des travaux de « recherche d'information » de Romanello, Dervin & Fortner (2003) et dure environ 25 minutes. La seconde partie de l'entretien se réalise autour de l'élaboration d'un *pattern* éventuel par

²⁰⁰ Il s'agit d'un écran noir avec le chiffre « 1 » qui commencera le compte à rebours avant le lancement de l'extrait du film.

²⁰¹ Par exemple, qu'elle est le nom du film ? Est-ce un film américain ? Y aura-t-il des morts dans le film ?

l'intermédiaire d'une grille triadique (**Labour 2010a**). Cette phase de l'entretien prend environ 30 minutes.

L'*interprétation des données* repose sur le Cadre de recherche (cf. chapitre précédent). L'unité du sens de l'interprétation s'inspire de la dynamique de dissonance-connaissance, à la fois au sein de l'univers quotidien de ce que le spectateur perçoit comme le « réel » et entre cet univers d'une part, et celui du monde de l'œuvre audio-visuelle perçue comme le « fictif », d'autre part.

Pour conserver un certain niveau d'authenticité sociale de la recherche, les propos des coparticipants sont transcrits dans le registre de français qui est le leur.

2.1.4 Rôle de la problématique

Pour rappel, la problématique se trouve dans un contexte qui ne se borne pas au monde intra-fictionnel du film mais prend en compte le rapport avec le réel dans une situation de communication d'un point de vue sémio-socioconstructiviste.

... lire un récit signifie jouer à un jeu par lequel on apprend à donner du sens à l'immensité des choses qui se sont produites, se produisent et se produiront dans le monde réel (Eco 1996 : 183 repris par Tremblay 1999 : 106).

La problématique se résume comme suit : d'un point de vue informationnel, sous quelles conditions et de quelles manières l'émergence du sens se produit-elle suite au visionnage d'un extrait d'une course-poursuite filmée ?

2.1.5 Crédibilité de la recherche

Une méthode de recherche nécessite une série de prise de décisions car le chercheur ne peut pas tout faire. Comment donc affirmer que les décisions prises aboutissent à un dispositif de recherche crédible ? McMillan (2000 : 275-276) avance 10 points qui permettent d'évaluer une recherche qualitative. Les points sont résumés dans le tableau ci-dessous.

Facteurs à prendre en compte	Prise en compte dans le projet MedEm
1 Parcours et préoccupations du chercheur	Ce facteur est détaillé dans la première partie du travail présenté ici ainsi que dans le dossier Parcours professionnel.
2 Formation du chercheur concernant le recueil des données	La formation aux techniques quantitatives et qualitatives de recherche a débuté dans les premières années d'études universitaires en 1976 et a été ensuite consolidée par des pratiques professionnelles et universitaires.
3 Degré d'implication du chercheur lors de l'entretien	Lors de l'entretien le chercheur sert de médiateur au coparticipant dans son effort à construire ses « pensées », à l'acception de Bateson (1972/2000b : 470) du terme, en les verbalisant.
4 Clarté des cadres théorique et d'interprétation	Le découpage de la recherche en cadres théorique et d'interprétation est présenté dans les deux premiers chapitres.
5 Description des conditions de recueils des données	La description est donnée dans ce chapitre sous la rubrique « Méthode de recherche ».
6 Clarté de la sélection des coparticipants des entretiens	La sélection des coparticipants est expliquée dans la Méthode de recherche.
7 Utilisation de plusieurs méthodes de recueil de données	Suite à une pré-étude, deux méthodes d'entretiens ont été utilisées : la méthode globalisante de Brenda Dervin et celle plus analytique de George Kelly. Les méthodes ont été accompagnées par deux questionnaires semi-ouverts.
8 Durée des entretiens	Les entretiens ont duré entre 50 minutes et 90 minutes. Cela a permis de recueillir suffisamment de données pour répondre à la problématique de recherche.
9 Séparation entre la description et l'interprétation des données	La « description » des données est présentée dans le chapitre 3. L'interprétation et les recommandations des données se trouvent aux chapitres 4, 5 et 6.
10 Crédibilité et limite de la recherche	Ces points sont détaillés dans la conclusion.

Tableau 6. Critères d'évaluation d'une recherche qualitative

Curieusement, McMillan (2000), comme beaucoup de spécialistes du domaine, minimise ou ne parle pas du rôle des *pré-études* pour étayer et « rôder » une méthode de recherche. Dans le cas du projet MédEm, il y a eu une pré-étude dont les réponses de la dernière personne interrogée, Louizig, ont été retenues dans le corpus des 20 personnes interrogées. L'importance de la phase de pré-études est telle qu'elle nécessite une explicitation en elle-même.

2.2. Pré-étude empirico-inductive

L'idée de la pré-étude s'inspire d'une approche empirico-inductive de Paillé & Mucchielli (2008), qu'ils qualifient comme un exercice exploratoire de mise en relation des réponses recueillies sur le terrain.

En début de processus, cette procédure est relativement informelle et est essentiellement fonction des intuitions et des hypothèses émergeant concomitamment aux séjours sur le terrain ou au travail de catégorisation. [...] Il ne faut pas se priver de cet exercice exploratoire de mise en relation, car les liens postulés à un moment rapproché du séjour sur le terrain s'avèrent parfois très justes (Paillé & Mucchielli 2008 : 278).

Dans cette optique, sept adultes travaillant dans le domaine de la formation ont été pressentis entre octobre 2009 et décembre 2009 pour participer à la pré-étude. Le choix de ces personnes correspond globalement à l'univers dans lequel se trouvent les 20 adultes qui ont été interrogés par la suite. Le but de la pré-étude était de concevoir une méthode de recherche de manière empirico-inductive pour élaborer une démarche à même de trancher des conflits, de lever des interrogations, voire de mettre en question quelques convictions du décideur (Roy et Bouyssou 1995 : 446). C'est ce que Tsoukiàs (2008 : 150) appelle une « approche constructive ». Dans cette optique, la méthode avait deux objectifs.

Le premier objectif était d'établir un protocole d'entretien qui permettrait l'émergence du sens, tout au moins pour le chercheur lors d'un entretien semi-guidé d'environ 60 minutes. En réalité, mon expérience du terrain me permet d'affirmer qu'il est difficile de trouver un nombre suffisamment important de personnes pour ce type de recherche si leur participation dure plus de 60 minutes. De plus, l'exigence cognitive de ce type d'entretien est telle qu'au-delà d'une heure il y a le danger d'un affaiblissement important de l'attention. Pour des raisons pratiques, il n'était pas possible de revoir plusieurs fois les participants pour approfondir leurs réponses.

Le deuxième objectif était de libérer suffisamment la parole des coparticipants sans avoir les contraintes d'une démarche hypothético-déductive qui se réfère strictement à un « cadre théorique » préétabli. Inévitablement, une forme de cadre théorique émerge au fur et à mesure des 20 entretiens. Dans cette optique, les pré-études se sont effectuées en trois phases inclusives : Phase *Self-Assessment Manikin* (SAM), Phase décisionnelle, et Phase recherche d'information.

Phase SAM : La première phase concernait les trois premières études de cas. Suite à un accord avec des collègues psychologues-expérimentalistes du laboratoire PERCOTEC (UVHC) le support principal de l'entretien était le questionnaire *Self-Assessment Manikin* (SAM). Le questionnaire propose des icônes pour évaluer les émotions de « plaisir-déplaisir », de « tranquillité-excitation » et du sentiment « d'être dominé(e)-être en contrôle » en regardant une série de photographies en couleur (Lang, Bradley & Cuthbert 2005 : 1). Cette technique était convertie et adaptée en protocole d'entretien en cinq étapes :

- Le coparticipant de l'entretien regarde l'extrait de la course-poursuite filmée.
- Ensuite il remplit spontanément les icônes de SAM pour indiquer les émotions ressenties lors du visionnage.
- Le chercheur demande à la personne d'explicitement verbalement les choix d'icônes indiqué sur le questionnaire SAM (« Parlez-moi de vos réponses ? »).
- Le chercheur demande à la personne d'explicitement verbalement ce qu'elle a vu plus généralement dans le film (« Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous avez vue ? »).
- Le coparticipant élabore une « grille triadique » (**Labour 2010a**) selon un protocole préétabli (voir plus bas). Comme le préconise Willig (2008 : 77) cette démarche permet de créer du sens à partir de ce que l'individu a vécu.

Les résultats de ces entretiens n'étaient pas globalement probants. Certains participants ne comprenaient pas les significations des icônes même après explications, notamment ceux « d'être dominé(e)-être en contrôle ». Ils n'ont pas trouvé évident la mise en mots de leurs émotions ; beaucoup de réponses semblaient être assez convenues. Cependant, l'explicitation de « ce qui se passe dans la séquence » était riche en nuances et en variations.

Phase décisionnelle : Suite au visionnage de la séquence, le participant a rempli le questionnaire suivant :

- *Avez-vous envie de voir le film en entier ?* La question a comme objectif d'identifier la décision initiale de l'individu directement après le visionnage de la séquence. La réponse est notée en mettant une croix sur une ligne VAS (*Visual Analogue Scale 2011*).
- *Trouvez-vous le film animé ?* La question permet à l'individu d'exprimer certains éléments qui l'ont interpellé dans le film. La réponse est signalée en mettant une croix sur une ligne VAS. La question sert comme première base pour comprendre la décision initiale.
- *Trouvez-vous que le film attire votre attention ?* Cette question permet à l'individu de se remémorer le film. La réponse est signalée en mettant une croix sur une ligne VAS.
- *Trouvez-vous que le film vous fait vivre des émotions ?* La réponse est signalée en mettant une croix sur une ligne VAS. La question laisse une trace des ressentis émotionnels du film.
- Si l'extrait du film que vous venez de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la phrase suivante) _____ car cette couleur représente _____. La personne complète les parties manquantes. La logique de cette question est celle de la métaphore comme révélateur de convictions/sentiments personnels. Cette rubrique repose sur l'importance

accordée au processus de construction de métaphores dans les travaux de Bateson (1972/1977f : 86) et de Lakoff et Johnson (1980/1985 : 126). A ce stade, la personne prend un certain recul par rapport à ce qu'elle a vécu pour créer un petit « récit » par la construction d'une métaphore.

- Suite à ces premières réponses spontanées, le chercheur revient sur chaque réponse et demande à la personne d'explicitier son choix. Pour la première réponse, le chercheur n'insiste pas trop sur l'explicitation donnée afin de ne pas trop brusquer la personne. Par la suite, le chercheur différencie et contraste, dans une logique de *construing*, les réponses de la personne.
- Le questionnement autour des « émotions vécues » est guidé par la logique du SAM (plaisir-déplaisir, tranquillité-excitation, être dominé(e)-être en contrôle).
- Après l'explicitation des réponses, l'individu élabore une « grille triadique » (voir plus bas).
- En dernier lieu, l'individu répond à la dernière question suivante : *Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ?* La réponse est signalée en mettant une croix sur une ligne VAS. Le but de la question est de voir si lors de l'entretien l'individu a modifié sa décision initiale. Cette dernière question est importante car elle permet d'inférer s'il y a eu un changement, ou non, de position au cours de l'entretien. Cela permet d'en déduire un effet de temporalité relative ou non au processus décisionnel et éventuellement de déceler un processus de dissonance cognitive.

Globalement, cette deuxième version de l'entretien apporte des réponses nuancées et variées. La plus grande difficulté était l'élaboration d'une grille triadique dans les contraintes d'un entretien de recherche d'environ 60 minutes.

Phase « recherche d'information » : Cette ultime phase de la pré-étude avec deux participants consiste en une série de questions tirées de la méthode de création du sens (*sense-making*) de Romanello, Dervin & Fortner (2003) et de Dervin et Frenette (2003) (voir plus bas). La méthode est essentiellement calquée sur une résolution de « problème » en s'interrogeant sur la manière dont la personne construit la résolution du problème par une « recherche d'information ». L'insertion de cette méthode permet de développer les premières explicitations des réponses de manière spontanée dans une logique de « spirale » d'approfondissement montant.

- Suite au visionnage de l'extrait, le coparticipant à l'entretien remplit spontanément le questionnaire (Phase décisionnelle dans sa partie associée à SAM).
- Le questionnement sur les réponses « à chaud » est approfondi systématiquement en adaptant la méthode de Romanello, Dervin & Fortner (2003) (Phase recherche d'information).
- L'entretien se termine avec l'élaboration d'une grille triadique (Phase décisionnelle dans sa partie associée à l'élaboration d'une grille triadique).

Les réponses de ces derniers entretiens étaient concluantes. Elles ont donc permis de répondre à la problématique de recherche en mettant l'accent sur la démarche de *sense-making* de Romanello, Dervin & Fortner (2003). En conséquence, j'ai décidé de mettre au deuxième plan l'élaboration de la grille triadique en tant qu'outil de triangulation et de synthèse. En effet, l'apport de la grille réside dans sa capacité à confronter systématiquement les propos de la personne interrogée et de

synthétiser analytiquement les réponses. Ce n'est pas le cas avec l'approche plus globalisante de Romanello, Dervin & Fortner (2003).

Pendant la pré-étude, tous les spectateurs interrogés ont souligné le rôle des poursuivants et du poursuivi dans un centre ville rempli de passants et de voitures. Deux personnes ont évoqué les aspects scéniques du film, en l'occurrence le style architectural de la ville et le style « très américain » du film. Personne ne s'est arrêté, en revanche, sur le faux-policier blessé, la femme et l'homme dans une ambulance qui attendaient les faux-policiers.

Ainsi, pour faciliter la tâche de la personne interrogée à propos du remplissage de la grille triadique, les résultats de la pré-étude ont permis de limiter la présélection des alternatives (axe vertical de la grille) aux personnages du poursuivant, des poursuivis de la course-poursuite ainsi qu'à ceux des passants en tant que phénomène de médiation (cf. **Labour 2010b**). Ce choix rejoint l'idée de Mark Travis (2005 : 259) – metteur en scène et auteur reconnu – sur le sujet, lorsqu'il affirme que l'histoire du film captive le public par l'intermédiaire des personnages.

Nos récits établissent des liens et nous permettent de conserver des liens avec le reste de l'humanité. Si bien que lorsque nous nous rendons à un film, nous n'allons pas voir un film. Nous allons nous immerger dans le voyage personnel d'autres individus (Travis 2005 : 259).

L'alternative aux trois personnages présélectionnés aurait pu être des actants non-humanoïdes tels que les éléments urbains, culturels, etc. de la ville à travers laquelle a lieu la course-poursuite ou sur les différents types de véhicules impliqués dans l'action (ex. voiture de monsieur tout le monde, voiture de police, ambulance, camion de pompier, camion de marchandise). Or, peu de personnes semblent avoir mis en saillance ces éléments lors de la discussion sur leurs processus de création du sens. Cela ne signifie nullement que ces éléments ne méritent pas d'être étudiés, mais seulement que cela présente le risque d'interroger des personnes sur ce qu'ils n'ont pas intuitivement mis en évidence.

2.3. Méthode MEDIA-REPERES

Le spécialiste en ingénierie d'aide à la décision, Alexis Tsoukiàs (dans Bouyssou *et al.* 2006 : 41-43) décrit un « modèle d'évaluation » comme une analyse mathématique des données afin d'estimer les effets d'une action potentielle. Sans nier la pertinence de l'approche quantitative de Tsoukiàs, le modèle d'évaluation mis en œuvre lors de cette étude exploratoire est conçu dans une logique qualitative. Un tel modèle d'évaluation sert à conceptualiser des construits du sens en tant que processus décisionnel associé à une « situation de communication²⁰² ». Dans ce contexte, les trois outils de recueil de données de base sur le terrain sont ceux préconisés par la « méthode

²⁰² cf. Mucchielli (2009 : 26-29), Chapitre 2, section 2.3.2

compréhensive » de Jean-Claude Kaufman (1996 : 83), à savoir un magnétophone, des fiches d'écoute (qui sont devenues par la suite la transcription des propos des coparticipants) et un plan théorique évolutif.

L'objectif de l'entretien se retrouve dans les propos de Steinar Kvale (1996 : 144) lorsqu'il affirme qu'un chercheur accompli dans la technique de l'entretien est capable d'interpréter, de vérifier et de communiquer le sens de l'entretien « lorsqu'il éteint son magnétophone ». En effet, après presque 35 ans de pratique en SHS, une première interprétation de l'entretien s'est effectuée pendant l'entretien (Kvale 1996 : 144) et affinée lors des réécoutes des entretiens (Kaufman 1996 : 81-83, 101, 108-109). Ainsi, les enregistrements des entretiens ont été utilisés comme source principale d'interprétation des réponses. La transcription du verbatim des coparticipants sert principalement à faciliter la tâche du lecteur de ce Mémoire.

La méthode MEDIA-REPERES (*Répertoire des Construits Personnels*) de cette recherche constitue la partie opérationnelle du modèle d'évaluation qualitative de l'étude. Elle est composée de six grandes étapes : Fiche de consentement éclairé, questionnaire « à chaud », entretien recherche d'information, entretien grille triadique, système de valeurs et retour sur l'entretien. En reprenant les critères de validité de Bouyssou *et al.* (2006 : 41-43), la méthode vise à être suffisamment *robuste techniquement* pour pouvoir évaluer les effets des actions possibles. Elle doit convaincre le client quant à l'*utilité opérationnelle* de la recommandation fondée sur le modèle d'évaluation. La méthode doit aussi également correspondre aux *impératifs organisationnels* (culturels, éthiques, ...) du processus décisionnel du terrain.

Ces étapes contribuent à la mise en place d'une situation communicationnelle fondée sur une course-poursuite filmée. L'extrait montre un homme vêtu en costume noir en train de piloter de manière déterminée une voiture banalisée à la poursuite d'une voiture de police avec des personnes habillées en tenue de police. Cette scène renverse visuellement les normes au cinéma selon lesquelles c'est la voiture de police qui pourchasse la voiture banalisée. Dans cette scène, il y aurait donc une ambiguïté par le biais d'un renversement d'attente de la situation de course-poursuite.

2.3.1 Fiche de consentement éclairé de recherche

La fiche de consentement éclairé de recherche (voir Annexe) sert d'explication du but de l'entretien avant de passer à la lecture et à la signature du document. Cette étape est également importante pour établir la confiance entre le chercheur et le coparticipant à l'entretien. Lorsque la Fiche est signée, le chercheur démarre l'entretien.

Avant que le participant ne visionne l'extrait du film, la mise en situation suivante est proposée : *Une de vos connaissances vous demande de regarder un extrait de film, de 5 minutes, pour en avoir votre opinion. Le film est installé sur un ordinateur portable en mode « plein écran » pour vous. Si vous êtes d'accord, vous pouvez maintenant visionner l'extrait du film. Après, nous allons parler de*

ce que vous avez vu. La consigne cherche à encourager le coparticipant à exprimer son point de vue. Ni le scénario du film, ni même le titre, ne lui sont dévoilés.

Pour assurer l'anonymat, un nom de code a été attribué à chacune des personnes interrogées. Le prénom commençant par un « L » (Loïc, Lerig, Louizig, Lubin, Lohann, Likaël, Luan, Legar) indique un homme tandis que les prénoms des femmes débutent avec un « G » (Gaid, Gaële, Gallez, Gwen, Gaïdig, Glaode, Gwenaël, Germene, Goulven, Gladez, Glannon).

2.3.2 Questionnaire « à chaud »

Suite à un visionnage de la course-poursuite, le chercheur invite la personne à remplir spontanément (« à chaud ») un questionnaire de cinq questions. Les réponses aux questions permettent d'inférer les premiers construits liés au visionnage du film. Le chercheur n'intervient pas pendant cette étape, sauf en introduisant la consigne suivante, *Je vous propose de retourner au moment où vous avez vu le film ; pouvez vous répondre de manière spontanée aux questions suivantes.*

La première question porte sur une décision concernant la course-poursuite (voir ci-dessous). La question vise à identifier la décision spontanée du participant sous les effets immédiats de la course-poursuite filmée.

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI

Figure 6. Question 1 du questionnaire (Q.6)

Cette question s'inspire des travaux d'Alexis Tsoukiàs (2003 : 15) lorsqu'il évoque la question type « *Préférez-vous écouter de la musique classique ou du jazz ?* ». Tsoukiàs affirme qu'une telle question est porteuse de suppositions qui peuvent influencer le processus décisionnel. En l'occurrence, cette question suggère que le décideur aurait envie d'écouter de la musique. Par conséquent, le choix « contraire » de silence, par exemple, est sommairement exclu du processus décisionnel. De même, dans le cadre de l'entretien MEDIA-REPERES, la question « *Avez-vous envie de voir le film en entier ?* » suppose que la personne interrogée souhaite voir un film ou non. L'option de vouloir faire une autre activité n'est pas prise en compte et cela surtout parce qu'il est sous-entendu qu'il s'agissait d'un entretien de recherche. Il est néanmoins nécessaire de retenir qu'en situation de non-recherche la question aurait pu avoir d'autres implications dans la prise de décision.

Les trois autres questions explicitent sur quoi serait fondée la décision de la personne (voir ci-dessous). Ces questions ont comme but de mettre en place un premier cadre de ce qui aurait interpellé le participant. Par la suite, il est demandé à la personne d'explicitier comment elle a compris les questions et à partir de quels éléments du film elle se réfère pour répondre.

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film . . .

a. est animé : NON |-----| OUI

b. attire mon attention : NON |-----| OUI

c. me fait vivre des émotions : NON |-----| OUI

Figure 7. Questions 2a, 2b et 2c du questionnaire (Q.6)

La dernière question de cette phase a comme postulat que la mise en métaphore du ressenti permet une première mise en relation formelle entre les valeurs personnelles de la personne et les éléments du film.

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une *couleur* ; il serait la couleur (à vous de compléter la phrase suivante) _____ car la couleur représente _____

Figure 8. Question 3 du questionnaire (Q.6)

Après que la personne a rempli le questionnaire « à chaud », le chercheur lui demande d'explicitier ses réponses, ex. *Parlez-moi de votre réponse à la question 1*. Le but étant d'établir le cadrage de la manière dont l'individu a vécu la course-poursuite (voir Phase D #1, voir le schéma ci-dessous). Ces réponses seront approfondies dans les étapes suivantes.

2.3.3 Entretien en spirale

Le modèle d'évaluation de cette recherche correspond à un entretien semi-guidé, centré sur les réponses des spectateurs suite à un visionnage d'un extrait d'un film d'action. Le protocole de cet entretien s'opère, premièrement, par un questionnement et ensuite par l'élaboration d'une grille matricielle afin d'approfondir récursivement (« en spirale ») la manière dont le spectateur construit le sens d'un point de vue décisionnel.

Dans un premier temps, l'entretien est constitué de sept questions adaptées de la méthode de Romanello, Dervin & Fortner (2003), (voir les phases D #2 - D #8 ci-dessous). L'étape permet d'approfondir les réponses déjà données. Les questions principales sont :

- *Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?* (Phase D #2). La question permet au participant de relater globalement le récit tel qu'il l'a compris à travers, par exemple, les intentions et les rapports entre les personnages de la séquence.
- *Est-ce que la séquence vous fait vivre des émotions ?* La question reprend les principes du SAM (plaisir-déplaisir, tranquillité-excitation, être dominé(e)-être en contrôle, Phase D #3). Elle permet d'approfondir surtout la question 2c (*Je trouve que le film me fait vivre des émotions.*) du questionnaire Q6.
- *Est-ce que la séquence vous fait penser à certaines choses ?* (Phase D #4). Le but ici est d'établir si le participant associe la course-poursuite à des référents : y aurait-il une oscillation apparente entre le monde du fictif et le monde du réel ? Si c'est le cas, quelle est la nature de cette relation ? La référence, ou non, au monde du réel est-elle relativisée, voire mise entre parenthèses, ou est-elle prépondérante ?
- *Y a-t-il quelque chose qui vous surprend dans la séquence du film ?* (Phase D #5). D'une part, la question reprend, en partie, les questions 2b (*Je trouve que le film attire mon attention.*) du questionnaire Q6. D'autre part, elle permet d'identifier les éléments saillants de ce qui a été aperçu. La personne a-t-elle décelé un horizon d'attente ?
- *Y a-t-il quelque chose qui vous dérange dans la séquence du film ?* (Phase D #6). La question permet de préciser les éléments les plus « déstabilisants », voire dissonants, de la course-poursuite. En fait, elle permet d'opérer un *construing* avec la question précédente.
- *Qu'est-ce qui aurait pu vous aider à mieux apprécier la séquence ?* (Phase D #7). Cette question est directement inspirée à la fois des travaux de *sense-making* (création du sens) de Brenda Dervin²⁰³ portant sur la création du sens, d'une part, et de ceux des ingénieurs d'aide à la décision comme Tsoukiàs (2008), d'autre part. La question permet également d'explicitier les attentes et les préférences de la personne par rapport à des aides tangibles.
- *Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre ce qui se passe dans le monde en général à l'extérieur du film ?* (Phase D #8). Cette question

²⁰³ voir le site web de Dervin à [Accessible en ligne à : <http://communication.sbs.ohio-state.edu/sense-making/default.html> date de la dernière visite : 24 février 2011].

approfondit la Phase D #4 sur des liens éventuels entre le monde du fictif et le monde du réel. La question est centrale dans la vision de la création de sens de Brenda Dervin ainsi que dans la posture théorique de cette recherche. En effet, pour Odin (1990 : 274) la définition des objets cinéma est liée à l'usage social associé « aux consignes de construction du monde diégétique et de la relation présumée ou non au monde quotidien ». A ce propos, Edith Wharton (1924/1997 : 23), romancière américaine réputée, écrit que le lecteur de fiction se pose la question « inconsciente mais insistante » suivante : Pour quelle raison on me raconte cette histoire ? Quel jugement de la vie y a-t-il pour moi ? (Phase D #8). Ainsi, la démarche permet d'éclaircir les questions sur la tendance des spectateurs à octroyer du sens à la course-poursuite en termes de *causalité inévitable* entre événements (cf. la *Poétique* d'Aristote), de *vérité métaphorique* (Goodman 1978/1992), ou d'aide à la *gestion de son rapport avec le monde* (Jean-Marie Schaeffer 1999).

Les questions de relance de l'entretien sont : *Quels éléments du film vous font dire cela ? Pouvez-vous développer votre réponse ?*

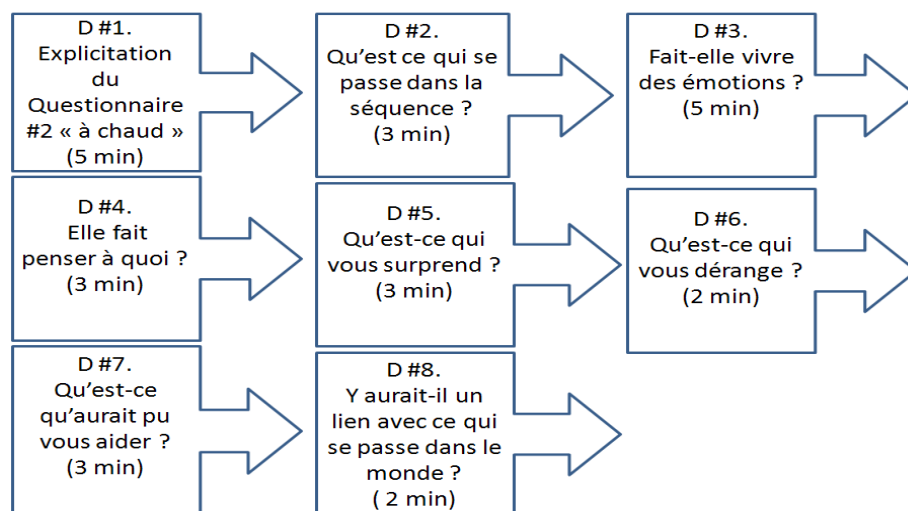


Figure 9. Synthèse de l'entretien « recherche d'information »

L'examen des réponses est réalisé avec l'aide de la théorie de la dissonance cognitive et de la sémiotique situationnelle de Mucchielli (2009). Les points saillants des réponses sont schématisés par un « primo-graphe » (une série de points reliés par des lignes) pour désigner à la fois le récit rapporté du participant et son raisonnement. Cette démarche concorde avec ce que proposent Paillé & Mucchielli (2008 : 93) pour lesquels un « récit phénoménologique » devrait s'appuyer sur

... le vocabulaire des acteurs eux-mêmes, et [le récit] doit suivre la ligne chronologique ou argumentative mise en place par eux (Paillé et Mucchielli 2008:93).

Une limite de cette première partie de l'entretien tient au fait qu'il ne permet pas à la personne interrogée de pondérer explicitement ou de hiérarchiser ses préférences par rapport à son système

de valeurs (cf. Tversky et Kahneman 1981 : 349-350). Il semble raisonnable de supposer qu'un processus de classement et de hiérarchisation peut faire émerger un système de valeurs²⁰⁴ associées à une dynamique décisionnelle. Il paraît donc utile de proposer à la personne interrogée une méthode pour qu'elle puisse pondérer et classer ses préférences. Cette méthode est matérialisée par l'élaboration d'une grille triadique

2.3.4 Entretien grille triadique

Le modèle d'évaluation ne se limite pas à « l'entretien en spirale » de création du sens, il comprend également un entretien qui permet de cristalliser les propos de l'individu par l'élaboration d'une « grille triadique » (**Labour 2010a**). La grille se réalise par une logique de *construing* de trois éléments donnés tirés de la course-poursuite, à savoir le *Poursuivant*, les *Poursuivis*, et les *Passants*. En effet, ces trois éléments (« alternatives » d'identification) sont inévitablement mentionnés dans les propos des participants lors de l'entretien, et ils servent comme points de références. La grille se remplit en quatre temps en échangeant avec le chercheur :

- Les trois alternatives, le *Poursuivant*, les *Poursuivis* et les *Passants*, sont placées l'une à côté de l'autre en colonnes (axe vertical). Tout au long de cette partie de l'entretien, la personne indique, à son avis, ce que deux des éléments (ex. le *Poursuivant* et les *Poursuivis*) ont en commun (similitude) et ce que le troisième élément (ex. les *Passants*) ne possède pas (dissimilitude).
- Les propos du participant sont résumés en attributs. Les attributs de similitude sont notés l'un sous l'autre à gauche des colonnes des éléments. De cette manière, au fur et à mesure qu'avance l'entretien, une liste d'attributs de similitude est établie jusqu'à saturation (Phase T #1 ci-dessous).
- Ensuite le participant établit un attribut de dissimilitude, lequel est mis à droite des colonnes pour correspondre à chaque attribut de similitude (Phase T #2) (axe horizontal).
- Enfin, le participant indique la proximité ressentie de chaque alternatif (en colonne) par rapport aux dyades d'attributs de similitude-dissimilitude (en ligne) avec des pondérations constituées de cinq valeurs selon une échelle de Likert.
- La valeur « 1 » exprime une *préférence marquée* pour l'attribut de similitude (à gauche) tandis que la valeur « 5 » indique une préférence marquée pour l'attribut de dissimilitude (à droite).
- Entre les valeurs « 1 » et « 5 » se trouve la valeur « 2 », laquelle signale une *préférence nuancée* en faveur de l'attribut de similitude et la valeur « 4 » annonçant une préférence nuancée concernant l'attribut de dissimilitude.
- La valeur « 3 » montre une *préférence indifférenciée*.

Au moyen de ces pondérations numériques, il est possible d'inférer plus finement les préférences exprimées. Cela permet de croiser les données issues de la première partie de l'entretien. Par conséquent, la grille permet d'établir l'importance que l'individu accorde aux attributs qu'il énonce de

²⁰⁴ cf. Chapitre 1, section 7.1.1

manière non ambiguë. Ainsi, elle permet de synthétiser les données concernant les attributs et les critères qui semblent relier ces attributs (voir la « validation logique » plus bas). La démarche permet ainsi d'élaborer des attributs et d'établir les niveaux de mesure synthétisant les données qui porte sur les choix possibles, éventuellement, utiles dans la fabrication d'un outil d'aide à la décision (cf. Bouyssou *et al.* 2005 : 43).

2.3.5 Explicitation des valeurs personnelles

La pondération numérique terminée, l'adulte choisit quel point de repère, le *Poursuivant*, les *Poursuivis* ou les *Passants*, il préfère le plus en fonction de ses valeurs personnelles dans le contexte de ce qu'il a vu. Ensuite, il choisit quel attribut il préfère pour chaque dyade de similitude-dissimilitude (Phase T #4). Le but cette phase est de faire expliciter le système de valeurs (cf. Roy et Bouyssou 1993 : 52, 61-62, 445, Roy 2000 : 2, 4) de la personne.

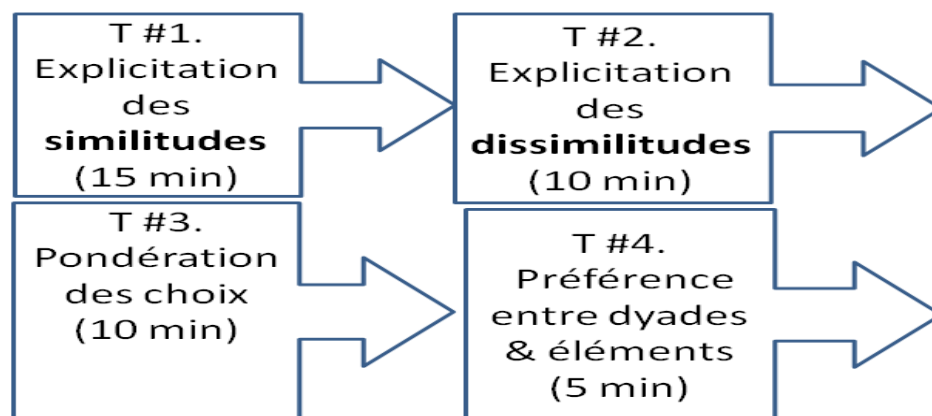


Figure 10. Synthèse de l'entretien grille triadique

Compte tenu du fait que le participant arrive à la fin de l'entretien, il peut être assez fatigué. Il n'y a donc pas eu de questionnement insistant sur les réponses du participant lors du remplissage de la grille triadique.

La dernière question, Question 4, du questionnaire Q6 repose la première question, Question 1, pour découvrir si la personne modifie sa décision initiale.

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI

Figure 11. Question 4 du questionnaire (Q.6)

Il est avancé comme hypothèse qu'un changement de décision peut être attribué au processus des échanges lors de l'entretien. Une absence de changement, indique que l'entretien n'a pas fait infléchir le point de vue de départ.

2.3.6 Retour sur l'entretien

Au fur et à mesure des entretiens, la dernière phase avait comme but d'effectuer un retour d'information sur le déroulement de l'entretien. La question posée était : *Quels éléments de l'entretien vous ont surpris et/ou rassuré ?* La phase a été introduite par un souci d'autoréflexivité suite aux transcriptions et à l'interprétation des réponses.

[...] pour le chercheur ayant opté pour une stratégie d'alternance de la collecte et de l'analyse des données, il y a surtout la possibilité d'ajuster le guide d'entretien ou de cibler l'observation dans le sens d'une exploration plus explicite des liens ayant émergé de l'analyse en cours (Paillé et Mucchielli 2008 : 280).

Cette « évaluation à chaud » de l'entretien par le participant n'est pas une tâche facile. Ne serait-ce que par politesse, la personne aurait tendance à avancer des réponses positives. Cette question a néanmoins fait ressortir des propos pertinents.

Au départ, il était prévu de soumettre une transcription de l'entretien au participant afin qu'il puisse donner son point de vue avec le recul, voire corriger des erreurs et des oublis. Le principe est conforme à la préconisation de Paillé & Mucchielli (2008 : 95) ; ce retour aurait enrichi l'orientation émique de la recherche. En réalité, la pression des études et de délais n'ont pas permis aux personnes interrogées d'effectuer ce travail de retour. C'est un point regrettable mais cela fait partie des contraintes du terrain.

2.3.7 Analyse dendritique

Comme le préconise Kaufmann (1996 : 30) une recherche qualitative devrait être cadrée pour qu'elle puisse être inventive. Bien réalisée, une étude qualitative part d'une compréhension des processus, ou des faits, et nécessite des « éléments lui permettant d'éviter les dérives subjectivistes » (Kaufmann 1996 : 26). Ce cadrage d'autocontrôle s'opère en croisant « régulièrement » les résultats avec d'autres méthodes d'analyses, notamment statistiques (Kaufmann 1996 : 30). En effet, les statistiques peuvent relativiser des résultats qualitatifs en les situant dans d'autres situations plus larges ou connues. Ainsi, dans cette étude, l'analyse dendritique et l'utilisation des histogrammes font partie d'une stratégie de triangulation de résultats.

L'étude par dendrogramme (du grec *dendro* / arbre », et *grámma* / signe, écrit) implique un rangement raisonné des préférences exprimées par des groupements (*clusters*). Cela laisse supposer une mise en relation mathématique de distances mesurables de dissimilitudes et de similitudes entre les groupements des préférences. Il en résulte des branchements hiérarchisés entre les groupements. En effet, au cours de l'entretien, le coparticipant énonce ses préférences selon une échelle de Likert de 1 à 5 lors de l'élaboration d'une grille matricielle (voir le tableau ci-dessous). Lors de l'analyse d'une telle grille, Laurent Candillier (2006 : 29) rappelle qu'un *cluster* (ou grappe) est composé d'éléments considérés à la fois comme « similaires » (proximité intra-groupale) par rapport à des éléments « dissimilaires » (distance inter-groupale). Ainsi, en cohérence avec la méthodologie de recherche, il semble utile d'adopter une analyse de *clusters* comme un des outils de triangulation dans l'interprétation des données.

L'analyse réside dans le partitionnement d'un ensemble de données en une série de *clusters*. Un avantage de la méthode réside dans sa capacité de ne pas perdre²⁰⁵ des données dans le processus d'analyse (Stewart 2006 : para. 16). Ce partitionnement des données se fonde sur une métrique de similarité relative entre des paires de données. Cette mesure s'élabore selon le principe de la « distance euclidienne²⁰⁶ », à savoir la « distance entre deux observations est la racine carrée de la somme des différences carrées des valeurs de chaque variable » (Norušis 1990 : 357), associée à un algorithme itératif. Ainsi, si la distance euclidienne est « *d* », et si « *i* » représente une observatrice (Isabel) et si « *j* » représente une autre observatrice (Jeanne), la distance euclidienne entre elles est la suivante :

²⁰⁵ La « perte » de données lors d'une analyse statistique peut s'effectuer lors des analyses à plusieurs variables, telle que l'analyse factorielle qui calcule *simultanément* plusieurs variables dépendantes.

²⁰⁶ **Distance euclidienne** : La longueur, mesurable par une règle, la longueur de l'hypoténuse d'un triangle. Cette distance est un corollaire du théorème de Pythagore (Burns et Burns 2008 : 556-557).

Les opérations qui sous-tendent l'analyse des *clusters* prennent en compte de manière interdépendante les variables « dépendantes²⁰⁷ » et « indépendantes²⁰⁸ » (Burns et Burns 2008 : 554). Or, pour certaines variables dépendantes Isabel aura des scores plus élevés que Jeanne mais pour d'autres variables cela sera le contraire. Alors, certaines différences entre Isabel et Jeanne seront positives et d'autres seront négatives. Ces différences positives et négatives peuvent donc s'annuler mutuellement lorsqu'il faut additionner les différences entre plusieurs variables. Pour éviter ce problème d'annulation mutuelle, l'unité de mesure d'origine des différences est modifiée par l'opération de la mise au carré (x^2) des différences (avant de les additionner). Une fois que cette opération est effectuée pour la variable « k », une autre variable est traitée de la même manière. Lorsque toutes les variables ont leurs différences au carré, elles sont alors additionnées. A partir de cette addition finale (Σ), l'opération de la racine carrée ($\sqrt{\quad}$) est appliquée pour ré-établir l'unité de mesure de départ²⁰⁹. Ces opérations ont pour effet de minimiser l'inertie intra-groupale et de maximiser l'inertie inter-groupale afin d'obtenir des *clusters* différenciables.

Dans le cadre de cette recherche, le logiciel *Regrid version IV* a été conçu à partir du principe de *construing*²¹⁰ de Kelly (1955/1963 : 76). L'auteur du logiciel, Mildred Shaw (1989) développa *Repgrid* par une réorganisation des « choix alternatifs » (axe vertical) en rapport directe aux « construits personnels » de similitude-dissimilitude (axe horizontal). Cette réorganisation, appelée « focalisation de grille matricielle » (*grid focusing*), a recours à deux procédures. D'une part, elle consiste en une inversion des pôles des construits personnels pour que toutes les réponses s'orientent dans la même direction de gauche à droite (voir plus bas). D'autre part, les construits personnels et les choix alternatifs sont réorganisés les uns par rapport aux autres pour que les plus similaires soient regroupés du même côté de la grille (Feixas et Alvarez 2008 : para. 12-13).

L'apport principal de cette procédure réside dans la clarté avec laquelle les similitudes apparaissent sans l'aide d'un support graphique ou mathématique (Feixas et Alvarez 2008 : para. 14).

Cette procédure se distingue des procédures statistiques de logiciels connus, comme le *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Le tableau ci-dessous illustre la procédure de « focalisation » prise d'une grille triadique de (Feixas et Alvarez 2008 : para. 12-13). Il s'agit d'une étude portant sur la manière dont une personne (*self*) se conçoit par rapport à d'autres personnes de son entourage, c'est-à-dire son patron (*boss*), son épouse/époux (*spouse*), son ami (*friend*) et d'une

²⁰⁷ **Variables dépendantes** : Les éléments qui prennent au moins deux valeurs différentes dont la variation dépend d'autres variables directement liées à ce qui est observé ou à un problème défini

²⁰⁸ **Variables indépendantes** : Les éléments qui prennent au moins deux valeurs différentes et qui ne dépendent pas de ce qui est observé mais des variables exogènes au problème défini, ex. le sexe d'une personne

²⁰⁹ Il est possible de prendre en compte des données manquantes en effectuant la moyenne de la distance euclidienne, c'est-à-dire diviser la somme des différences carrées par le nombre de variables.

²¹⁰ **Construing** : La manière dont des éléments donnés se différencient et se ressemblent.

persona non grata. Les attributs associés à ces différentes personnes sont mis à gauche et à droite de la grille.

Original (non-focused) grid

0	1 (self)	2 (boss)	3 (spouse)	4 (friend)	5 (non-grata)	X
A) Energetic	0	0	0	0	X	Quiet
B) Active	0	X	0	0	X	Passive
C) Rigid	X	0	X	X	X	Open
D) Intellectual	0	0	0	X	X	Simple
E) Critical	X	X	X	0	0	Warm

Focused grid

0	4 (friend)	1 (self)	3 (spouse)	2 (boss)	5 (non-grata)	X
B) Active	0	0	0	X	X	Passive
C) Open	0	0	0	X	0	Rigid
A) Energetic	0	0	0	0	X	Quiet
D) Intellectual	X	0	0	0	X	Simple
E) Warm	X	0	0	0	X	Critical

Tableau 7. Comparaison entre une grille d'origine (non-focalisée, *Original [non-focused] grid*) et une grille focalisée (*Original focused] grid*)

Dans le cadre de cette recherche, l'analyse de la grille se présente sous la forme d'une dendrogramme construite selon un regroupement hiérarchisant des données d'ordre ordinal. Cette analyse dendritique débute en considérant chaque *cluster* individuellement et progressivement, elle regroupe les *clusters* les plus proches en minimisant la distance entre deux *clusters*. Cette succession de mise en *clusters* produit des « paliers » de *clusters* (Labour 1998 : 393-395).

Le tableau ci-dessous, pris d'une des personnes interrogées lors de l'étude exploratoire, indique un dendrogramme à quatre « paliers ».

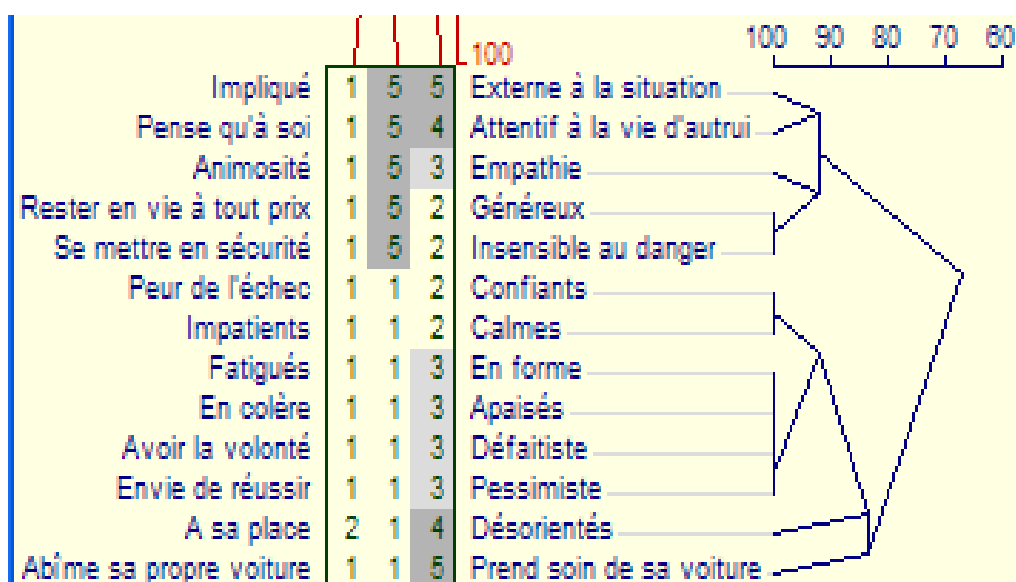


Tableau 8. Exemple de « paliers » d'une dendrogramme à partir d'une grille matricielle de préférences énoncées

Le premier palier se trouve au niveau 100 centiles. A ce niveau, les 10 dyades sont effectivement regroupées en 8 *clusters*. Le deuxième palier consiste en 2 *clusters* au niveau proche de 90 centiles. Le troisième palier se situe au niveau proche de 85 centiles avec deux dyades qui se démarquent « A sa place-Désorientés » et « Abîme sa propre voiture-Prend soin de sa voiture ». Le dernier palier produit un « sommet » au niveau proche de 65 centiles entre le sous-groupe « Impliqué-Externe à la situation » et le sous-groupe « « Abîme sa propre voiture-Prend soin de sa voiture ». Selon Bacher (2002 : 6) ces techniques de hiérarchisation agglomérative s'appliquent à un ensemble de moins de 500 données, au-delà de ce seuil il est recommandé d'utiliser des techniques probabilistes, comme la méthode « *K-means* ».

En tant que méthode mathématique déterministe, l'analyse de *clusters* ne confirme pas la validité extra-mathématique de la hiérarchisation des données. Elle contribue plutôt à classifier des *clusters* pour mettre en évidence des variations que présentent les données (Bacher 2002 : 18). Il revient donc au chercheur de valider l'analyse de *clusters* par un raisonnement théorique, notamment en amont de l'analyse de *clusters*, et opérationnel, en aval de l'analyse. C'est dans ce processus de validation extra-mathématique que la démarche qualitative non-déterministe joue un rôle indispensable dans l'interprétation des réponses construites lors des entretiens.

2.4. Critères de validation

Au risque d'énoncer une banalité, il n'est pas évident de comprendre la « cohérence » d'un processus décisionnel qui sous-tend les construits du sens d'un point de vue du spectateur. En temps normal, celui-ci ne s'interroge pas systématiquement sur ce qui lui donne envie de voir un film plutôt qu'un autre, ou pas de film du tout, si ce n'est de penser que la (non)décision repose sur des assez « bonnes » raisons personnelles. L'idée de validité n'est donc pas simple. En effet, Kaufmann (1996 : 28) reconnaît la difficulté de fournir la « preuve » de la validité des résultats d'une démarche qualitative. Pour lui, ce qui compte n'est pas tellement les tests de validation mais la finalité des modèles extraits des résultats. Comment donc juger le « modèle d'évaluation » exposé au cours de cette recherche ?

Comme le rappelle le spécialiste en aide à la décision, Alexis Tsoukiàs (dans Bouyssou *et al.* 2006 : 43), une méthodologie de modèle d'évaluation²¹¹ doit être soumise à un processus de validation par rapport à la recommandation finale. Cette activité est cruciale pour établir un consensus entre le client (celui qui cherche une aide à la décision, cf. Chapitre 1, section 7.4.1) et le spécialiste (celui qui apporte une aide à la décision, cf. Chapitre 1, section 7.4.2). Dans ce but, les auteurs préconisent une validation sur le plan conceptuel, logique, expérimental et opérationnel.

²¹¹ cf. Chapitre 1, section 7.4.3

2.4.1 Validation conceptuelle

La validation conceptuelle vérifie si le client trouve utile et s'il comprend les concepts que le modèle d'évaluation met en avant. Ces concepts doivent décrire les préoccupations et la situation du problème de manière à ce qu'ils « fassent sens » (*meaningful*) pour le client (Tsoukiàs dans Bouyssou *et al.* 2006 : 42).

L'extrait de film a été choisi pour sa relation avec les préoccupations du projet MédEm. Dans cette optique, le protocole d'entretien d'étude de cas, notamment la première partie inspirée des travaux de Romanello, Dervin & Fortner (2003) et de Dervin et Frenette (2003), a été conçue en spirale. Cela permet d'approfondir et de confirmer, chemin faisant, le sens qu'accorde le spectateur à ses préférences et à ses attentes au regard de l'extrait du film vu. Le choix de poser des questions après – ou même pendant – le visionnage correspond à une forme de rationalisation, voire de réinterprétation, portant à la fois sur le processus décisionnel et sur la suite des événements avant et après l'extrait vu. Une telle méthode est inévitablement limitée ; elle suppose, par exemple, la capacité de la personne interrogée à se rappeler de ce qu'elle vient de vivre et à verbaliser ce qu'elle en pense et ce de manière compréhensible pour le chercheur. Mais, comme montrent les expériences de Peter White (1988²¹²) les descriptions verbalisées d'une personne sur une expérience vécue méritent d'être un objet d'étude en tant que « mesure » en SHS. Sous cet angle, les résultats de l'étude exploratoire de cette recherche peuvent éclairer les construits du sens en tant que processus décisionnel.

2.4.2 Validation logique

La validation logique interne au modèle d'évaluation établit si les données issues des concepts et des outils du modèle sont logiquement cohérentes et ont un sens au point de vue de la théorie de la mesure. Il ne s'agit aucunement de vérifier si les propos de la personne interrogée sont cohérents mais plutôt d'identifier si le modèle en lui-même est capable de prendre en compte des incohérences et des ambiguïtés éventuelles des données construites (Bouyssou *et al.* 2006 : 42-43).

Du fait que le modèle d'évaluation se trouve dans une démarche en SHS, les incohérences et les ambiguïtés apparentes peuvent constituer un élément central pour comprendre la dynamique des construits de sens en tant que processus décisionnel. Ainsi, les travaux de Bateson sur les paradoxes, de Festinger sur la dissonance et de Kelly sur les construits personnels apportent des points d'entrée cruciaux dans l'appréhension des données apparemment discordantes. Sous cet angle, l'élaboration de la grille triadique joue un rôle particulièrement important dans la validation logique de cette recherche. En fait, la grille permet d'aller plus loin qu'un modèle d'évaluation qui se

²¹² voir aussi Brinkman (1992)

limite à des déclarations verbalisées sans pondération numérique. Le risque d'une telle démarche réside dans un processus qui peut fonctionner en circuit fermé n'ayant pas d'autres éléments de nature différente pour confronter et renforcer l'analyse de l'expert. Or, en permettant à la personne interrogée de pondérer numériquement ses préférences la matrice de la grille triadique introduit un autre regard sur la manière dont la personne interrogée crée du sens à l'égard d'une situation communicationnelle. La grille triadique permet ainsi une certaine objectivation des propos de la personne, y compris dans ses ambiguïtés éventuelles. De ce point de vue, la *démarche de la recherche peut être considérée comme mixte* (qualitative et quantitative) et non pas purement qualitative.

2.4.3 Validation expérimentale

La validation expérimentale met à l'épreuve les données du modèle d'évaluation pour établir la pertinence de ses résultats attendus et de ses exigences formelles (ex. convergence d'un algorithme, justesse d'une classification, sensibilité aux variations des paramètres) (Bouyssou *et al.* 2006 : 43).

Dans un premier temps, cet aspect de la validation ne s'inscrit pas dans la préoccupation directe de cette recherche. Les travaux entrepris se situent plutôt en amont d'une approche mathématique qu'implique ce type de validation. Il y a toutefois des données d'ordre qualitatif et une triangulation des sources de données pour renforcer les résultats. Dans un second temps, les résultats de la recherche représentent un point de départ de discussion avec des collègues ingénieurs concernés par le développement des applications audio-visuelles interactives qui permettent à l'utilisateur de valoriser ses préférences personnelles à travers les dimensions réglables du dispositif dans le cadre du projet MédEm. L'apport de cette recherche se trouve donc dans la précision des éléments communicationnels au sein de la mise en situation d'un tel dispositif.

2.4.4 Validation opérationnelle

La validation opérationnelle montre de quelle manière le modèle d'évaluation est en adéquation avec le processus décisionnel pour qui il a été conçu. Le modèle est considéré comme validé s'il se comporte comme prévu lorsque le client peut s'en servir dans une prise de décision (Bouyssou *et al.* 2006 : 43). Le principe de *construing*²¹³, qui sous-tend le modèle d'évaluation de cette étude, est rendu opérationnel dans le remplissage de la grille triadique et dans le questionnement de la première partie de l'entretien. Cette démarche a été mise en œuvre avec succès dans un contexte décisionnel portant sur l'activité des contrôleurs aériens (cf. **Labour 2010a**). L'opérationnalité du

²¹³ Chapitre 1, section 5.0

modèle tient également dans son efficience pour le chercheur. Suite à un entretien d'environ 60 minutes, l'analyse des données prend entre trois et quatre heures pour un chercheur expérimenté.

Dans ce cadre de recherche, il n'a pas été possible de mettre en place un processus d'échange avec celui qui a demandé une aide à la décision pour mieux élaborer une « recommandation finale » sur le terrain.

3. Conclusion

La méthodologie du chapitre explicite le raisonnement d'une méthode (« programme ») qui cherche à rendre opérationnelle la posture de recherche (Chapitre 1) et l'attitude de recherche (Chapitre 2) qui a permis d'appréhender le projet MédEm. Une telle explicitation exige un éclaircissement du point de vue du chercheur sur le plan épistémologique, ontologique et praxéologique (cf. Willig 2008) en lien avec le recueil et l'interprétation des données construites sur le terrain.

Sur le plan *épistémologique*, la méthodologie de recherche se présente comme une démarche sémio-socioconstructiviste. Cela signifie que la connaissance personnelle est conçue dans une optique qualitative (c'est-à-dire en intégrant des construits apparemment contradictoires et incohérents) et compréhensive (d'un vécu dans une situation donnée) permettant de relier l'environnement physiologique, social et matériel de l'individu à une création du sens (cf. Bateson 1972/2000, Bates 2005, Mucchielli 1999). D'un point de vue *ontologique*, la méthodologie considère que les relations entre les éléments qui constituent un monde apparemment connaissable sont de nature hétéronomique. Ces relations qui relient les éléments sont perçues dans leurs caractères paradoxaux et imprévisibles (cf. Morin 1999/2000, Le Moigne, J.-L. 2007, Rastier 2003). Quant à la dimension *praxéologique* de la méthodologie, elle implique une pratique réflexive de la part du chercheur qui tient compte du caractère inévitablement partiel (cf. Simon 1997) et partial de l'activité scientifique en tant que phénomène historico-culturel (cf. Vygotski 1934/1997). Cette réflexivité nécessite une déontologie avec des valeurs éthiques dans le déploiement des techniques de recherche. En reprenant les propos de Morin (2007), il est postulé que la relation entre les valeurs éthiques et l'instrumentation technique permet d'affirmer, ou non, si une méthodologie, et la méthode qui s'ensuit, est véritablement « scientifique ».

La méthode de recherche qui découle de la méthodologie énoncée peut se résumer comme *quasi-expérimentale* (cf. Paillé et Mucchielli 2008, McMillan 2000). Elle s'est construite au cours d'une pré-étude empirico-inductive qui a abouti à un modèle d'évaluation de type *étude de cas*. Au cœur du modèle d'évaluation se trouve la méthode MEDIA-REPERES. La première partie de la méthode met l'accent sur un questionnement en spirale qui cherche à approfondir les attentes et les préférences de l'individu. La seconde partie de la méthode permet une explicitation des attributs et les pondérations des préférences par l'intermédiaire de l'élaboration d'une grille triadique. La

pondération s'effectue sur une échelle de Likert pour établir une grille matricielle. Vu les limites d'une méthode qui dépend en grande partie de la capacité de la personne interrogée à verbaliser ses pensées sur une expérience récemment vécue, quatre critères de validation (conceptuelle, logique, expérimentale et opérationnelle) sont présentés pour mettre en contexte la méthode de recherche.

La méthodologie et la méthode de recherche ayant été explicitées, il reste maintenant à les mettre en application sur le terrain en interrogeant les 20 personnes qui ont vu la course-poursuite filmée. Les deux chapitres qui suivent exposent les réponses de ces spectateurs. L'analyse est suivie par un dernier chapitre de recommandations dans le cadre d'une aide à la décision

Quatrième chapitre :

Effet boomerang et effet propulseur

Où l'on associe la situation de communication aux effets « boomerangs » et « stabilisateurs ».

Un des enjeux de cette étude réside dans l'importance qu'accorde l'individu à ses préférences, à ses valeurs et à ses ressentis lors des construits de sens en tant que processus décisionnel. Comme les travaux d'Asch (1946) et la théorie de Simon (1996/2004) nous l'indiquent, le besoin d'économie d'effort chez l'humain peut le conduire à opter pour une solution davantage « satisfaisante », voire expéditive, plutôt qu'optimale ou étroitement rationalisante. Sous cet angle, un objectif de ce travail s'efforce de mieux saisir l'élaboration des relations entre l'émergence du sens et les préférences et les ressentis de l'individu lors des échanges dans une situation communicationnelle donnée. Dans cette optique, ce chapitre cherche à comprendre l'écart apparent entre une décision initiale spontanée, suite au visionnage de l'extrait, de souhaiter voir le film en entier et la même décision prise avec le recul réflexif suite à une interaction sociale.

Effectivement, parmi les 20 personnes interrogées, il s'avère que huit adultes ont modifié de manière significative leur décision initiale suite à un échange avec le chercheur. Il y aurait là, un processus de création du sens qui n'est pas du même ordre que pour ceux qui déclarent ne pas avoir changé de décision (voir le chapitre suivant). Se pose donc la question de savoir si la modification de la décision initiale est liée aux effets récurrents²¹⁴ d'une compréhension mal assurée ou d'émotions difficilement assumées lors du visionnage de la course-poursuite ?

Ce chapitre commence donc par une analyse globale des réponses d'un point de vue quantitatif afin d'établir une « tendance d'ensemble » afin de mieux contextualiser les réponses des individus interrogés. Cela permet également de regrouper leurs réponses en sous-groupes. En l'occurrence, trois sous-groupes sont avancés pour caractériser les réponses : l'émergence d'une décision accrue contre le film (effet boomerang), l'élaboration d'un non-sens et d'une rupture du sens (effet propulseur), et la création de sens (effet propulseur appuyé).

²¹⁴ cf. Chapitre 2, section 3.4.1

1. Tendances générales

Avec 20 cas d'étude, il n'est pas possible d'effectuer une étude quantitative sérieuse des résultats, d'autant plus que cela n'est pas le but de l'étude. Cela n'empêche pas le chercheur de proposer un aperçu général des tendances à partir des réponses pour mieux mettre en contexte les cas d'étude. Sans cette mise en contexte, il serait difficile de proposer des points d'entrée dans l'examen des réponses.

Dans cette optique, le tableau ci-dessous résume les réponses-clés du questionnaire Q.36 portant sur les préférences des personnes associées au film d'action, à l'automobile et la course-poursuite filmée. L'axe vertical représente les réponses des spectateurs exprimées à sept questions du questionnaire Q.36. Ces réponses expriment en pourcentage le souhait de voir le film en entier (« Oui », « Non », « Ni oui, ni non »). Sous cet angle, l'ensemble des réponses montre que les adultes interrogés aiment conduire les voitures. Les personnes déclarent également apprécier les films d'action mais la course-poursuite filmée ne semble pas intéresser la majorité d'entre eux.

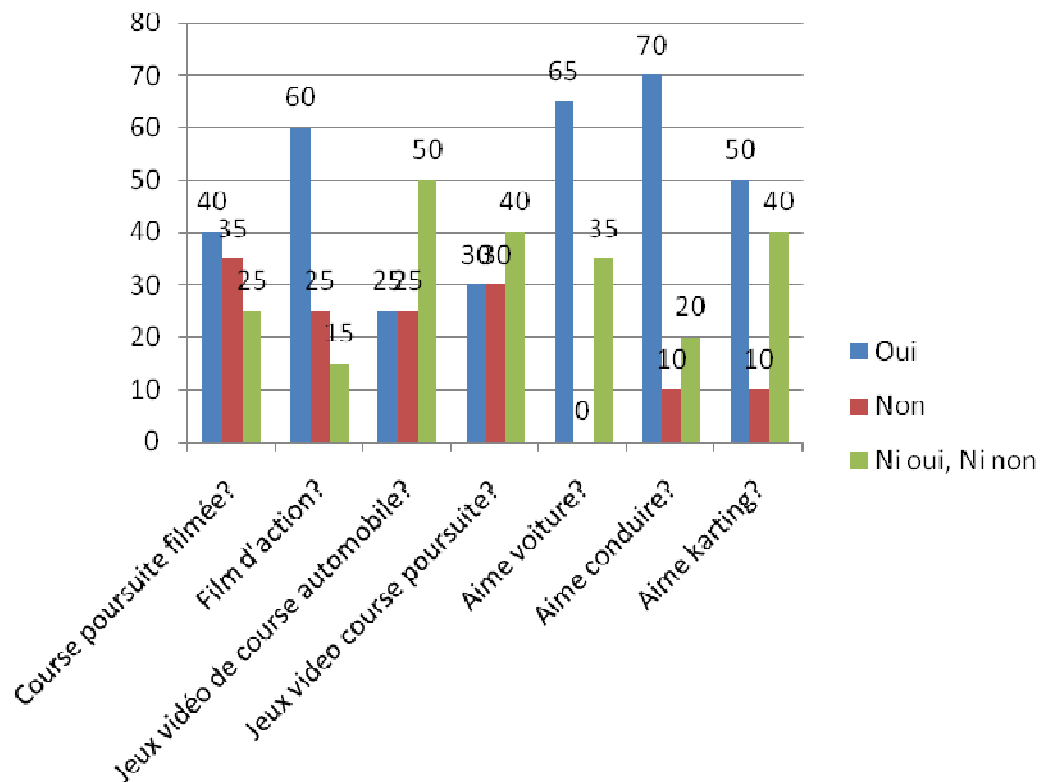


Tableau 9. Préférences exprimées des 20 personnes interrogées du questionnaire Q.36

Au regard de ces chiffres, il peut être supposé également qu'il y aurait une certaine réserve concernant l'extrait de course-poursuite filmée à moins que le spectateur ne fasse le lien avec un

film d'action. (Pour rappel, la personne interrogée n'est pas informée que la course-poursuite provient d'un film d'action).

Vers la fin de l'entretien, le chercheur a demandé à chacun des coparticipants de choisir le personnage qu'il préfère dans l'extrait de course-poursuite. Cela exige de leur part une compréhension globale de ce qui a été aperçu pour l'associer à leur système de valeurs personnel par l'intermédiaire du choix d'un des trois personnages (Poursuivant, les Poursuivis, et les Passants) proposés. Sur le plan théorique, cette tâche fait allusion aux processus d'*identification*, d'*empathie* de *transfert*, de *se sentir « vibrer »* (Schaeffer 1999 : 194-198, 229) exposé dans un chapitre précédent. En réponse à la question, huit personnes, soit 40%, ont choisi le Poursuivant, trois soit 15%, les Poursuivis et neuf, soit 45%, les Passants (voir le tableau ci-dessous). Vu la difficulté rencontrées par les personnes à proposer des attributs au sujet des Passants lors du remplissage de la grille triadique, il est surprenant de constater la préférence qu'accorde presque la moitié des adultes aux Passants qui occupent pourtant un rôle secondaire dans la course-poursuite. En fait, ces préférences peuvent servir de point de référence pour s'apercevoir comment les 20 personnes interrogées se situent par rapport à la course-poursuite filmée.

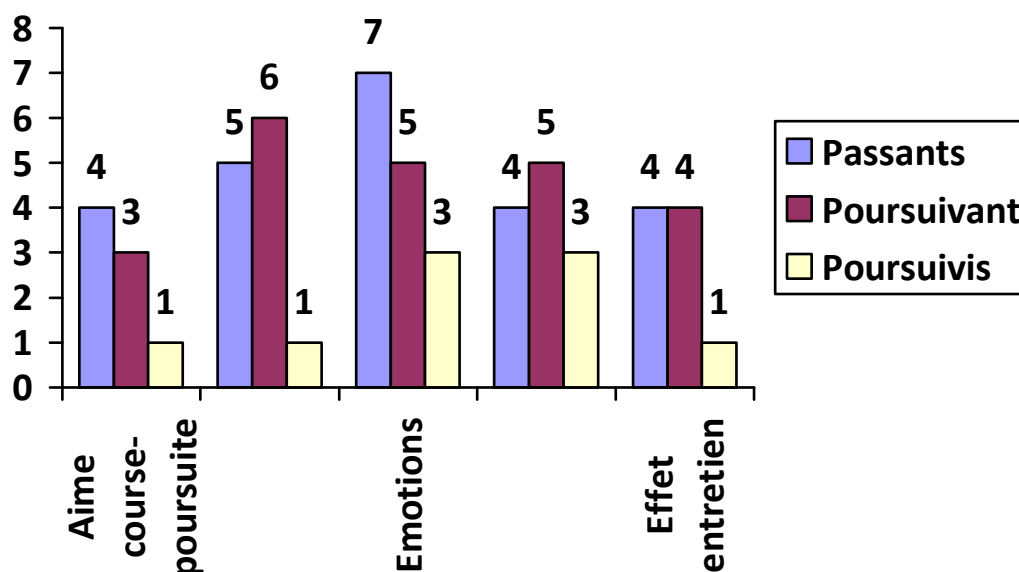


Tableau 10. Réponses *positives* suite à la course-poursuite par rapport au personnage préféré de l'extrait

Dans le tableau ci-dessus, l'élément intéressant n'est pas le fait qu'une personne sur deux, approximativement, ait été interpellée par le sort des passants, (il convient de rappeler qu'il ne s'agit pas d'une étude quantitative). Ces résultats signifient plutôt que la construction d'un Lecteur-Modèle doit également mettre l'accent sur des éléments « secondaires », en l'occurrence les figurants d'une

scène. Ces éléments peuvent jouer un rôle crucial de contextualisation dans la création du sens. En effet, c'est grâce aux passants que certains spectateurs établissent des points de repère permettant d'établir une « profondeur de champ » – pour emprunter une terminologie de la photographie – de l'action et des événements. En fait, les passants font office d'éléments indispensables à l'élaboration d'une « superposition des contextes interactionnels » (Mucchielli 2009 : 26-27) lors d'un cadrage épistémique²¹⁵. Ce processus permet d'établir les enjeux de la scène ainsi que la forme « d'engagement » (Schaeffer 1999 : 196-197) envers un monde fictif qui ancre le point de vue du spectateur à travers des objets cognitifs identifiés.

Ces objets cognitifs sont des éléments de la composition du contexte qui participent à la définition du contexte-pour-l'acteur. [...] Ils participent au raisonnement en cours d'action des acteurs qui s'appuient sur ces objets pour « *construire leurs décisions* » (*italiques ajoutées*) (Mucchielli 2000 : 169-170).

Cette observation fait écho aux travaux portant sur les éléments contextuels sensoriels et visuels (choix de texte et de photographie, comparaison avec d'autres choix possibles, ...) dans un processus décisionnel. Les expérimentations sur le terrain de Marianne Bertrand, Dean Karlan, Sendhil Mullainathan, Eldar Shafir et Jonathan Zinman (2006) montrent que les éléments de cadrage (*frame*) et d'amorçage (*cues*) contextuels représentent un facteur significatif dans les choix des décideurs, même si ces éléments sont difficiles à prévoir. Il ne s'agit donc en aucun cas d'un constat béhavioriste de stimuli et de réponses mécaniques et prévisibles. Dans cette optique, une étude de Céline Jacob, Nicolas Guéguen et Gaëlle Boulbry (2010) révèle que des clients d'un restaurant se souviennent du décor du lieu mais déclarent que cela n'avait aucune influence sur leur décision finale concernant les plats choisis. Or, les observations *in situ* des psychologues ont constaté un lien entre les « petits »_changements de décor et les choix des plats commandés par des clients qui n'avaient pas arrêté leur choix avant de rentrer au restaurant.

Sur un autre niveau, le tableau ci-dessous montre les choix et les ressentis du spectateur immédiatement après le visionnage de la course-poursuite (C.P.). Les préférences des spectateurs concernant le Poursuivant, les Poursuivis ou les Passants ont été croisées d'une part, avec les réponses portant sur l'envie de voir le film en entier et sur les émotions ressenties (cf. questionnaire Q.6) et d'autre part, avec les réponses sur l'appréciation de la course-poursuite filmée et des films d'action (cf. questionnaire Q.32). Ces questions ont été sélectionnées grâce à une approche d'essais et d'erreurs pour tenter de situer les personnages préférés de la course-poursuite en fonction des émotions vécues déclarées, de la décision prise en début et en fin de l'entretien, et de l'intérêt pour les films d'action et les courses-poursuites. Pour des raisons de clarté, seulement les réponses positives sont affichées dans le tableau ci-dessous. (Chaque question est exprimée en unité de 5 points pour rendre plus visibles les résultats).

²¹⁵ cf. Chapitre 1, section 4.6

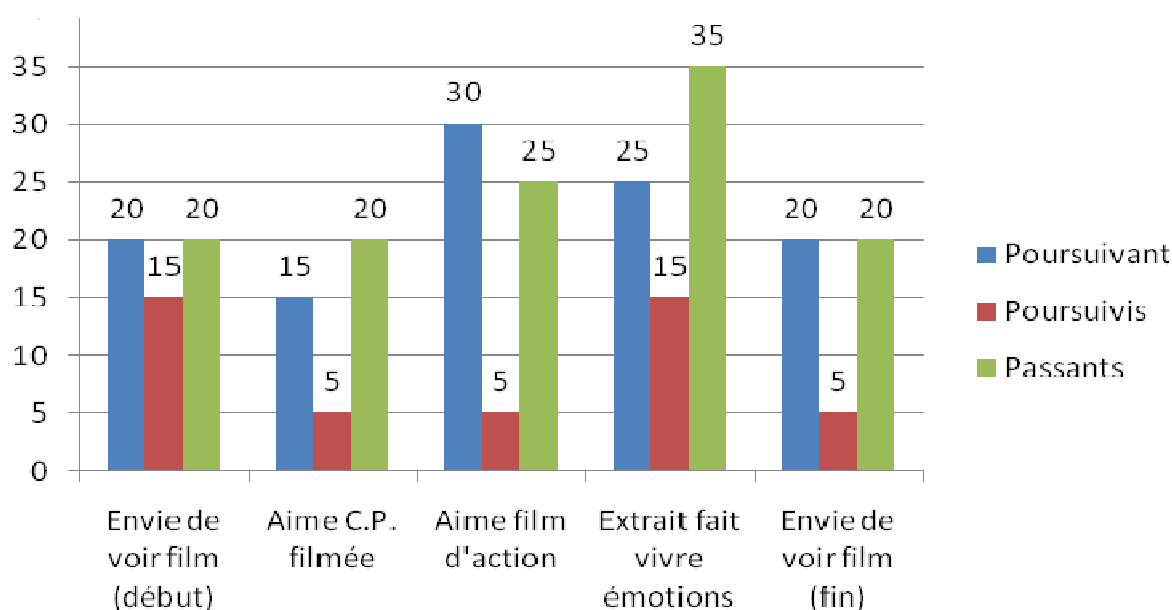


Tableau 11. Préférences de l'ensemble des personnes interrogées

Le tableau indique que les spectateurs qui préfèrent les *Passants* (les figurants du film) déclarent avoir vécu des émotions plus intenses lors de la course-poursuite (C.P.) que ceux qui préfèrent les deux autres personnages. En revanche, les personnes qui ont choisi le *Poursuivant* (le héros du film) montrent une prédilection particulière pour les films d'action. Parmi les trois spectateurs qui préfèrent les *Poursuivis* (les « méchants » du film), il n'y a pas de convergence de réponses entre eux ; un déclare aimer la course-poursuite, un autre apprécie les films d'action en général et le dernier avait envie de voir le film en entier.

Suite au visionnage de la course-poursuite, 11 personnes, soit 55 %, désirent voir le film d'action en entier. Huit personnes, soit 40 %, disent ne pas vouloir regarder le film. Une personne, soit 5 %, déclare être indécise (voir le tableau ci-dessous). Sur ce plan, l'effet de « bande annonce » de l'extrait semble limité. Globalement, les décisions sont tranchées en faveur ou en défaveur du film. Il y a assez peu d'indécis, seulement deux personnes ont changé leur décision.

Le tableau ci-dessous compare le nombre de spectateurs qui ont envie de voir le film en entier (cf. questionnaire Q.6). Les réponses sont présentées par tranche de cinq unités. Dans un premier temps, les résultats indiquent une stabilité relative entre les décisions avant et après l'entretien d'explicitation des préférences.

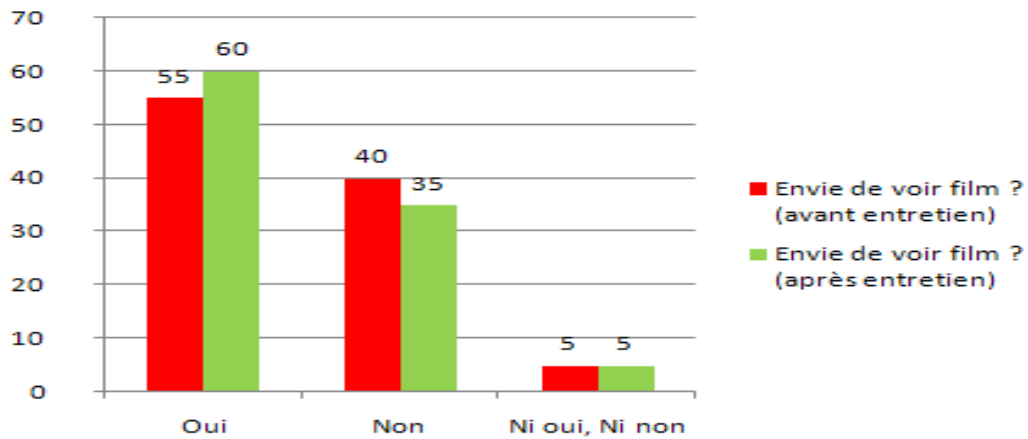


Tableau 12. Nombre de personnes qui ont envie de voir le film ou non (questionnaire Q.6)

En approfondissant les réponses données au questionnaire Q6, il semble que *si l'entretien ne change pas la nature des décisions* (voir le tableau ci-dessus), *il semble accentuer l'intensité de la décision prise* (voir le tableau ci-dessous). Si on compare les taux de réponses de la décision spontanée à celle prise avec du recul en fin d'entretien, il semble que l'interaction sociale et la prise de parole aient modifié l'intensité de la décision finale. Effectivement, le tableau ci-dessous indique que la décision spontanée recueille un niveau moyen de 57 centiles²¹⁶ contre 77 centiles en fin de l'entretien, soit une augmentation de 20 centiles.

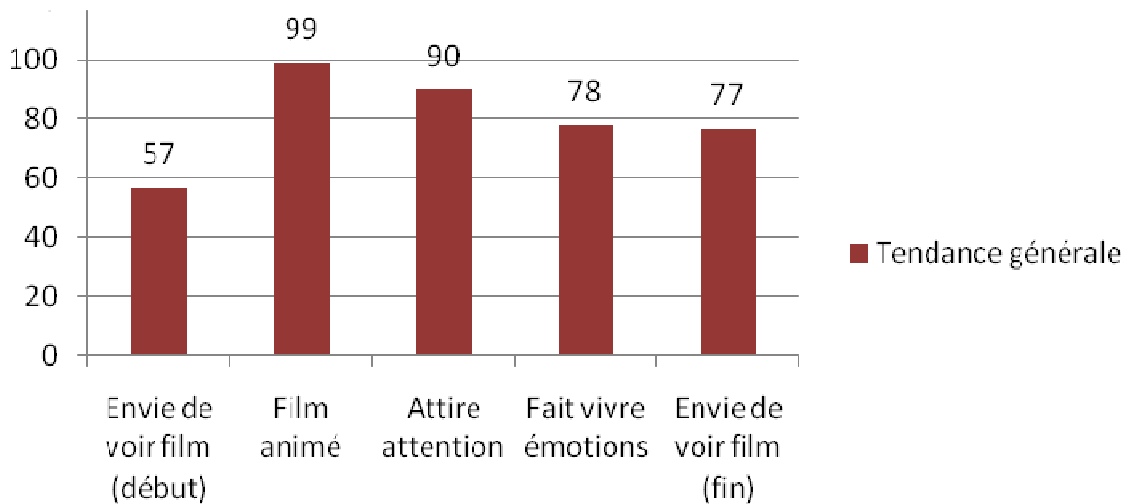


Tableau 13. Niveau d'intensité des réponses moyennes exprimées en centiles (questionnaire Q.6)

²¹⁶ **Centile** : Dans le contexte de cette étude, un *centile* désigne chacune des 99 valeurs qui divisent les données triées en 100 parts égales, en l'occurrence lié à une évaluation par un VAS.

Le tableau est important, car le taux de changement d'intensité des réponses montre qu'entre la décision initiale et la décision finale, un processus décisionnel s'est mis en place. Il est donc avancé comme hypothèse de travail que ce processus serait intimement lié au modèle d'évaluation fondé sur la méthode MEDIA-REPERES. Cela ne signifie pas qu'un tel processus ne pourrait pas survenir avec d'autres expressions de modèle d'évaluation mais simplement que la méthode utilisée dans cette étude est pertinente.

Dans cette optique, il est utile de signaler que ce changement d'intensité n'est pas dû systématiquement à l'appréciation de l'extrait du film. Il peut également signifier que certaines personnes ont été suffisamment intriguées par ce qu'elles ont vu pour avoir encore envie de regarder le film en entier, et ce malgré certaines réserves éventuelles. L'effet probable de l'interaction sociale liée à l'entretien portant sur la décision finale peut s'expliquer d'après le postulat du socioconstructivisme, selon lequel il existerait une relation réciproque entre le processus de la pensée privée et celui de la verbalisation publique. Ce qui relie les deux processus réside dans une médiation symbolique socialement convenue à travers, ici, du protocole de l'entretien. Cet effet n'est pas donné d'avance. En réalité, un tel effet aurait pu aussi bien diminuer qu'augmenter l'intérêt porté au film vu que l'intention de l'entretien n'était ni de persuader ni de dissuader le spectateur mais d'explicitier ses préférences.

Le tableau ci-dessous est tiré des réponses indiquées sur les lignes de VAS du questionnaire Q.6. (Les réponses sont représentées en unité de cinq).

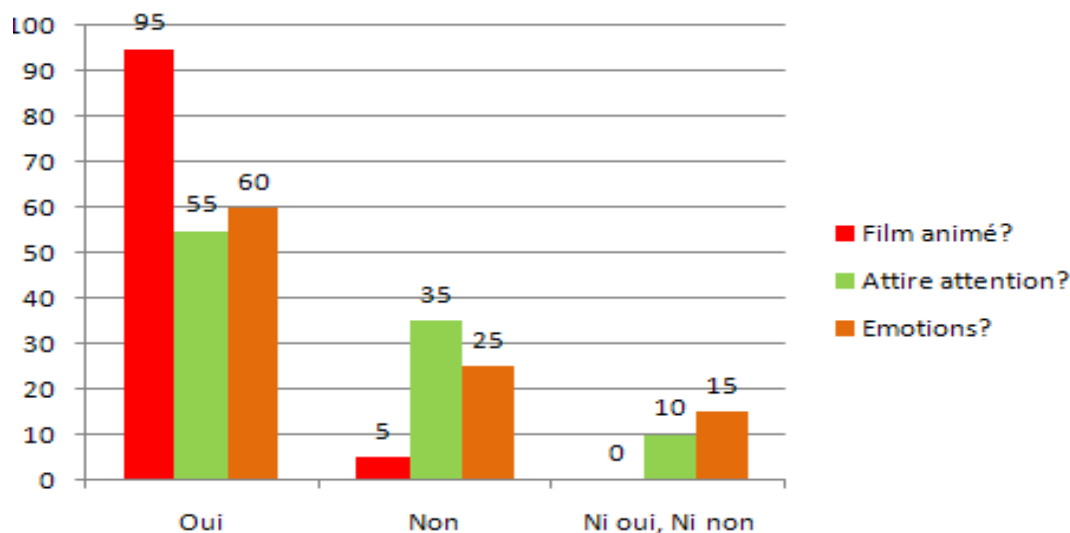


Tableau 14. Appréciation de la course-poursuite en nombre de personnes (questionnaire Q.6)

De manière générale, il y a consensus concernant la nature animée de la course-poursuite et, dans une moindre mesure, l'émotion que procure l'extrait. Les réponses sont plutôt mitigées sur le fait que l'extrait attire l'attention des spectateurs. En effet, 11 personnes, soit 55 %, estiment que l'extrait

attire leur attention et 12 personnes, soit 60 %, considèrent que la course-poursuite leur procure des émotions. Certes, cela représente plus de la moitié des gens interrogés, mais on est loin des réponses portant sur la nature « animée » de l'extrait. Cela semble cohérent avec l'excitation que peut éprouver le spectateur en regardant une course-poursuite entre « gendarmes et voleurs » dans un film d'action et ce même pour ceux qui n'apprécient pas particulièrement ce type de séquence. Sur ce plan, l'extrait semble réussi. Ce constat semble montrer, cependant, qu'il n'y aurait pas de lien direct entre un extrait de film perçu comme fortement animé et attirant l'attention du spectateur, d'une part, et les capacités de l'extrait à procurer des émotions et inciter à voir le film, d'autre part.

Dans l'ensemble, nous pouvons résumer ce premier aperçu des résultats en affirmant que les adultes interrogés ont tendance :

- à préférer les films d'action aux courses poursuites filmées,
- à adopter une décision tranchée concernant une course poursuite filmée,
- à renforcer leur décision initiale lorsqu'ils verbalisent leurs préférences et leurs ressentis,
- à considérer qu'une course-poursuite ne peut être qu'animée sans pour autant que cela attire davantage l'attention ou fasse vivre des émotions.

Les réponses permettent de penser que, même si ces ressentis attentionnels et émotionnels contribuent au processus décisionnel, ils ne sont pas les seuls facteurs explicatifs. Quels sont donc les autres facteurs qui participent au processus décisionnel lié à l'émergence du sens ? La discussion qui suit s'efforce de répondre à cette question en s'interrogeant sur les construits du spectateur.

Cet aperçu général permet d'identifier les réponses à la marge de l'apparente « tendance » générale. Cela est important dans la mesure où il est supposé qu'un examen approfondi de la singularité apparente des réponses, situées à la marge de la tendance générale, pourrait permettre d'entrevoir des processus qui peuvent éclairer les réponses des autres personnes dans la même situation. Pour le dire autrement, il est postulé que c'est par l'examen de la « singularité » apparente (approche idiographique) que l'on peut approcher une « généralité » éventuelle (approche nomothétique). L'approche idiographique adoptée pour cette étude s'appuie sur l'idée qu'une telle tendance est mieux comprise par un processus de *construing*, c'est-à-dire une démarche qui prend en compte à la fois ce qui est à la marge et au centre de ce qui est considéré comme une tendance générale (voir chapitre 1).

Le critère qui a permis d'établir les réponses en marge de la tendance générale a été réalisé en calculant l'écart entre la première décision de vouloir regarder le film en entier, décision prise immédiatement après le visionnage de l'extrait, et la même décision prise à la fin de l'entretien. Pour ce faire, il semble raisonnable de s'appuyer sur un principe heuristique selon lequel lorsqu'il y a un écart de 10 centiles entre deux lignes de VAS (*Visual Analogue Scale*), concernant une décision précise au début et à la fin de l'entretien, il y a eu une modification « significative » de la décision. Le choix d'un écart 10 centiles est fondé sur une décision intuitive de la part du chercheur pour identifier la possibilité d'un changement « significatif » dans les préférences des personnes interrogées.

Deuxièmement, suite à la décision prise à la fin de l'entretien, le chercheur demande à la personne si elle pense avoir modifié sa décision de départ. Cela permet d'apercevoir si la personne est consciente d'avoir changé de position et de lui accorder l'opportunité de parler de ce changement.

En fonction de l'écart établi, il s'avère que **14** personnes (soit 70%) des 20 adultes interrogés ont maintenu leur décision, donc **6** personnes (soit 30%) ont sensiblement changé de décision en fin d'entretien. En réalité, il ne s'agit pas de deux groupes distincts. Dans les deux cas de figure, la modification, ou non, de décision se porte sur trois choix possibles avec des variations d'intensité :

- le *désir* de voir le film en entier (décision positive),
- le *refus* de voir le film en entier (décision négative),
- l'*indécision* de voir le film en entier (non décision).

1.1 Réponses à la « marge »

L'analyse du questionnaire Q.6 révèle qu'il existe des réponses qui peuvent être considérées comme à la marge de la tendance générale concernant les décisions de voir le film en entier. Comme le montre le tableau ci-dessous, six adultes ont changé leur décision²¹⁷. Or, il y a deux types de modifications de décision : celle qui est d'ordre négatif (voir les cas de Gaid²¹⁸ et de Gaëlle) et celle qui d'ordre positif (voir les cas de Gallez, de Gwen, de Gaidig et de Loïc). Or, de plus, au sein du changement positif, il y a, d'une part, un *changement qualitatif* d'une décision négative qui devient une décision positive (Gallez, Gwen) et, d'autre part, un *changement d'intensité* d'une décision déjà fortement positive (voir les cas de Gaidig et Loïc).

Le tableau ci-dessous représente les réponses des six spectateurs à la « marge » de la tendance générale. Les décisions de chacune des personnes portant sur l'envie de voir le film au début et à la fin de l'entretien sont indiquées en pourcentage.

²¹⁷ Pour rappel, directement après avoir vu la course-poursuite, l'adulte note sur le questionnaire Q.6 de manière spontanée (« à chaud ») sa décision de vouloir regarder le film en entier. En fin d'un entretien qui se porte sur les préférences et les ressentis de l'individu, ce dernier décide de nouveau s'il souhaite voir le film en entier. Il se peut qu'un écart existe entre la décision initiale et la décision finale.

²¹⁸ Pour rappel, le prénom est un nom de code pour protéger l'anonymat du spectateur cf. Chapitre 3, section 2.3.1

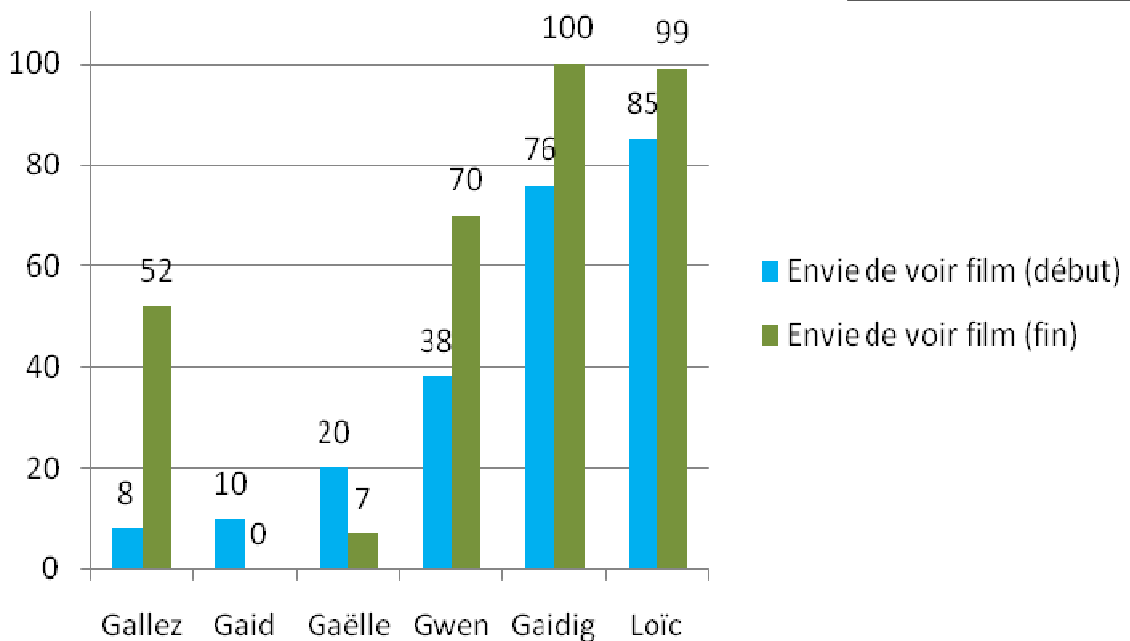


Tableau 15. Réponses des décisions initiales et finales des six cas à la marge de la tendance générale

Vu les résultats du tableau ci-dessus, quels sont les processus informationnel et communicationnel qui auraient conduit ces six personnes à modifier leurs décisions ?

1.2 Bilan

Une analyse numérique des tendances générales des réponses aux deux questionnaires montre que la plupart des personnes interrogées déclarent aimer conduire les voitures, d'une part, et regarder les films d'action, d'autre part. Cela peut laisser supposer qu'elles seraient positivement prédisposées à visionner un extrait de film d'action. Ces réponses contrastent, cependant, avec celles portant directement sur la préférence de la course-poursuite filmée. En fait, la majorité des répondants disent ne pas s'intéresser aux courses-poursuites au cinéma. La tension entre cette dernière réponse et celles, par exemple, à propos des films d'action et de la poursuite de voitures peut expliquer la présence de deux groupes concernant les décisions spontanées.

Effectivement, suite au visionnage de la course-poursuite, deux groupes émergent : ceux qui souhaitent (11 personnes, soit 55 %) et ceux qui ne souhaitent pas (huit personnes, soit 40 %) voir le film en entier. Clairement la course-poursuite ne laisse personne indifférent, à l'exception d'une personne qui se déclare indécise. Les réponses au questionnaire montrent qu'il n'y a que 11 personnes qui déclarent que l'extrait a attiré leur attention. Il semble donc que l'effet de « bande annonce » de l'extrait soit limité – tout au moins dans les réactions spontanées à l'extrait du film. Ces premières réactions à la course-poursuite ne sont, cependant, pas figées.

De manière générale, l'intensité de la décision spontanée en faveur du film recueille un niveau moyen de 57 centiles contre 77 centiles en fin de l'entretien, soit une augmentation moyenne de 35 centiles. Cela ne signifie pas que les personnes aient toutes apprécié la course-poursuite, mais plutôt qu'elles étaient suffisamment intriguées par l'extrait pour avoir encore envie de voir le film. En effet, suite à l'explicitation des préférences et des attentes lors de l'entretien de recherche, six personnes (soit 30%) ont sensiblement changé leur décision, soit dans un désir accru de voir le film en entier, soit dans un refus renforcé contre le film. Ces données permettent d'affirmer qu'une interaction sociale fondée sur le protocole d'entretien peut influencer sur le processus de création du sens. Elles montrent également que l'effet récursif de l'entretien peut aussi bien réduire qu'augmenter l'intérêt porté au film. Quels sont les enjeux de l'effet possible du protocole d'entretien d'un point de vue du processus de création du sens ?

Un des défis du protocole d'entretien et de l'interprétation des réponses des 20 spectateurs interrogés se situe dans un des résultats inattendus de la recherche, à savoir la préoccupation de presque la moitié des personnes pour le sort des passants. Effectivement, lorsque le chercheur a demandé aux personnes interrogées de choisir un personnage parmi trois possibles (Poursuivant, Poursuivis, Passants) neuf personnes (soit 45%) ont désigné les Passants, huit (soit 40%) ont choisi le Poursuivant et trois ont opté pour les Poursuivis (soit 15%). Dans un premier temps, ce qui peut surprendre dans ce résultat est le fait que les personnes interrogées ont éprouvé des difficultés à élaborer des attributs concernant les passants lors du remplissage de la grille triadique, étant donné que ces derniers étaient des figurants assez indistincts à l'arrière plan de la course-poursuite. Néanmoins, la présence des passants a eu un rôle important pour presque la moitié des spectateurs dans le sens qu'ils ont accordé à la course-poursuite. Cette préférence semble avoir eu un effet palpable sur ces spectateurs dans la mesure où ceux qui déclarent préférer les passants ont vécu des émotions plus intensives lors de la course-poursuite que ceux qui ont sélectionné les autres personnages. Les spectateurs qui préfèrent le Poursuivant indiquent une préférence particulière pour les films d'action.

Or, les différences inter-groupes et les similitudes intra-groupes entre les personnes interrogées ne s'expliquent pas aisément par une analyse des réponses à un questionnaire. Cela nécessite une étude des propos des personnes portant sur leurs construits qui sous-tendent leurs décisions. Dans cette optique, ce chapitre se limite à l'examen de deux types de modifications de décision : celle qui est d'ordre négatif et celle qui d'ordre positif.

2. Effet boomerang

Dans son ouvrage, *Film study: an analytical bibliography*, Frank Manchel (1990 : 543) évoque les effets de dissonance sur le spectateur et fait référence à l'*effet boomerang* sur les comportements des spectateurs. Quel est donc cet *effet boomerang* ?

Suite aux travaux de Festinger (1957) sur la dissonance, Brehm & Cohen (1962 : 55-57) affirment que la dissonance peut provoquer chez l'interlocuteur un effet contraire à celui attendu par le locuteur. Leurs études montrent que l'effet d'une dissonance « intense » n'est pas seulement une diminution d'une « recherche d'informations » : elle peut également réduire de manière significative l'intérêt pour l'objet d'attention. Elle peut également augmenter l'imperméabilité au changement de la part de la personne, la dissonance ayant ainsi un effet contre-productif par rapport à l'intention du locuteur. Brehm & Cohen (1962) nomment ce processus *effet boomerang*. Sous cet angle, l'enjeu des deux études de cas suivantes est de comprendre le processus qui accentue une décision négative construite à partir d'une création du sens apparemment peu développée à l'égard de l'extrait de la course-poursuite.

Dans le contexte de l'étude exploratoire de cette recherche, l'effet boomerang est associé à un processus informationnel (Postulat #1²¹⁹) qui atténue l'intensité d'une décision initialement prise dans une situation communicationnelle. Sous cet angle, il est posé comme hypothèse de travail que l'incitation à réfléchir sur ses préférences et ses choix possibles fait émerger des construits informationnels (Postulat #2²²⁰) qui peuvent abaisser, partiellement ou totalement, l'intensité de la décision prise.

2.1 Gaid

Le cas de « Gaid », 31 ans, est particulier pour plusieurs raisons. Au sens strict, elle ne devrait pas figurer dans les entretiens car elle pense avoir vu le film au cinéma. L'intérêt principal du cas de Gaid n'est pas tant ses décisions à propos du film mais plutôt la manière dont la méthode MEDIA-REPERES, fondée sur l'entretien d'explicitation de préférences, a pu faire ressortir des préférences et des ressentis, y compris ce qui est difficilement avouable par écrit. Sur le plan méthodologique, ce cas souligne également l'importance pour le chercheur en SIC de ne pas dépasser son rôle « d'enquêteur ».

Même si, à première vue, cela ne fait pas partie des objectifs formels de la recherche, il semble utile d'entrevoir comment les construits personnels du film peuvent influencer l'appréciation de la personne à propos de la course-poursuite filmée. La démarche correspond aux travaux de Marie-Pierre Fourquet-Courbet (2010), co-conceptrice de la méthode des *Récits de Réception Rétrospectifs* (RRR²²¹), concernant l'analyse des recollections d'une personne sur un événement

²¹⁹ voir Chapitre 1, section 8.1

²²⁰ voir Chapitre 1, section 8.2

²²¹ « J'ai co-conçu cette méthode pour recueillir et analyser les récits de personnes rapportant rétrospectivement leur vécu expérientiel, leurs réactions, leurs représentations et leurs comportements individuels et sociaux lors de la réception d'un événement médiatique socio-historiquement unique, important et imprévisible » (Fourquet-Courbet 2010 : 113).

passé. Dans ce cadre, suite au visionnage de l'extrait, la décision spontanée (voir le tableau ci-dessous) de Gaid indique qu'elle ne désire pas voir le film en entier. Son score de 10 centiles est au même niveau que ce qu'elle déclare comme réactions émotionnelles et intentionnelles ressenties. En fin d'entretien, Gaid (2010 : ligne 9) signale qu'elle est maintenant « complètement négative pour voir ce genre de film ». Est-ce dû au fait d'avoir déjà vu le film en entier ou est-ce dû à autre chose de moins évident à saisir de prime abord ?

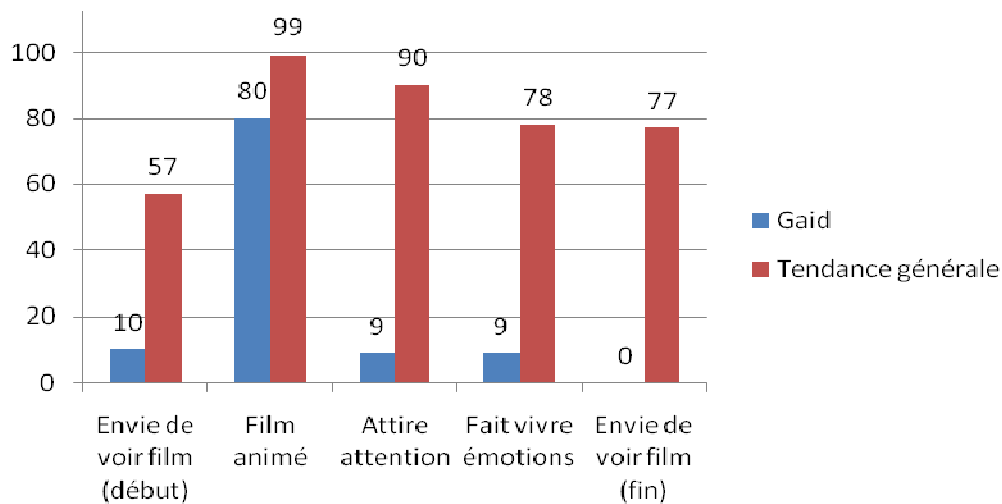


Tableau 16. Réponses au questionnaire Q.6 de Gaid

Comment comprendre ce qui s'est passé avec Gaid alors que pour Gallez (plus bas) le même entretien a eu un effet inverse en dépit du fait que celle-ci a exprimé une décision initiale encore plus défavorable au film que Gaid ?

Si les réponses au questionnaire Q.36 sont interprétées au premier degré, Gaid semble positivement se tourner vers la course-poursuite filmée. Effectivement, elle déclare aimer les films d'action, les films avec des courses poursuites, les voitures et la conduite²²². Elle estime avoir une assez bonne maîtrise de la conduite automobile et contrôler la situation quand elle est au volant même si elle peut être un peu anxieuse et agressive lorsqu'elle conduit²²³.

L'échange avec Gaid a fait ressortir une situation de communication dans laquelle elle reconnaît avoir une certaine difficulté à assumer ses émotions face à ce qu'elle voit sur l'écran. En effet, elle associe la course-poursuite filmée à la couleur noire. Cela signifie pour elle « la mort dans le film, un

²²² Q.36, questions 4, 5, 7 et 8

²²³ Q.36, questions 1, 7, 3 et 4

homme se fait tuer, rien de gai, je pense aux séries noires, le mal²²⁴ ». Gaid (*ibid.* : lignes 8-9) explique que si elle regarde ce genre de film, c'est en faisant le ménage.

Déjà chez moi je reste pas en place, je suis rarement assise en train de regarder un film, en général je fais toujours autre chose, je ne le regarde pas mais je l'ai écouté en fait (Gaid 2010 : lignes 115-117).

Les conditions spatiales de visionnage d'un tel film semblent donc capitales pour elle. Gaid (*ibid.* : lignes 8-9) estime que si le film avait été téléchargé, elle serait revenue en marche arrière pour voir ce qui se passe avant la course-poursuite et en marche avant pour vérifier qu'il y avait autre chose que des courses poursuites dans le film. Si elle avait constaté qu'il n'y avait que des course-poursuites, elle n'aurait regardé qu'une minute la séquence avant de l'arrêter (*ibid.* : lignes 24-27).

En revanche dans le noir au cinéma avec un grand écran et un son de haute qualité qui « pénètre bien les oreilles » (*ibid.* : lignes 117-120), Gaid avance quatre raisons pour ne pas vouloir regarder ce type de film en entier (*ibid.* : lignes 1-7).

Premièrement, « étant une fille » dit-elle, elle n'aime pas les courses de voitures. De plus, cette poursuite n'avait que peu d'intérêt pour Gaid (*ibid.* : lignes 19-20) car ce type d'action se trouve dans « tous les films ».

Deuxièmement, l'écran de l'ordinateur est trop petit pour Gaid (*ibid.* : ligne 2) qui avait mal aux yeux et des difficultés à suivre les voitures. Il est à noter qu'elle est la seule personne à avoir évoqué le support de visionnage. Gaid (*ibid.* : lignes 114-115) déclare préférer regarder les films d'action au cinéma où elle peut être « complètement dedans, là les émotions que j'ai vécues ici, elles seraient multipliées ».

Troisièmement, elle affirme ne pas apprécier l'insistance des bruits des coups de freins, les glissades de voitures et la manière dont elles prennent les virages. Cela a pour effet de produire trop de stress.

Quatrièmement, l'extrait n'est pas du tout réaliste « alors forcément ça met un charme en moins au film » (*ibid.* : ligne 92). De toute évidence, la relation entre le réel et le fictif préoccupe Gaid.

En examinant comment elle déclare avoir abordé la course-poursuite, il apparaît que le regard de Gaid (*ibid.* : ligne 2) « suit les voitures » de la poursuite. Malgré le peu d'intérêt qu'elle déclare porter à l'égard de la poursuite, elle reconnaît que

²²⁴ Q.6, question 4

... c'est vrai que, quand même, on se met quand même dans la peau de celui qui poursuit puis on se dit il va quand même arriver donc c'est vrai on a envie de le suivre et de slalomer entre les voitures et d'être avec lui (Gaid 2010 : lignes 105-107).

Il y a là, une forme de ce que Schaeffer (1999 : 186, 197) appelle une « empathie²²⁵ » avec le poursuivant. La grille triadique de Gaid, voir ci-dessous, surligne en jaune, les attributs qu'elle associe au poursuivant. Gaid (*ibid.* : ligne 110) affirme que le comportement du poursuivant était « vraiment le suicide, donc quelque part ça m'étonne pas ce qui lui arrive à la fin ». Une écoute attentive de l'entretien révèle que l'empathie avec le poursuivant s'arrête lorsque ses actions deviennent « très dangereuses et complètement débiles » (*ibid.* : lignes 105-107). Elle estime que le policier imite les poursuivis et devient donc comme eux ; il bascule dans le « côté obscur » du pouvoir (*ibid.* : ligne 132). En fin de compte, la dissonance ressentie s'exprime par la difficulté à distinguer « le bien et le mal » dans l'extrait (*ibid.* : ligne 95). Cela explique, sans doute, la raison pour laquelle elle n'est pas capable de différencier les attributs de « Voitures distinctes », « Détermination fixe », « Professionnel de la poursuite » et présence sur « l'avant plan » (voir le dendrogramme de Gaid, plus bas).

A l'écoute de l'entretien, Gaid utilise indifféremment les pronoms « il » ou « elle » pour désigner la voiture ou celui qui la conduit ; c'est comme si le conducteur et la voiture devenaient un seul personnage. Par exemple, en expliquant la noirceur du film lié à la mort, elle cite cela comme étant « le pire de tout, quand il se fait écraser entre un camion et un mur » (*ibid.* : lignes 32-33). Il fallait comprendre que « il » signifie la voiture du poursuivant. De même, Gaid estime qu'un des moments forts de l'extrait se passe quand « la voiture, elle rentre sous cette espèce de porche où il y a plein de personnes et la voiture qui est à côté en parallèle » (Gaid *ibid.* d 2010 : lignes 16-18). « La voiture, elle » désigne le poursuivant et « la voiture qui est à côté » fait référence aux poursuivants. Or, il y avait également les voitures des passants dans les scènes, mais l'attention de Gaid est fixée sur « la » voiture soit du poursuivant, soit des poursuivis. Cette fixation peut sembler surprenante de la part de quelqu'un qui déclare que l'extrait n'a vraiment pas attiré son « attention²²⁶ ». Il y a là, une incongruité entre ce que la réponse du questionnaire peut laisser penser et ce que verbalise Gaid au cours de l'entretien. Tout au moins, il peut être affirmé que si elle ne souhaite pas voir le film en entier, ce n'est pas parce que l'extrait projeté ne lui a procuré aucune attention particulière.

En fait, ce qu'elle reproche à l'extrait, c'est qu'il est trop « long » pour finalement aboutir à montrer comment « le gentil se fait écraser » (*ibid.* : ligne 71), c'est-à-dire le poursuivant de la voiture bleue (*ibid.* : ligne 67). La dendrogramme ci-dessous montre l'association étroite entre les attributs

²²⁵ Pour que cette empathie s'opère, elle doit avoir une résonance épistémique entre les investissements affectifs du spectateur et une richesse représentationnelle associée aux personnages et à leurs destins (Schaeffer 1999 : 186). Elle représente une manière de s'immerger dans le fictif et de faire un lien entre le « répertoire d'attitudes » de l'individu dans le monde du réel et ce qu'il pense percevoir dans le monde du fictif (Schaeffer 1999 : 197). En somme, l'empathie est entendue ici comme une dynamique paradoxale d'attachement et de détachement.

²²⁶ Q.6, question 2b

« gentil », « activité hors norme » et « vigilance ». Cela semble suggérer qu'elle ne s'entendait pas à ce que le « gentil » soit si injustement accablé ; c'est probablement une des raisons pour laquelle Gaid n'apprécie pas l'extrait.

Comment a-t-elle identifié le poursuivant comme étant le « gentil » ? Serait-ce un souvenir du film qu'elle a déjà vu ou y a-t-il des éléments dans l'extrait qui lui ont suggéré cela ? Il semble qu'il y a quatre signes qui ont poussé Gaid (*ibid.* : lignes 51-56) à penser que le poursuivant est un « gentil ». Premièrement, il porte un costume noir « qu'on ne met pas tous les jours ». Comme le montrent les grilles triadiques ci-dessous, la « tenue quotidienne » est étroitement associée au poursuivant. En fait sur le plan mathématique, la tenue vestimentaire semble être l'élément essentiel qui contribue à la création du sens (voir le *Dendrogramme de Gaid* plus bas). Deuxièmement, il arbore un « petit dessin » (en fait c'est le drapeau des Etats-Unis) sur le revers de son costume. Troisièmement, sa manière de conduire suggère que même s'il est habillé en tenue de ville, il n'est pas un citoyen ordinaire. Quatrièmement, il a une oreillette pour communiquer.

Vers le milieu de l'entretien, Gaid (*ibid.* : lignes 68-69) confie que lorsque le spectateur regarde un film, il vit des émotions et après cela dépend de comment il est disposé à accueillir ces émotions. Elle explique qu'elle est « super fatiguée » et donc pas apte à endurer l'émotion produite par l'extrait. Autrement dit, l'extrait a suscité des réactions émotionnelles suffisamment intenses pour que la personne ait du mal à les vivre lors de l'entretien. En fait, ces émotions lui suscitent de l'angoisse.

[L'émotion est] quand même très forte. Cela fatigue au niveau de mon cœur et ma respiration, oui, j'en ai le souffle coupé effectivement, comme je suis fatiguée, c'est dur. C'est l'émotion de stress, c'est angoissant (Gaid 2010 : lignes 59-63).

Un des moments les plus angoissants de l'extrait est la scène où les poursuivants roulent sous une série d'arcades au milieu des badauds et des terrasses de cafés sur les trottoirs. Dans ce type de scène qui fait penser au danger de mort imminent, elle détourne son regard de l'écran pour éviter de voir la scène (*ibid.* : lignes 34-36). Pour Schaeffer (1999 : 196-197) cette réaction serait liée à un *transfert d'attitude* du réel dans le domaine du fictif : il y a « quand même des émotions je dois dire, c'est vrai ».

... mais, en fait, je veux pas les voir, je veux pas les entendre mes émotions donc je vais dire qu'il y en a pas, c'est plus dans ce sens là. En réfléchissant il y a des émotions (Gaid 2010 : lignes 37-38).

Gaid semble avoir du mal à intégrer la dissonance ressentie lors de l'extrait. Cela se heurte à sa vision de la conduite dans le réel et contribue à créer un *effet de boomerang*. Comme explique Gaid (*ibid.* : lignes 55-56), si elle ne tourne pas son regard, elle sait pertinemment que ses émotions pourraient « l'entraîner loin » et sachant cela elle prend la décision de rejeter le film en bloc. Cela conduit Gaid à dire que ce genre de film ne serait pas approprié aux personnes en difficultés comme des « drogués », par exemple, qui auraient du mal à faire la différence entre le réel et le fictif. Cela

pourrait les inciter à commettre un crime en se disant que « je pourrais m'en sortir comme eux » dans le film (*ibid.* : lignes 83-87).

En fait, Gaid reconnaît que l'extrait n'est pas réel, tout en évoquant ces dangers dans le réel !

(L'extrait) ne fait pas penser à la vie réelle, si je commençais à dire que ça pourrait être la réalité à ce moment je sors plus de chez moi (elle rit). En fait, si je commence à me dire que ça, ça pourrait être réel je pourrais, si j'étais fragile, chopper des angoisses et on sait jamais. Le film est irréel et je pourrais dire violent (Gaid 2010 : lignes 78-81).

Il ne s'agit pas pour le chercheur de rentrer dans l'intimité personnelle de Gaid mais cette réponse éclaire sa décision de ne pas voir le film en entier, en référence à la théorie de l'*effet boomerang*.

Qu'en est-il de l'effet des souvenirs du film déjà vu sur les réponses du questionnaire lors de l'entretien ? Gaid (*ibid.* : lignes 29-31) reconnaît qu'elle ne se souvient plus de « l'histoire du film ». Cela veut-il dire qu'il n'y a eu aucun effet tangible sur la manière dont elle a fait sens de l'extrait ?

En réalité, il est probable que cela a eu un effet sur l'entretien. Gaid (*ibid.* : ligne 45) déclare que la poursuite lui fait penser à un braquage qu'elle a vu dans un film il y a quelques années. (Il s'agit d'une poursuite après une tentative d'assassinat contre le Président des Etats-Unis.) Il est probable que ce faux souvenir d'un braquage ne l'a pas encouragé à chercher d'autres explications, ce qui aurait pu éventuellement l'aider à mieux saisir le sens de l'extrait.

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Gaid

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) respecter la loi	3	5	1	au dessus de la loi
(C1) Détermination relative	5	5	1	détermination fixe
(C1) activité hors norme	1	5	5	activité routinière
(C1) vigilance (sic)	2	4	5	routine
(C1) tenue particulière	5	3	5	tenue quotidienne
(C1) voitures distinctes	1	1	5	Invisibles
(C1) gens ordinaires	5	5	1	professionnels de la poursuite
(C1) hommes, femmes	5	5	1	hommes (masculin)
(C1) arrière plan	5	5	1	en avant plan
(C2) gentils	1	5	3	mechants

Tableau 17. Grille triadique harmonisée des préférences de Gaid

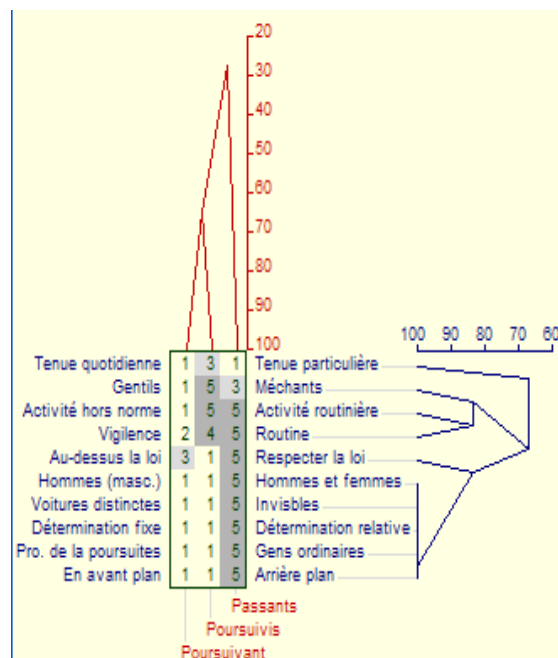


Tableau 18. Dendrogramme de Gaid

2.2 Gaële

« Gaële », 43 ans, aurait également vécu un *effet de boomerang* lors de l'entretien. Gaële dit aimer les poursuites automobiles dans les films et reconnaît penser à « autre chose » en conduisant²²⁷. Elle aime également les voitures et la conduite²²⁸. Gaële reconnaît prendre des risques en voiture avec la sensation de contrôler moyennement la situation et estime être assez moyenne comme conductrice avec un style de conduite ni calme ni agressif²²⁹. Ce qui semble singulariser Gaële, c'est le plaisir qu'elle a à faire du karting, passe-temps qu'elle exerce occasionnellement²³⁰. Concernant les jeux vidéo, la simulation de conduite automobile et la poursuite automobile, Gaële déclare les avoir déjà pratiqués mais de ni les aimer ni les détester²³¹. De manière plus générale, Gaële apprécie les films d'action²³².

Concernant l'extrait, Gaële souligne son aspect « violent »²³³. En fait, un des thèmes récurrents de l'entretien est l'effet d'angoisse de la course-poursuite pour elle (Gaële 2010 : lignes 13-14). Dans ce contexte, le tableau ci-dessous affiche une chute de 13 centiles entre la décision négative initiale et la décision finale. Comment expliquer cette chute ? Sur quels éléments de l'extrait de poursuite s'est-elle appuyée pour prendre sa décision finale ? A la différence de Gaid (ci-dessus), Gaëlle énonce d'emblée qu'elle a ressenti une réaction émotionnelle assez importante à l'extrait de la course-poursuite. En revanche, le ressenti attentionnel paraît limité mais cela ne l'empêche pas de détailler en quoi elle trouve l'extrait « violent ».

²²⁷ Q.36, questions 5 et 6 en deuxième parti du questionnaire

²²⁸ Q.36, questions 7 et 8

²²⁹ Q.36, questions 2, 7 1, 5 et 3 dans la deuxième partie du questionnaire

²³⁰ Q.36, question 6

²³¹ Q.36, questions 1 et 2

²³² Q.36, questions 4

²³³ Q.6, questions 5

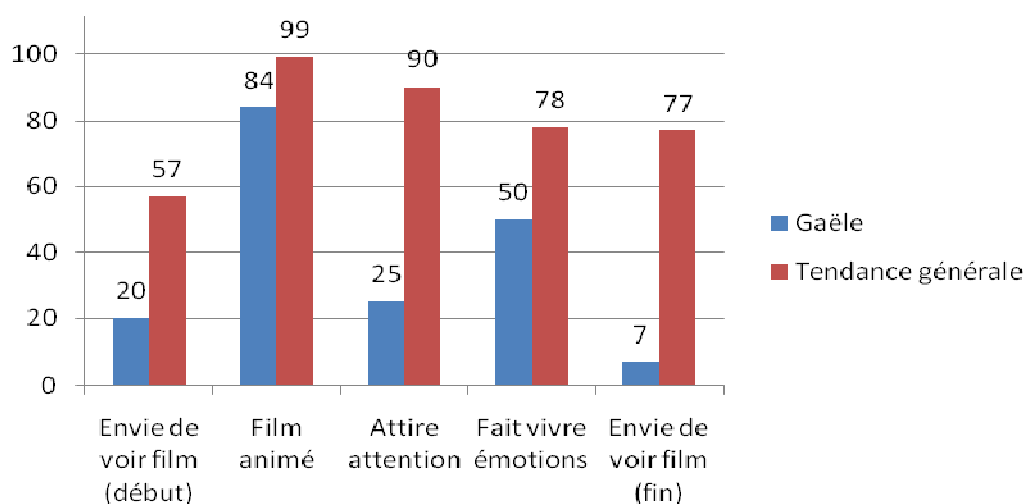


Tableau 19. Réponses au questionnaire Q.6 de Gaëlle

Vu que l'extrait ne l'intéresse pas, il est demandé à Gaëlle sur quoi elle a posé son regard pendant le film. Elle répond que visuellement elle s'accroche à deux éléments. Premièrement, elle repère un élément qui lui fait du bien, à savoir les couleurs, comme la luminosité des images.

... pour moi le ciel n'est pas mal et il y a la lumière (elle rit), je vous surprends ? Personne vous l'a faite, celle là ? Je dirais donc la lumière, on voit bien le poursuivant et les poursuivis, je n'ai pas vu d'ombre, plutôt la luminosité (Gaëlle 2010 : lignes 145-147).

Deuxièmement, elle reconnaît s'être concentrée sur les piétons sans prendre en compte les autres éléments de la ville pendant que les protagonistes zigzaguaient entre les autres voitures, « c'est marrant, je n'y ai plus pensé » (*ibid.* : ligne 168-169). La violence que Gaëlle (*ibid.* : lignes 9-10,22, 25-26) perçoit vient de la rapidité des actions scénarisées à travers une poursuite qui ne s'arrête pas, les collisions, le revolver qu'un policier sort pour menacer un autre policier, la musique et la façon dont les scènes sont filmées avec des « plans très rapprochés, on passe de l'un à l'autre, clac, clac, clac tout le temps, c'est très rapide sur tous les plans ». Malgré cette violence, elle reconnaît l'efficacité de l'extrait qui pousse la personne à suivre la poursuite et les chocs entre les voitures (*ibid.* : lignes 17-18). Comme pour Gaid, l'extrait semble avoir un effet d'empathie, d'attachement-détachement paradoxal qui perturbe.

... le moment le plus fort, je dirais, c'est le moment où (l'acteur de la voiture bleue) est pris entre le camion et le mur et il se retrouve ... mais dans ce genre de film on en sort toujours vivant (la personne rit) (Gaëlle 2010 : lignes 18-20).

La séquence a donc des moments d'émotion forts pour Gaëlle. Elle remarque que si elle a noté la couleur rouge pour résumer ce qu'elle ressent de l'extrait²³⁴, c'est pour signifier la souffrance des

²³⁴ Q.6, question 3

être humains, notamment des passants. Dans cette optique, elle cite le rôle pivot que joue « une dame qui se traîne la jambe » dans la séquence (*ibid.* : ligne 12). Gaële (*ibid.* : lignes 67, 41-42) confie qu'en parlant de cette scène il y a « quand même de l'émotion ». Vu le contexte du terme « quand même », il est probable qu'il révèle une reconnaissance à contrecœur de l'effet de l'extrait sur elle comme spectatrice. Cette réflexion s'apparente à ce que Schaeffer (1997 : 197) appelle « l'identification psychologique » avec un personnage. Cette identification représente une manière de s'immerger dans le fictif par une « posture d'intériorité subjective » avec le personnage et avec la situation dans laquelle il se trouve. Pour Gaële cette reconnaissance à contrecœur indiquerait une mise en tension dissonante entre « l'identification psychologique » des effets de la violence de l'extrait aux dépens de passants, d'une part, et les sensations paradoxales d'attachement et de détachement associées à « l'empathie », d'autre part. Effectivement, avec le recul qu'apporte l'entretien, Gaële s'étonne du fait qu'elle ait mis une réponse mitigée de 50 centiles pour exprimer l'intensité de sa réaction émotionnelle à l'extrait²³⁵.

Je ne sais pas pourquoi j'ai mis ça entre Oui et Non, je ne trouve pas de réponse parce que l'émotion dans ce film ne peut qu'être forte et c'est vrai que je suis contradictoire dans cette réponse à chaud. Pourquoi au centre ? [...] C'est sûr que je trouve cette émotion inconfortable, ça donne de l'émotion, ce n'est pas rien, même si ce n'est pas forcément la réalité mais tout compte fait, le fait de se mettre au milieu, c'est peut-être pas avoué que (la personne rit) que « oui » tout compte fait c'est quelque chose (Gaële 2010 : lignes 41-49).

Au-delà des émotions que l'extrait lui a fait vivre, Gaële insiste que ce n'est pas pour autant que la course-poursuite a attiré son attention. Elle s'estime aujourd'hui plus calme, plus posée, plus sereine avec plus de spiritualité (*ibid.* : lignes 5-7). Elle ne regarde donc plus ce type de film qui ne la fait pas réfléchir (*ibid.* : lignes 34-35, 97). Ces remarques soulignent l'importance qu'accorde l'individu à ses « référents normatifs » (Mucchielli 1999 :107). La dissonance de Gaële pourrait être attribuée au fait que la séquence de poursuite heurte ses référents normatifs par rapport à sa vision de la course-poursuite. Cette dissonance est probablement alimentée par un renversement symbolique du positionnement des personnages, et les relations entre eux, pour résulter en une mise en question des premières impressions. Ce renversement de situation peut conduire à une rupture du sens comme cela semble être le cas de Gaële. Effectivement, elle exprime un certain désarroi de voir une voiture banalisée prendre en chasse une voiture de police sans respecter le code de la route ; « la logique voudrait que la police poursuive la voiture » (*ibid.* : lignes 59-61).

L'élément qui semble déterminer comment Gaële a accordé un début de sens à l'extrait se trouverait dans ce qui l'a particulièrement marquée. Gaële (*ibid.* : ligne 68-69) est consciente de toujours revenir sur une scène qui « m'a vraiment interpellée », à savoir les conséquences de la poursuite sur les passants « rassemblés peut-être pour voir ce qui se passe ». Sous cet angle, elle signale de

²³⁵ Q.6, question 2b

manière répétée²³⁶ une dame à peine à un mètre de la course-poursuite, qui traîne la jambe gauche (côté rue) en s'appuyant lourdement sur un homme qui la tient par la taille. Avec cette scène il semble y avoir là une « identification psychologique » (Schaeffer 1997 : 197) avec cette femme.

Je dirais qu'on ne peut pas trouver ça dans la vie mais si, sous différentes formes, donc si ça peut être quand même révoltant, je perds un peu mes idées, mais (soufflement) un film c'est un film. En plus ça a l'air d'un truc un peu américain, c'est toujours poussé à l'extrême (...) c'est fabriqué, voilà c'est fabriqué, voilà j'ai trouvé le mot, c'est fabriqué. Un documentaire qui parlerait un peu de cette souffrance m'interpellerait beaucoup plus (Gaële 2010 : lignes 81-87).

Gaële prend en compte les nombreux détails qu'elle perçoit, comme la coupe des cheveux des personnages et la scène d'une dame qui traîne une jambe suite au passage de la course-poursuite. Cela suggère un niveau d'attention assez élevé. La succession des images et de sons que Gaële perçoit a eu le double effet de l'impliquer dans l'action et de réaliser combien ces actions « violentes, prévisibles et exagérées » sont angoissantes pour elle. La dame blessée est emblématique des conséquences de ce type de violence routière et ce quelle que soit la raison de la course-poursuite. Par conséquent, Gaële tente de prendre du recul ; elle tourne son regard vers les parties plus apaisantes de l'extrait, comme la couleur du ciel. Cela ne l'empêche pas, néanmoins, de s'interroger sur la « bizarrerie » de voir une voiture ordinaire pourchasser une voiture de police. Elle se demande qui sont les vrais policiers ? Lorsque que la voiture bleue se fait écraser par un camion contre un mur, Gaële comprend que c'est le conducteur de la voiture le « héros » du film et qu'il va donc s'en sortir. L'extrait ne l'intéresse plus.

En fait, cette scène avec la dame dure *deux secondes* sur une séquence de 4 minutes 54 secondes ; la dame blessée devient emblématique des effets de la violence routière. En effet, ce qui préoccupe Gaële (*ibid.* : ligne 117-120) ce sont les conséquences des chocs entre les voitures sur les passants et le fait que l'extrait ne montre pas ces conséquences sur les passants. Ainsi, lorsqu'il est demandé à Gaële de choisir le personnage qu'elle préfère, elle choisit les *Passants* (voir la Grille triadique plus bas) avec une décision négative encore renforcée de voir le film en entier. Il semble donc qu'un ensemble d'inconforts émotionnels et conflits avec des valeurs personnelles a conduit à l'*effet de boomerang* comme l'indique la décision finale de Gaële liée au sort des passants. Sur le plan mathématique (voir le dendrogramme plus bas), la décision finale semble s'expliquer par une indifférenciation élevée de neuf attributs sur 10, notamment ceux de « Tristesse-Couleur » et « Police-Esprit ouvert », d'une part, et « Gros plan-Panoramique », « Motorisés-A pied » et « Visages-Anonymes », d'autre part. Cela suggère qu'elle a eu du mal à attribuer un sens à ce qu'elle a vécu.

Parmi les 10 attributs de la grille triadique associés aux *Passants*, il y en a un qui surprend, à savoir celui de « Contravention » (et non son contraire « Respect de la loi »). Il y a là sans doute l'idée que

²³⁶ Gaële revient cinq fois sur cette scène avec la dame blessée. Le mot « violence » est évoqué 11 fois lors de première partie de l'entretien avant le remplissage de la grille triadique.

choisir les *Passants* tendrait plutôt à contrevenir la loi qu'à la respecter, même si, en l'occurrence, ils ne sont pas responsables de la course-poursuite. La dendrogramme ci-dessous indique, cependant, que la dyade « Contrevenant-Respect de la loi » occuperait un rôle de rassembleur des construits de Gaële. Il est probable donc que cette dyade représente une pierre de touche pour Gaële dans la vie de tous les jours.

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Gaële

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) Motorisés	1	1	5	A pied
(C1) Police	1	2	4	Esprit ouvert
(C1) Tristesse	1	2	4	Couleur
(C1) Masse	5	4	1	Luminosité
(C1) Gros plan	1	1	5	Panoramique
(C1) Froissé	1	3	4	Doux
(C1) Visages	1	1	5	Anonymes (formes)
(C1) Enseigne de reconnaissance	2	1	5	Anonyme (vêtements)
(C2) Victimes (enfermées)	1	4	4	Vivants
(C2) Respect de la loi	2	5	3	Contrevenant

Tableau 20. Grille triadique harmonisée des préférences de Gaële

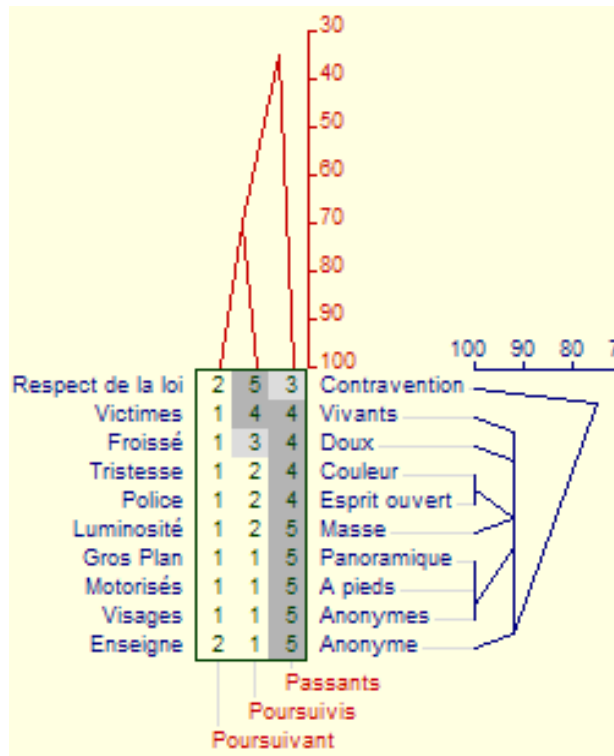


Tableau 21. Dendrogramme de Gaële

2.3 Bilan

Gaid semble être désorientée par ce qu'elle a vu à l'écran. Premièrement, ce qui semble caractériser les propos de Gaid est le fait qu'elle reconnaît avoir une certaine difficulté à assumer ses émotions face à ce qu'elle voit sur l'écran. Elle explique cette difficulté par une certaine fatigue générale. Il se peut également que la difficulté s'explique par une dissonance non-résolue : elle ne peut pas distinguer « le bien et le mal » lors de la course-poursuite. Deuxièmement, sur son questionnaire elle déclare que la course-poursuite n'a pas attiré son attention, mais pendant l'entretien elle raconte comment son regard était fixé sur la voiture soit du poursuivant, soit des poursuivis.

Gaid est la seule qui évoque le support de diffusion comme un frein à l'appréciation du film. Elle trouve l'écran de l'ordinateur est petit, que cela fait mal aux yeux et rend plus difficile la tâche de

suivre les voitures de la course-poursuite. En approfondissant son point de vue, Gaid déclare qu'une raison pour laquelle elle n'apprécie pas le film n'est pas parce qu'il ne capte pas l'attention, mais que ce type de film pourrait avoir une mauvaise influence sur des personnes vulnérables. Ce type de film estompe la frontière entre le monde réel et monde virtuel. En réalité, elle serait prête à regarder le film en entier en faisant le ménage. A choisir entre les personnages, la préférence de Gaid est pour le héros du film, le poursuivant.

Ne serait-ce que sur le choix du personnage préféré, il y a une différence de position entre Gaid et Gaële, car cette dernière se préoccupe du sort des passants et reconnaît directement l'image émotionnelle de l'extrait sur elle. En fait, avec le recul qu'apporte l'entretien, elle s'étonne d'avoir mis une réponse mitigée de 50 centiles pour exprimer sa réaction émotionnelle à l'extrait. Cela montre bien les limites de la méthode du questionnaire dans ce type de situation de communication. La différence entre Gaid et Gaële va plus loin. Au dire de Gaële, le point de focalisation n'était pas la course-poursuite mais l'esthétique de la scène, notamment les couleurs et la luminosité des images, et le sort des piétons qui se trouvent dans un centre ville soumis à la violence d'une course-poursuite. Effectivement, Gaële revient cinq fois sur une dame qui traîne la jambe gauche en s'appuyant sur un homme lors de la course poursuite.

Sur un point clé, Gaid et Gaële partagent un même point de vue. Elles estiment que la réaction émotionnelle au film peut faire oublier la différence entre le réel et le fictif. Cela peut inciter certaines personnes à commettre des crimes en pensant qu'elles pourraient s'en sortir comme les poursuivis dans le film.

3. Effet propulseur

L'idée de « propulseur » tient au processus informationnel (Postulat #1²³⁷) qui conduit à une amplification de l'intensité d'une « décision » (Postulat #3²³⁸) énoncée dans une situation de communication. Dans cette optique, il est avancé comme hypothèse de travail que « l'effet propulseur » pousse le décideur à affirmer son choix de manière à augmenter l'envie de concrétiser une décision initialement prise. Il est probable que la dynamique de ce processus soit étroitement associée au *pattern* de l'individu qui aurait pour fonction de mettre en ordre un ensemble de construits informationnels par l'émergence de catégories et de hiérarchisation (Postulat #2²³⁹) des

²³⁷ voir Chapitre 1, section 8.1

²³⁸ voir Chapitre 1, section 8.3

²³⁹ voir Chapitre 1, section 8.2

construits informationnels qui sous-tendent une prise de position. Ce faisant, l'effet propulseur apporte un sentiment accru de cohérence (Postulat #4²⁴⁰) accordée à la décision prise.

3.1. Non-sens et rupture de sens

Les deux cas d'étude qui suivent représentent un changement de décision « à chaud » de ne *pas* vouloir voir le film en une décision finale en faveur du film. Il s'agit là d'un saut qualitatif, c'est-à-dire de processus radicalement différents, entre la première et la dernière décision.

L'enjeu principal de ces deux cas d'étude réside dans l'idée qu'ils se trouvent en amont d'un processus de création du sens par rapport à d'autres personnes interrogées. Dans le premier cas de figure, Gallez (plus bas) se trouve dans une situation de « non-sens » au début de l'entretien qui migre vers une situation de « rupture du sens ». Dans le deuxième cas de figure, Gwen (plus bas) part d'une situation proche d'une « rupture du sens » vers une création du sens avec l'engagement que cela implique.

3.1.1 Gallez

« Gallez », 36 ans, dont les réponses lors de l'entretien indiquent un écart positif de 44 centiles entre sa première décision (8 centiles) et sa décision finale (52 centiles). Comment expliquer ce revirement de situation ?

Le contexte personnel de Gallez indique qu'elle se dit indifférente aux voitures et à la conduite²⁴¹. Elle considère qu'elle a un style de conduite qui n'est pas très « calme » et qu'elle est moyennement anxieuse et agressive au volant²⁴². Elle reconnaît également que la conduite lui demande un certain effort²⁴³. Gallez estime avoir une assez bonne maîtrise de la conduite, être courtoise au volant et ne pas prendre trop de risques sur la route²⁴⁴.

Vu cette indifférence affichée, il peut être supposé qu'un extrait de course-poursuite de voiture filmée présente peu d'intérêt pour Gallez. En effet, elle résume l'extrait métaphoriquement par la couleur rouge indiquant « l'agressivité, la tension et la violence »²⁴⁵. Ce manque d'intérêt est

²⁴⁰ voir Chapitre 1, section 8.4

²⁴¹ Q.36, questions 7 et 8

²⁴² Q.36, questions 5, 3 et 4 dans la deuxième partie du questionnaire

²⁴³ Q.36, questions 7 et 8 dans la deuxième partie du questionnaire

²⁴⁴ Q.36, questions 1, 10 et 2 dans la deuxième partie du questionnaire

²⁴⁵ Q.6, question 3

confirmé par ses autres réponses où elle affirme détester : les films d'action, les poursuites automobiles dans les films, les sports comme le karting, les jeux vidéo de type simulation automobile et les jeux vidéo de type poursuite automobile²⁴⁶. Les films d'action « agressifs » ne l'attirent pas comme spectatrice²⁴⁷ ; elle déclare préférer les films d'action qui ont « un fond » comme le *Grand bleu* (1988) et *36, Quai des Orfèvres* (2004) (Gallez 2009 : lignes 35-36). Cette indifférence envers l'automobile se confirme suite au visionnage de la course-poursuite avec la réponse négative initiale. Ces éléments tendent à anticiper davantage un *effet boomerang* qu'un changement de décision en faveur du film lors de l'entretien. Effectivement, Gallez indique qu'elle ne souhaite pas voir le film (voir le tableau ci-dessous). Visiblement la course-poursuite n'attire pas son attention (réponse à 7 centiles) même si elle trouve qu'elle est fortement animée (réponse à 87 centiles).

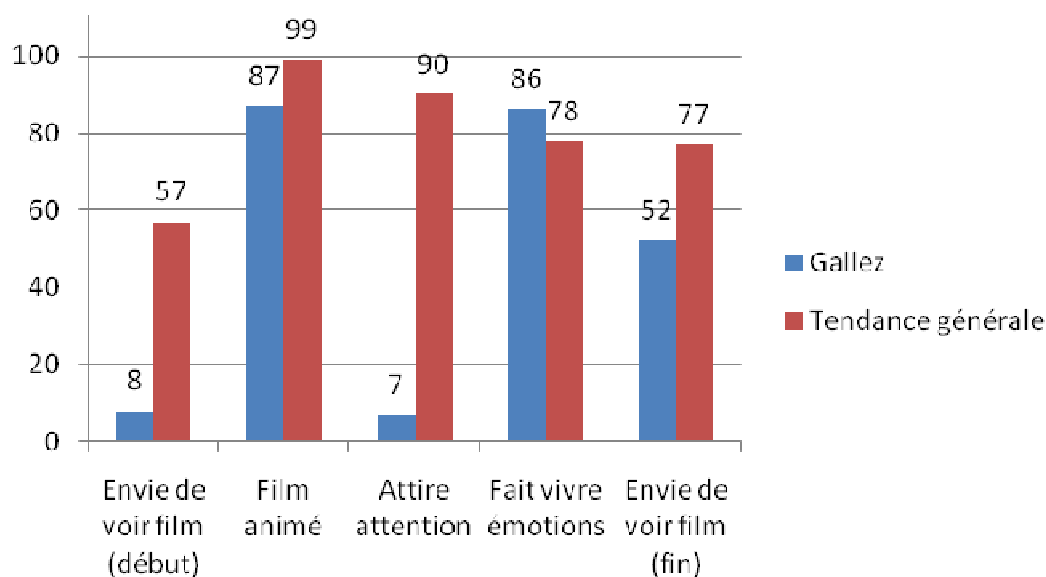


Tableau 22. Réponses au questionnaire Q.6 de Gallez

Ce qui interpelle dans le tableau est l'écart élevé entre le ressenti attentionnel et émotionnel à l'extrait. Au contraire de Gaid et Gaële (plus haut), Gallez affichent la réaction émotionnelle effectivement ressentie sur son questionnaire. Ce premier constat pose la question suivante : la reconnaissance des réactions émotionnelles ressenties effectives n'est-elle pas, tout au moins pour Gallez, un indice de lucidité propice à réévaluer le bien fondé d'une décision prise ? Il se peut que l'effet de cette reconnaissance porte un recul sur la course-poursuite.

Au début de l'entretien, Gallez (*ibid.* : ligne 18) estime que l'extrait montre une fuite collective des habitants et de la police suite à un acte de terrorisme, du type du « 11 septembre 2001 », dans une ville.

²⁴⁶ Q.36, questions 4, 5, 6, 1 et 2

²⁴⁷ Q.36, questions 1, 2, et 5

Ce n'est pas la course-poursuite qui fait peur aux gens, mais c'est plutôt une bombe qui est prête à exploser, c'est le terrorisme, j'ai du mal à planter les personnages, je n'arrive pas à situer la voiture bleue pour établir si c'est un bon ou un méchant (Gallez 2009 : lignes 3-7).

Ce qui interpelle Gallez (*ibid.* : lignes 28-30) sont les conducteurs qui « conduisent comme des fous » tout en étant des « super conducteurs » qui évitent tout le monde. Pour elle, la voiture bleue s'échappe après avoir été poursuivie par la voiture de police (*ibid.* : lignes 20-21). Gallez a du mal à établir les positionnements, les identités et la qualité des relations entre les personnages, par exemple, elle n'a pas vu que la voiture bleue est le poursuivant et non le poursuivi. Dans cette optique, elle répète comment elle a du mal à situer les personnages car « la vitesse et le bruit des sirènes me dérangent (...) il n'y a pas de fond, trop d'action tue l'action » (*ibid.* : lignes 25-27). Elle semble se trouver dans une situation d'impasse de non-sens mais elle réussit à s'en sortir. Quels éléments de la situation de communication a-t-elle modifié pour avoir envie de voir le film en entier ?

Dans un premier temps, la situation d'entretien est elle-même potentiellement dissonante. Comme pour Gaid et Gaële, Gallez se trouve dans une situation de communication où elle s'est engagée à regarder la séquence jusqu'au bout et en parler. Or, en temps normal, elle aurait probablement changé de chaîne de télévision ou arrêté le DVD. La situation de communication de l'entretien semble l'avoir mise dans un certain inconfort. Des traces de cet inconfort apparaissent lors de l'entretien quand elle identifie, sans l'intervention du chercheur, des incongruités apparentes dans ce qu'elle verbalise. A titre d'exemple, elle avoue avec « agacement » que l'extrait est une « réussite ». Elle reconnaît être prise par le film « même si je n'aime pas ce type de film » (*ibid.* : lignes 16-17) et ce malgré les comportements exagérés des conducteurs de la course-poursuite (*ibid.* : lignes 28-30). Il y a là des effets de dissonance liés à ses préférences affichées pour des films avec « plus de fond » (*ibid.* : ligne 30). Ces constantes conduisent vers une amorce de recherche de construction d'information pour résoudre la dissonance ressentie.

Le constat de Gallez est lié au fait que la séquence du film la fait penser à une histoire « seul contre tous » comme dans le film *Witness* (1985) avec la vedette américaine Harrison Ford (*ibid.* : ligne 22). Ayant établi cette hypothèse, elle souhaite maintenant en vérifier la véracité. Sous cet angle, Gallez explique qu'en fin de compte elle serait prête à regarder le film en entier car elle est maintenant intriguée par le positionnement et le rôle des personnages. Elle écrit donc « rôle des personnages » sur son questionnaire²⁴⁸ après avoir modifié sa décision négative en une décision positive. Ce qui l'intrigue est de connaître quel personnage est le « bon » et qui est le « méchant » car ce n'est pas clair avec la « confusion » des effets scéniques de l'extrait. Visiblement, elle souhaite démêler les choses. Cette démarche est capitale car elle représente un mouvement d'un stade de confusion, d'impasse du *non-sens* à une interrogation et un début d'engagement par une *rupture du sens*. La dissonance situationnelle semble avoir conduit à un processus de création du sens.

²⁴⁸ Q.6, question 4

La grille triadique (plus bas) de Gallez montre graphiquement sa confusion. Sur 10 dyades d'attributs de similitude-dissimilitude, les attributs portant sur les personnages du *Poursuivant* et des *Poursuivis* sont indifférenciables sauf sur trois points. Ce qui différencie le *Poursuivant* sont les attributs de vouloir « affronter la réalité », d'être « imperméable aux autres » et indifférent à « sauver sa vie » tandis que les *Poursuivis* sont associés au « désir de fuite », au « désir de sauver sa vie » et à être indifférent aux autres (voir le dendrogramme de Gallez plus bas). A un deuxième pallier de rassemblement des préférences assez proche du point d'origine, tous les attributs se confondent (effet de « plateau » des résultats du dendrogramme) sans qu'il y ait un *cluster* qui fédère les autres dans un ordonnancement de préférences ou de priorités situationnelles essentiel à la création du sens du point de vue décisionnel.

La grille triadique de Gallez (plus bas) montre que les préférences déclarées sont du côté de la « maîtrise de la situation » où « l'objectif » déclaré comme « peu important » alors que Gallez dit également préférer « l'altruisme » et les « valeurs de protection et de sécurité » qui sont eux des objectifs forts ! Il semble que là, il y a une discordance avec la préférence du type « objectif peu important ». En situation de thérapie, cela pourrait être un point d'échange pour démêler ce type de discordance que ces préférences suggèrent. Or, dans le contexte d'une recherche en SIC il ne s'agit pas de rentrer dans l'intimité des préférences mais seulement de constater les discordances apparentes. De même, Gallez déclare qu'elle préfère le *Poursuivant* même si elle a du mal à clairement identifier son rôle dans l'action. L'analyse de la grille triadique montre que ce qui semble différencier ce personnage des *Poursuivis* et des *Passants* ce sont les trois attributs qu'elle y associe (Affronte la réalité, Imperméable aux autres, Indifférent à sauver sa vie). Il est à noter que les deux attributs « Affronte la réalité » et « Indifférent à sauver sa vie » sont apparus en fin²⁴⁹ d'entretien lorsque l'interviewé propose ce que les *Poursuivis* et les *Passants* ont en commun que le *Poursuivant* n'a pas. Il est possible que l'émergence du sens naissante se construise autour de ces trois attributs comme points de repères.

Le regard de Gallez montre qu'à partir d'un ensemble indifférencié de vitesses, de bruits, de carambolages et de conduites « comme des fous », Gallez déduit qu'il y a eu un attentat public qui est à l'origine d'une fuite générale dans une ambiance globale de peur. Le poursuivant et les poursuivis prennent la fuite avec les autres sauf qu'ils sont, eux, au courant de la raison de la situation étant donné qu'ils sont les représentants de l'ordre public. Comme ils sont des « super conducteurs » ils déjouent les obstacles sur leur chemin. Pour Gallez, il est possible que le Poursuivant et les Poursuivis aient la même mission, attraper le coupable de l'attentat.

Les autres attributs de la grille semblent être amalgamés en deux groupes, d'une part, « Se déplacer dans la même direction-S'éparpiller » et « Désir de gagner-Objectif peu important » et, d'autre part, « Etre au courant des enjeux-Ignorance », « Rien l'arrête-Abandonne facilement », « Maîtrise de la

²⁴⁹ Pour beaucoup des personnes interrogées le *construing* entre les *Poursuivis* et les *Passant* face aux *Passants* est particulièrement difficile vu que ces derniers ne figurent pas en avant plan de la course-poursuite.

situation-Incontrôlable », « Valeurs de protection-Danger sous jacent » et « Course aux informations-Faire l'autruche ».

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de ST

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) Au courant des enjeux	1	1	4	Ignorance
(C1) Course aux informations	1	2	5	Passif, Faire l'autruche
(C1) Maîtrise de la situation	2	2	5	Incontrôlable
(C1) Objectif peu important	5	5	4	Désir de gagner
(C1) Altruiste	4	4	3	Imperméable aux autres
(C1) Déterminé, Rien ne l'arrête	1	1	4	Abandonne facilement
(C2) Valeurs de protection, et de sécurité	2	2	5	Danger sous-jacent
(C2) Se déplacer dans la même direction	1	1	1	S'éparpiller
(C3) Affronter la réalité	1	5	5	Désir de fuite
(C3) Désir de sauver sa vie	3	1	1	Se laisser mourir

Tableau 23. Grille triadique harmonisée des préférences de Gallez

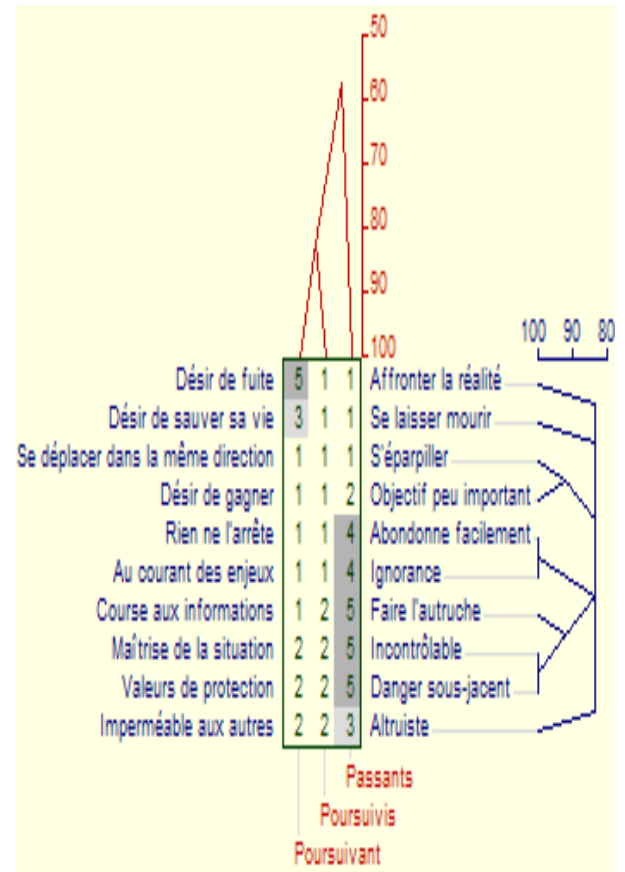


Tableau 24. Dendrogramme de Gallez

3.1.2 Gwen

Le cas de « Gwen », 27 ans, est intéressant car sa décision de ne pas voir le film change en une décision positive forte en fin d'entretien (voir le tableau ci-dessous). L'écart entre la décision spontanée et la décision finale correspond à une augmentation de 94%. Ce qui interpelle dans le tableau sont les faibles taux déclarés concernant la réaction émotionnelle et le ressenti attentionnel à l'égard de l'extrait vu. Cela explique-t-il le refus initial de regarder le film ?

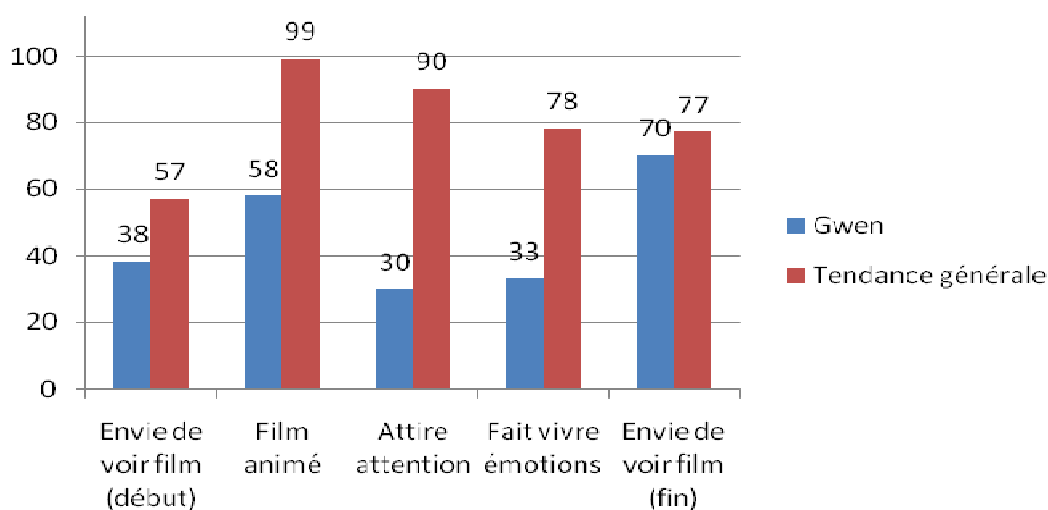


Tableau 25. Réponses au questionnaire Q.6 de Gwen

Gwen déclare adorer les voitures et la conduite²⁵⁰. Pendant l'entretien, elle affirme : « j'adore les voitures, ça peut être un peu bizarre pour une femme [...] il n'y a pas de plan prolongé sur les voitures, c'est dommage » (Gwen 2010 : ligne 15,18). Lorsqu'elle décrit le film, elle propose la couleur bleue pour représenter « la voiture du fugitif. C'est un beau bleu qui me plaît beaucoup »²⁵¹. Gwen estime être une très bonne conductrice, courtoise, sans agressivité au volant²⁵². Elle pense conduire sans beaucoup d'effort même si elle reconnaît prendre modérément des risques et penser à autre chose en conduisant²⁵³. Les réponses de Gwen en tant qu'amatrice de voiture permettent de supposer qu'elle serait en mesure d'apprécier les courses poursuites d'autant que ses loisirs indiquent qu'elle aime les sensations fortes. Effectivement, elle dit apprécier les jeux vidéo de simulations automobiles, les jeux vidéo de courses poursuites de voiture, les films d'action et le karting²⁵⁴. Concernant les poursuites de voitures filmées au cinéma, elle n'a pas de préférence particulière. Lors de l'entretien, elle dit aimer les *making of* des films sur DVD pour « connaître les coulisses des films » (*ibid.* : 56-57) car filmer une course-poursuite n'est pas une chose facile.

Or, la décision initiale de Gwen est de 38 centiles, donc en défaveur du film, et ce même si elle reconnaît que l'extrait est plutôt animé²⁵⁵. Sa réserve à l'égard du film semble être liée au fait qu'elle juge que l'extrait n'attire pas trop son attention et qu'elle n'a pas vécu beaucoup d'émotions²⁵⁶. Sur

²⁵⁰ Q.36 , questions 7 et 8

²⁵¹ Q.6, question 3

²⁵² Q.36 , questions 1, 10 et 4 dans la deuxième partie du questionnaire

²⁵³ Q.36 , questions 8, 7 et 6 dans la deuxième partie du questionnaire

²⁵⁴ Q.36 , questions 1, 3, 4 et 6

²⁵⁵ Q.6, questions 1 et 2a

²⁵⁶ Q.6, questions 2b, et 2c

un point, Gwen (*ibid.* : lignes 6, 39-43) et Gallez partagent un élément crucial : elles estiment que l'extrait contient une succession d'images qui va trop vite. Clairement, elles n'ont pas apprécié la séquence et ce indépendamment du fait d'aimer les voitures ou non. Un autre point commun entre elles, semble être une confusion entre l'identité et le positionnement du poursuivi et des poursuivants. Où Gallez affirme que c'est la voiture de police qui poursuit la voiture banalisée, Gwen exprime un doute à ce sujet même si elle pense, comme Gallez, que c'est la voiture bleue qui est pourchassée par la voiture de police²⁵⁷. Effectivement, les premiers mots de Gwen pendant l'entretien sont :

Je ne suis pas sûre si les policiers poursuivent ou s'ils sont les poursuivis, ça va beaucoup trop vite, mon attention décroche à cause de la vitesse sur le parcours du trajet, je ne sais pas (Gwen 2010 : ligne 1-3).

Ce que Gwen (*ibid.* : lignes 3-5) retient de l'extrait est à la dernière scène quand la voiture bleue est écrasée contre un pylône ; « on ne sait pas s'il est vivant ou mort, c'est difficile de dire » à cause de la succession d'images trop rapides. Pour Gwen (*ibid.* : lignes 39-40) les effets de vitesse ne donnent pas le temps au spectateur de situer la scène, les voitures, le pays : « j'aime bien situer les choses pour faire la scène dans ma tête ». Elle se pose donc des questions sur les rapports entre les personnages, chose que Gallez ne fait pas spontanément. De toute évidence cela, la dérange de ne pas pouvoir positionner les acteurs ou établir leurs identités (*ibid.* : ligne 43). La confusion venant de Gwen est interrogative et non celle d'une impasse.

Il y a d'autres raisons pour lesquelles Gwen n'a pas apprécié la course-poursuite. Selon elle, les scènes transgressent les référents normatifs concernant la « violence visuelle gratuite » au profit du « pur sensationnel » (*ibid.* : ligne 9). Elle prend comme preuve que la course-poursuite ne prend pas en compte la sécurité des passants. De plus, une telle poursuite est pratiquement impossible dans un centre ville avec une circulation dense (*ibid.* : lignes 46-48).

... il y a des accidents mais pas de dégâts ou de sang, c'est un peu incohérent, il y a certains qui aiment ça, on ne sait pas si les gens sont blessés, on ne voit pas des voitures accidentés ou l'arrivée des secours (Gwen 2010 : lignes 10-12).

Sur ce plan, il semble y avoir dissonance entre les référents du réel et la logique du monde fictif de l'œuvre filmique. Gwen ne met pas en suspens ses valeurs personnelles qu'elle tient dans le réel relatif à la violence routière lorsqu'elle pose son regard sur la course-poursuite. Elle transfère ses habitudes perceptives et affectives du réel dans le fictif (cf. Schaeffer 1999 : 197). Que serait donc pour elle une course-poursuite acceptable ?

En réponse à la question, elle cite une poursuite dans le film *Terminator 2* (1991) entre un camion et une motocyclette qui se passe sous un pont dans une « sorte de cuvette vide » sans qu'il y ait de

²⁵⁷ Q.6, question 5

victimes ou d'autres dégâts collatéraux (*ibid.* 2010 : lignes 49-50). Sur ce point, elle rejoint implicitement le point de vue de Gallez car comme elle, Gwen (*ibid.* : lignes 20-21,31) ne s'est pas « mise à la place des personnages ». Elle attendait patiemment que la séquence se termine. Ce n'est pas pour autant que Gwen (*ibid.* : ligne 28-29) ne reconnaît pas l'efficacité de l'extrait pour créer du suspense. Dans cette optique, elle qualifie la course-poursuite comme un clip de sécurité routière avec des images chocs (*ibid.* : ligne 31), une publicité pour la voiture *Opel* avec des cascades (la voiture du poursuivant est une *Opel*, *ibid.* : lignes 25-26) dans un style de western de série B, car il y a dans l'extrait:

... la bande des yeux des conducteurs dans le rétroviseur, c'est un plan cinématographique répandu (Gwen 2010 : lignes 21-24).

Jusqu'à ce point, il apparaît que l'extrait a peu d'intérêt pour Gwen même s'il suscite des interrogations. Sur le plan formel, ses questionnements s'apparentent à ce que Bates (2005a) appelle *Information 1* associée à une rupture du sens interrogative naissante alimentée par des effets de dissonance sociocognitive. Or, le processus associé à l'émergence d'*Information 2* de Bates (2005a) surgit en mi-entretien lorsque Gwen se souvient que le conducteur de la voiture bleue porte une oreillette de communication. Dès lors, elle émet la probabilité que le conducteur soit du FBI ou de la CIA car « c'est le stéréotype » (*ibid.* : ligne 51). Elle a, là un déclic dans sa recherche de réponses à ses interrogations.

... en réfléchissant, c'est lui qui poursuit la voiture de police, c'est les policiers qui sont poursuivis, mais la scène est trop scénarisée, ce n'est pas spontané ... (Gwen 2010 : lignes 52-54).

Ce déclic permet de relier les choses et ce faisant diminue le niveau de dissonance. Gwen (*ibid.* : lignes 57-59) se souvient également des tirs de pistolet d'un des faux-policiers contre la voiture bleue et à ce moment elle n'a plus d'incertitude ; c'est bien « dans la voiture bleue qu'il y a le gentil ». C'est à ce moment qu'elle déclare que finalement elle a envie de savoir ce que sont devenus les personnages de la poursuite. Il est important de noter que la remarque est énoncée suite au sens qu'elle attribue à l'oreillette. A cet égard, il semble que l'oreillette de communication, comme objet sémio-cognitif, fait surgir un réseau de raisonnement sur l'identité et les relations entre les acteurs et introduit un processus consonnant.

Ce qui interpelle le chercheur est le fait que les faux policiers portent eux aussi des oreillettes qu'ils utilisent pour échapper à la voiture bleue de l'agent du FBI. Le processus de création du sens de Gwen est tel qu'elle n'a pas identifié le même objet chez les « bandits ». Cela montre que ce n'est pas tant l'objet qui compte mais la manière dont il fait sens dans un cadre épistémique donné. En l'occurrence, pour Gwen, l'oreillette chez l'agent du FBI était plus « parlante » que celle des faux policiers.

Comme pour Gallez, ces construits surviennent en fin d’entretien où, on peut le supposer, une émergence du sens est en gestation. La modélisation ci-dessous met en exergue l’interrogation de Gwen et le déclic amorcé par la mise en saillance de l’oreillette du conducteur de la voiture bleue.

Pour le remplissage de la grille triadique, Gwen propose 10 dyades d’attributs de similitude-dissimilitude (voir ci-dessous). Sa grille montre que son système de valeurs penche plus du côté de celui qui est à pied, prend son temps, en errance et ne porte pas d’armes. Cela étant dit, en choisissant entre les personnages du *Poursuivant*, des *Poursuivis* et des *Passants*, elle préfère le *Poursuivant* en voiture. Comment expliquer cette apparente discordance entre les préférences des attributs à pied et la préférence d’un personnage en voiture ? Une chose semble claire, Gwen a du mal à différencier le *Poursuivant* des *Poursuivis*. Sur les 10 dyades, il n’y a que sur deux points où il y a une différenciation énoncée entre le *Poursuivant* et les *Poursuivis*. Dans ces cas, Gwen associe le *Poursuivant* aux attributs de « protéger la population » et « sans armes à feu ». Sur le plan statistique, seuls les attributs « protéger la population » et « sans armes à feu » se démarquent.

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Gwen

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) But précis	1	1	3	Errance
(C1) En voiture	1	1	5	A pied
(C1) Sang-froid	5	5	3	Stress
(C1) Mise en danger	1	1	4	Confiance
(C1) Rapide	1	1	5	Prendre son temps
(C1) Transgression de la loi	2	1	5	Honnêteté
(C2) Coupable	2	1	5	Innocent
(C2) Provoquer des victimes	2	1	4	Chance due au hasard
(C2) Anarchie	5	2	5	Protéger la population
(C3) Possède une arme	4	1	5	Sans armes à feu

Tableau 26. Grille triadique harmonisée des préférences de Gwen

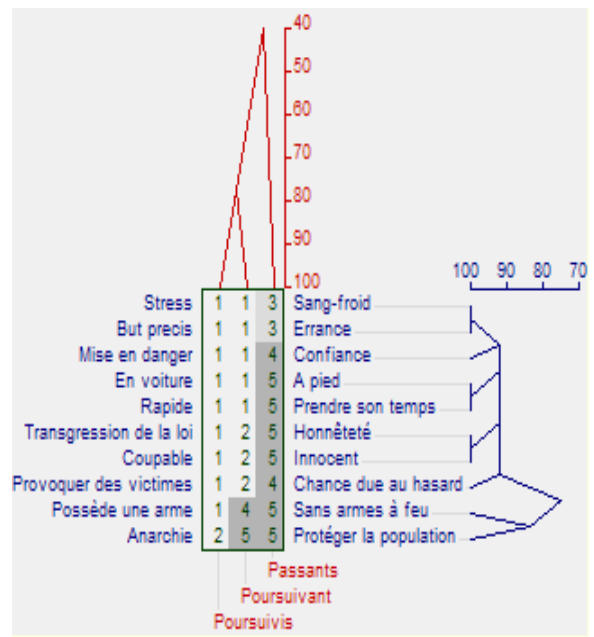


Tableau 27. Dendrogramme de Gwen

3.1.3 Bilan

Comme Gaid et Gaële (plus haut), Gallez trouve la course poursuite violente. De même, comme ces deux dernières, en temps normal, Gallez aurait arrêté la séquence. Elle préfère plutôt les films plus apaisants comme le *Grand Bleu* ou plus sophistiqués comme *36, Quai des Orfèvres*. L’élément qui semble caractériser sa démarche se trouve dans sa difficulté à comprendre ce qui se passe dans la course-poursuite. Effectivement, elle ne peut pas identifier le « bon » personnage et le « méchant ».

Cela suggère qu'elle se trouve dans une situation de non-sens lors du visionnage de l'extrait du film. Néanmoins, sa préférence parmi les personnages tombe sur le poursuivant, même si elle a du mal à identifier son rôle dans l'action.

Vu son désintérêt pour l'extrait, la situation de communication de l'entretien semble avoir mis Gallez dans un certain inconfort. Elle avoue avec un agacement visible être prise par le film bien qu'elle n'aime pas ce type de long métrage. A cet égard, Gallez déclare une intensité de 87 centiles sur la réaction émotionnelle à la séquence contre un niveau de 7 centiles du ressenti attentionnel. Sur ce point elle se différencie de Gaid et Gaële (plus haut) qui n'ont pas noté, sur leur questionnaire, leur réaction émotionnelle ressentie immédiatement après le visionnage. La reconnaissance « à chaud » de ses réactions émotionnelles, et ce même en dépit de ses préférences, n'est-elle pas une indication de lucidité favorisant un changement d'avis ? Effectivement, au cours de l'échange avec le chercheur, Gallez trouve un intérêt pour voir le film en entier, ne serait-ce que pour éclaircir ce qui se passe dans la course-poursuite.

Gwen préfère également le personnage du poursuivant, mais pour une raison bien précise. Lors de l'entretien, elle se souvient que le poursuivant porte une oreillette de communication. Cela représente pour elle le stéréotype du FBI ou du CIA. Cette observation déclenche chez elle un déclic pendant l'entretien qui lui donne envie, finalement, de savoir ce que sont devenus les personnages de la poursuite. A la différence de Gallez, Gwen manifeste un intérêt certain pour les jeux vidéo de simulations automobiles, les jeux vidéo de courses poursuites de voiture, les films d'actions et le karting. Effectivement, son point de repère dans le film était la « belle » couleur bleue de la voiture du poursuivant. Pourtant dans sa première décision, elle n'indique pas qu'elle souhaite voir le film en entier.

Suite au visionnage de la course poursuite, Gwen paraît être dans une rupture interrogative du sens, laquelle, au cours de l'entretien, évolue en des construits du sens. Sa réticence initiale envers le film se résume par sa déclaration que la séquence n'a pas vraiment attirée son attention et ne lui a pas procurée beaucoup d'émotion. Il s'avère qu'elle avait du mal à positionner les poursuivis par rapport au poursuivant, sans doute parce que les effets de vitesse de la séquence ne permettaient pas au spectateur de situer convenablement l'action. De plus, il y avait une dissonance entre la logique du réel et celle de l'œuvre filmique. Pour elle, une telle poursuite est impossible dans un centre ville avec une circulation dense d'une part, et l'action présentée sur l'écran met en avant une « violence visuelle gratuite », aux dépens, par exemple, de la sécurité des passants, d'autre part. En définitive, Gwen ne met pas en suspens les valeurs personnelles relatives à la violence routière auxquelles elle tient dans le réel. C'est dans cette optique qu'elle décrit la course-poursuite comme une séquence soit pour la sécurité routière avec des images chocs, soit pour une publicité pour la voiture *Opel* du poursuivant. En fin de compte, l'écart entre la décision initiale et la décision finale est de presque 100%.

3.2. Création du sens

Ce qui différencie un processus de création du sens, autant que cela soit formellement discernable, du non-sens et de la rupture du sens réside dans le niveau d'engagement de la personne. L'engagement dans une situation de communication, tel que le comprennent notamment Mucchielli (1999 : 139-141), Schaeffer (1999 : 194-195) et Goffman (1974/1991 : 303, 339), implique des capacités intellectuelles et sociales et des ressentis. Dans cette optique, l'enjeu principal des cas d'étude ci-dessous est de comprendre de quelle manière les personnes concernées mettent en évidence leurs différentes capacités lorsqu'ils donnent sens à la course-poursuite.

3.2.1 Gaïdig

Les réponses de « Gaïdig », 25 ans, présentent deux particularités. Premièrement, la course-poursuite lui aurait plu (réponse au niveau de 76 centiles) et ce malgré le fait qu'elle déclare ne pas toujours aimer les poursuites automobiles dans les films²⁵⁸. Deuxièmement, l'échange durant l'entretien lui a permis d'approfondir l'intérêt pour le film (Gaïdig 2010 : lignes 164-170), lui donnant ainsi davantage envie de le voir. Quels sont donc les éléments de l'extrait qui peuvent expliquer le renforcement d'une décision déjà forte en faveur du film ?

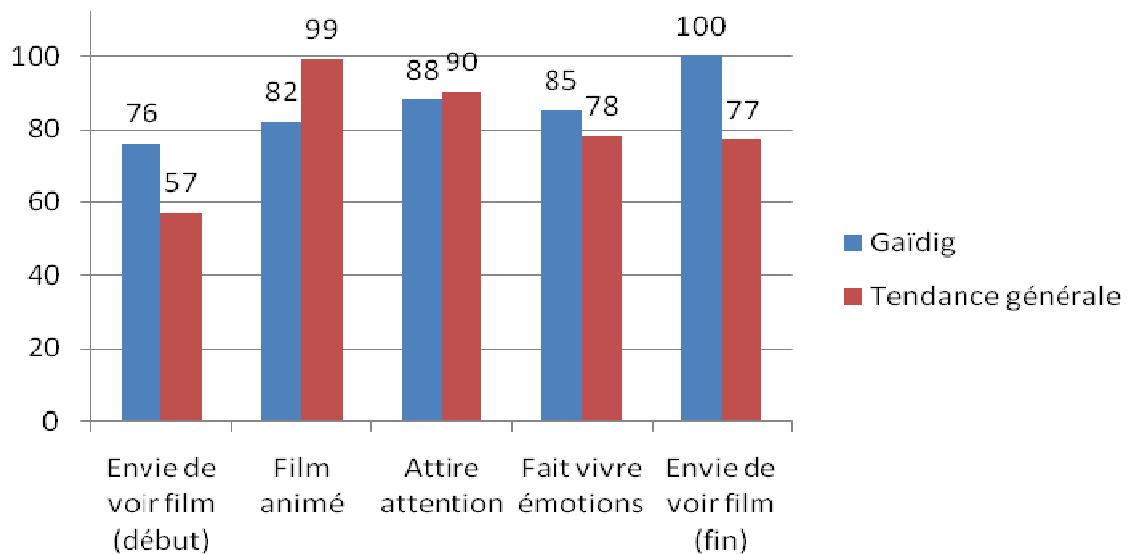


Tableau 28. Réponses au questionnaire Q.6 de Gaïdig

²⁵⁸ Q.36, question 5

L'interprétation des données révèle la dynamique processuelle que Gaïdig identifie, entre les quatre contextes (référents normatifs, positionnements des acteurs, identités des acteurs, qualité des relations entre les acteurs) d'une situation de communication (cf. Mucchielli 1999). Avant d'aborder la manière dont Gaïdig entre dans l'univers du film, il est utile de comprendre à quoi correspondent ses préférences à l'égard des films d'action et de l'automobile en général afin d'établir le contexte de départ de Gaïdig.

Elle déclare prendre plaisir à conduire. Elle estime qu'elle conduit plutôt bien, c'est-à-dire de manière courtoise sans être anxieuse et sans prendre de risque²⁵⁹. Gaïdig indique qu'elle n'aime pas les jeux vidéo de simulation automobile et de poursuite automobile, les poursuites de voitures dans les films et le karting qu'elle a déjà pratiqué²⁶⁰. Concernant les films d'action, elle se déclare plutôt neutre²⁶¹. Dans ces réponses, rien ne permet de supposer qu'elle aurait fortement apprécié la course-poursuite filmée. Or, suite au visionnage de la séquence, Gaïdig exprime un engouement pour le film bien que cet enthousiasme ne transparait pas lorsqu'elle associe l'extrait avec la couleur rouge pour représenter :

... la colère, la haine. Ce film (*sic*) est assez violent lors de la scène de la course-poursuite on sent la haine entre les acteurs (Gaïdig 2010 : Q.6, question 3).

Comment alors expliquer cet engouement pour une course-poursuite de colère et de haine de la part de quelqu'un qui dit ne pas aimer les courses poursuites dans les films ? En réponse à cette question Gaïdig explique qu'elle veut savoir pourquoi la course-poursuite a eu lieu.

... c'est vrai on arrive en plein feu de l'action. La course-poursuite est en cours et on voit, on sait pas trop qui est le gentil et le méchant, on va dire, et moi ça me donne envie de savoir pourquoi il a eu lieu et ce à quoi il va aboutir parce qu'ils parlent d'un point de rendez-vous, on voit qu'il y a une ambulance qui intervient avec les messieurs qui sont poursuivis. C'est vrai, on veut savoir le pourquoi du comment, en fait (Gaïdig 2010 : lignes 4-8).

Il y a là un engagement dans l'univers du fictif du film qui donne envie de s'impliquer même si Gaïdig reconnaît que normalement elle ne regarde pas ce genre de film sauf si elle est avec son ami (*ibid.* : lignes 15-16). Qu'est-ce qui lui donne alors envie de « savoir le pourquoi du comment » ? Gaïdig (*ibid.* : lignes 21-23) répond en évoquant les mouvements rapides entre les voitures, les gens bousculés, les tables de terrasse renversées lors de la poursuite. Ces effets de mouvements provoquent chez elle des émotions, attirent son attention et lui donne envie de voir le film : « j'ai plein de questions qui viennent à l'esprit » dit-elle. Elle fait donc un lien direct entre les ressentis attentionnels et émotionnels de ce qu'elle a vécu, le tout s'appuyant sur un processus fondé sur « plein de questions ». Son attention est interpellée par un des policiers qui met son pistolet sur la

²⁵⁹ Q.36, questions 8, 3, 1, 2, et 10 dans la deuxième partie du questionnaire

²⁶⁰ Q.36, questions 1, 3 et 5

²⁶¹ Q.36, question 4

tempe de son collègue, celui qui conduit la voiture pourchassée. Elle s'interroge alors sur la raison pour laquelle les policiers sont en contact radio avec une ambulance, en parlant d'un rendez-vous à un viaduc (*ibid.* : lignes 12, 25-30). Si dissonance il y a, cela ne la perturbe pas excessivement. Gaidig semble avoir la capacité de canaliser les éléments dissonants ressentis en se motivant pour trouver une réponse à ses questions.

L'engagement immersif de Gaidig (*ibid.* : lignes 34, 67-71, 110) se voit lorsqu'elle dit avoir peur pour les passants car le poursuivant et les poursuivis conduisent comme des fous. Elle semble ressentir une « identification psychologique » (Schaeffer 1997 : 197) avec les passants. Or, à cet instant, Gaidig (*ibid.* : lignes 33-34) opère un « détachement », dirait Schaeffer (1999 : 164-165), car elle explique qu'après tout ce n'est qu'un film mais qu'en même temps cette situation peut arriver dans la vie de tout les jours ; « des fous, il y en a partout ». Elle tente ainsi de relativiser la situation. Ce faisant, l'identification psychologique de proximité se transforme petit à petit en empathie, telle que Schaeffer (1999 : 195-197) comprend le terme. Effectivement, lorsqu'elle se détache de ce qu'elle a vécu, Gaidig explicite la qualité des relations entre les acteurs. Ainsi, elle note la manière virulente dont les policiers parlent entre eux, du pistolet braqué par un policier sur son collègue, des tirs de pistolet contre la voiture bleue et des traits marqués sur les visages montrant ainsi l'effort et les émotions des personnages ; surtout la personne dans la voiture bleue « on dirait que c'est à la limite presque vital pour lui » (*ibid.* : lignes 55-60).

... quand je vous ai dit qu'on voit dans son regard la colère, ça aussi ça nous fait vivre des choses. Je ne dis pas qu'on ressent la même chose que lui mais presque, on vit les choses comme lui et quand ça passe à l'autre image, il faut qu'on essaye de s'adapter à l'émotion que font ressortir les autres acteurs, c'est un peu tout ça qui fait qu'on vit des choses (Gaidig 2010 : lignes 100-104).

Selon le sens que Schaeffer (1999 : 195-197) accorde au terme d'empathie, les propos de Gaidig (« Je ne dis pas qu'on ressent la même chose que lui ») montre un certain détachement fondé sur une « identification psychologique » de proximité (« il faut qu'on essaye de s'adapter à l'émotion que font ressortir les autres acteurs »). Or, cette transformation semble occasionner un inconfort dissonant significatif qui se traduit par un mouvement du corps, notamment lorsque Gaidig évoque :

... des mouvements de recul, on bouge. Je serais à la place de la personne qui conduit, du premier qui conduit puisque c'est lui qui est vraiment au devant de l'action. L'autre est derrière, il peut voir peut-être ce qui se passe devant et essayer d'anticiper un peu plus, tandis le premier non, c'est une voiture de police, je crois (Gaidig 2010 : lignes 39-42).

Elle décrit également l'excitation ressentie quand une des voitures de la course-poursuite est sur le point de percuter une autre voiture mais qu'au dernier moment elle l'évite, ou encore quand la voiture bleue « se fait carrément percuter par un camion, l'émotion, l'excitation est plus intense » (*ibid.* : lignes 87-89). Ces propos soulignent la réaction émotionnelle à l'extrait ressentie par Gaidig. Ce n'est pas pour autant qu'elle estime que le film a pris le dessus sur elle. En réalité, son raisonnement est lucide mais ambigu.

Je pense que je me maîtrise moi, c'est pas le film qui me maîtrise parce que quand vous arrêtez la séquence, je vous dis rien (elle rit légèrement). Si le film avait vraiment pris le dessus sur moi je vous aurais dit « Oh c'est dommage ». En fait, c'est parce que je me suis préparée au fait que je verrai que quatre minutes, c'est pourquoi (je n'ai pas réagi) (Gaïdig 2010 : lignes 90-95).

De ses propos, faut-il déduire que si Gaïdig n'était pas en situation d'entretien, il se pourrait qu'elle se soit immergée davantage dans le film ? Sans l'anticipation d'un horizon de visionnage limitée à quatre minutes, il est probable que la personne se serait autorisée à se laisser aller davantage dans le film. L'effet communicationnel de l'entretien aurait ainsi limité un engagement immersif dans le monde fictif du film.

En l'interrogeant davantage sur les éléments de l'extrait qui lui ont fait vivre des émotions, Gaïdig estime que la course-poursuite n'est pas « bonne » parce qu'elle implique des passants et qu'on détruit des voitures. Elle aurait préféré une poursuite sur autoroute où c'est moins dangereux car il n'y a ni piétons, ni voitures venant en sens inverse (*ibid.* : lignes 138-143). Elle affirme que l'extrait fait penser à une attitude de « chacun pour soi » dans la société actuelle car les acteurs de la poursuite font leur course sans s'occuper de ce qu'il y a autour d'eux (*ibid.* : lignes 144-147). A cet égard, cela fait écho à ce que ressent Gallez (*ibid.* : ligne 23) sur la question. Malgré les réserves exprimées, cela n'empêche pas Gaïdig de vouloir regarder le film par la suite. Elle semble séparer les comportements asociaux du fictif de ceux attendus dans sa vision du réel. En tant qu'objet de fiction, la poursuite est devenue un « espace de jeu » où les règles du réel sont suspendues (Schaeffer 1999 : 176).

Vu sa préoccupation pour les piétons, c'est sans surprise que la préférence finale de Gaïdig se pose sur les *Passants* qui subissent les effets de la poursuite malgré eux (voir la grille triadique plus bas). Son identification avec les *Passants* peut se voir également dans le dendrogramme de Gaïdig (plus bas) qui montre une progression des éléments fédérateurs jusqu'à la fin de l'entretien à un niveau de 70 centiles. Ces éléments fédérateurs de « voitures banalisées » et de « habillés en civil » auraient permis à Gaïdig de superposer les contextes de la course-poursuite vue pour donner du sens à ce qu'elle ressent.

Gaïdig (*ibid.* : ligne 157) ajoute que le *Poursuivant* peut arrêter quand il veut donc c'est lui qui décide s'il y a poursuite ou pas. Les *Passants* et les *Poursuivis* subissent donc aussi, à leurs manières, le choix du *Poursuivant*. Avec le recul, Gaïdig décide de mettre le *Poursuivant* et les *Poursuivis* au même niveau de responsabilité relative que les *Passants*. Gaïdig (*ibid.* : ligne 165-170) reconnaît que ce constat est lié à l'échange avec le chercheur puisqu'il s'agit de mettre en mots ce qu'elle ressent.

C'est vraiment un échange et ça m'amène aussi à poser d'autres questions et d'essayer d'approfondir un peu les émotions que j'avais ressenties, de pouvoir plus les expliquer. Des fois, il y a des émotions qu'on ne peut pas expliquer forcément. En temps normal, j'aurais vécu les émotions que fait vivre cet extrait sans forcément poser des questions, même si au fond de moi je sais je pense qu'on a les réponses. C'est pas évident de verbaliser tout ça et d'essayer d'expliquer pourquoi on ressent une telle émotion plus qu'une telle autre (Gaïdig 2010 : lignes 171-178).

Les verbalisations Gaïdig sur la manière dont elle a créé le sens de la course-poursuite montrent le processus de questionnement ainsi que la verbalisation qu'elle vit. Au cœur du processus se trouve la dynamique paradoxale d'attachement-détachement qui permet de relier les différents éléments qu'elle aurait perçus et compris. L'élément décisif de cette création du sens semble la reconnaissance de la réaction émotionnelle ressentie à l'extrait par le spectateur.

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivants/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de CS

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) Responsable course poursuite	2	2	5	Prudence
(C1) Hommes	1	1	5	Mixte
(C1) Colères réciproques	1	2	4	Sérénité
(C1) Se connaissent	1	1	4	Inconnus
(C1) Prennent risques	1	1	4	Prudence
(C2) Aide à la personne	5	1	5	Habillés en civil
(C2) Voiture de services publics	5	1	5	Voitures banalisées
(C2) Délits	1	1	5	Devoir de protection

Tableau 29. Grille triadique harmonisée des préférences de Gaïdig

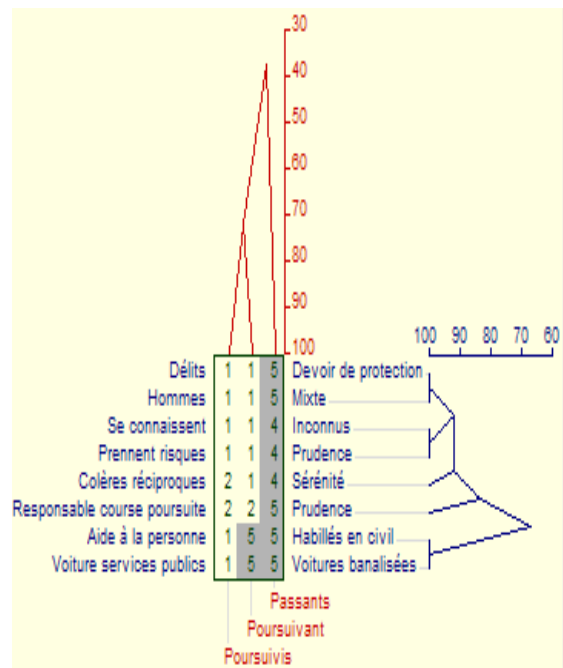


Tableau 30. Dendrogramme de Gaïdig

3.2.2 Loïc

« Loïc », 49 ans, représente le deuxième cas d'une décision initiale forte en faveur du film. Cela se termine avec une décision complètement acquise au film en fin d'entretien. Il se démarque sur deux points lorsqu'il a rempli le questionnaire Q.6 « à chaud ».

Premièrement, Loïc estime que l'extrait de course-poursuite a complètement attiré son attention et était totalement animé (voir le tableau ci-dessous). Deuxièmement, Loïc trouve que l'extrait ne lui a pas fait vivre beaucoup d'émotions, contrairement à Gaïdig. Comment comprendre les réponses de Loïc ? Vu les cas d'étude précédents, Loïc aurait-il sous-évalué le ressenti émotionnel et surévalué le ressenti attentionnel ? (Il se peut que pour un homme de 49 ans, qu'il soit difficile de reconnaître être touché « émotionnellement » par un film.)

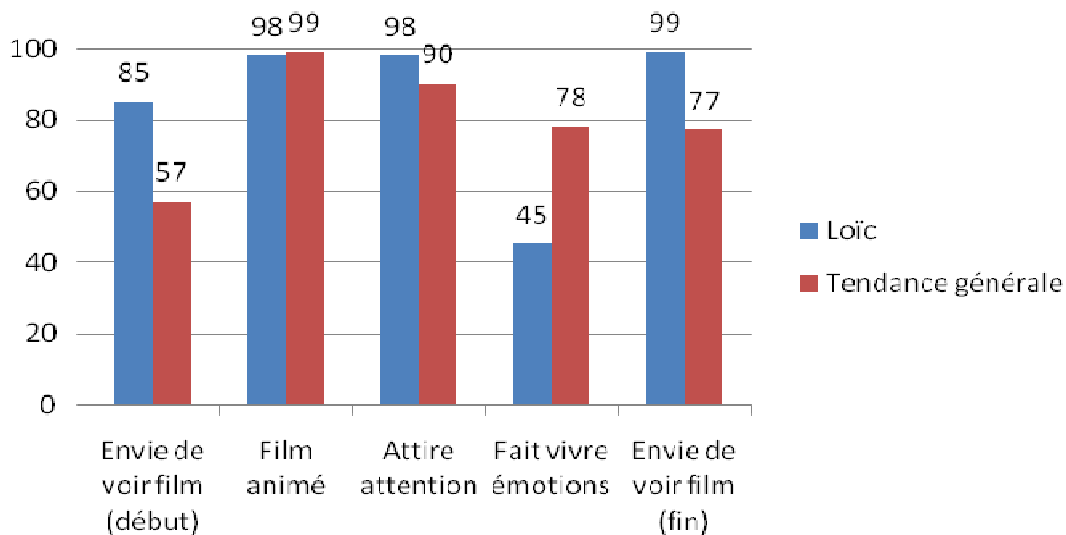


Tableau 31. Réponses au questionnaire Q.6 de Loïc

Pour contextualiser le point de vue de Loïc, il s'avère qu'il adore les films d'action, les poursuites automobiles dans les films, les voitures et aussi la conduite²⁶². Il avoue commettre très souvent des infractions au code de la route²⁶³. Pendant l'entretien, il explique qu'il respecte les règles mais seulement dans la limite du « raisonnable, pas dans la bêtise » (Loïc 2010 :175-180). Cela étant dit, il estime qu'il ne prend jamais de risque au volant et qu'il a une maîtrise assez bonne de la conduite²⁶⁴. Il décrit son comportement au volant comme tout à fait calme et courtois avec la sensation forte de contrôler ce qui se passe²⁶⁵.

Comme la majorité des personnes interrogées, Loïc choisit la couleur rouge pour décrire métaphoriquement l'extrait qu'il a vu. Pour lui, la couleur rouge exprime la violence, le danger et l'action²⁶⁶. En lui signalant qu'il a indiqué un taux peu élevé concernant la réaction émotionnelle à la

²⁶² Q.36, questions 4, 5, 7 et 8

²⁶³ Q.36, questions 9 dans la deuxième partie du questionnaire

²⁶⁴ Q.36, questions 3 et 1 dans la deuxième partie du questionnaire

²⁶⁵ Q.36, questions 5, 10 et 7 dans la deuxième partie du questionnaire

²⁶⁶ Q.6, question 3

course-poursuite, Loïc (*ibid.* : lignes 66-67) explique qu'il a compris le terme émotion en tant « qu'émotion de peur ». Ailleurs, dans l'entretien, il affirme l'importance capitale des émotions, entendues comme une « excitation » qui fait adhérer le spectateur à ce qu'il voit (*ibid.* : lignes 9-10, 87).

On est attiré comme aimanté à l'écran, on a envie de voir la suite même si on sait qu'à presque 100% ce qu'il va arriver mais l'attention elle y est complètement. La course-poursuite attire l'attention uniquement ça, les yeux suivent la voiture, les yeux suivent la voiture comme le gars qui poursuit la voiture, je veux dire, tout le monde suit (Loïc 2010 : lignes 16-20).

Ces propos permettent de nuancer sa première réponse concernant la réaction émotionnelle à l'extrait en faisant un lien direct avec le ressenti attentionnel. Il semble, comme pour Gaïd, que la course-poursuite lui a procuré des émotions d'attirance pour s'immerger dans le film. Effectivement, son engagement dans le film est incontestable. Comme spectateur il se met à la place des personnages dans un mode d'identification psychologique « d'intériorité subjective » (Schaeffer 1999 : 197).

J'ai été complètement hypnotisé là-dedans. Comment se tirer d'affaire dans une ville aussi peuplée et pleine de voitures ? Je ne sais pas. Il y a énormément de voitures alors pourquoi se sauver en voiture ? C'est idiot. J'aurais couru, ça aurait été plus simple vu la circulation. C'est bête, mais même avec la voiture de police, ils se font repérer (Loïc 2010 : lignes 120-124).

En expliquant pourquoi il n'a pas mis, au départ, un « oui » catégorique à la question de vouloir voir le film²⁶⁷, Loïc (*ibid.* : lignes 1-9, 89-90) affirme qu'il ne pourrait pas supporter une course-poursuite si animée tout au long du film, avec les « pam pam » de pistolets et les cascades gratuites, à moins que cela fasse partie d'une histoire intéressante. De plus, Loïc (*ibid.* : lignes 140-147) juge que la course-poursuite n'est pas très bonne car elle n'est pas assez « épurée » ; il y a trop de choses dans la scène et par conséquent il est difficile de se concentrer sur les voitures. Pour Loïc (*ibid.* : lignes 95-99, 114) l'animation et l'émotion ne suffisent pas en elles-mêmes mais il doit y en avoir car l'absence d'émotion ou d'animation peut saborder un film. Le défi est de trouver un juste milieu entre trop et pas assez d'émotion et d'animation.

Si c'est tout en bas et que j'ai aucune émotion je vais zapper, il n'y a pas de pic, mais quand il y en a trop ce n'est pas bon non plus. Comme je disais, quand il y a que des boucans et des trucs comme ça, à fond pendant une heure et demie je vais déconnecter aussi. Il y a un juste milieu. Il faut que l'esprit monte jusqu'en haut et qu'il y a une vive émotion et qu'il redescende pour respirer et attendre la suite, la prochaine. C'est pour ça qu'il y a des films où il y a qu'un seul moment fort, après on met des suites, parce si qu'il y a que ça . . . C'est pourquoi je disais tout à l'heure est-ce qu'il y a que l'extrait de la course-poursuite comme pic ? (Loïc 2010 : lignes 94-104).

²⁶⁷ Q.6, question 1

Il semble donc qu'il soit essentiel que Loïc fasse le lien entre la course-poursuite et le récit du film. Pour preuve, il explique que normalement il lui est nécessaire de lire un résumé du film avant de le voir. De même, quand un film passe à la télévision, il est impératif qu'il voit la première image pour lui fournir un point de départ et ne pas se tromper (*ibid.* : lignes 130-136). Sur ce point, il semble que Loïc supporte mal l'incertitude de construire des points de repère chemin faisant. Il préfère plutôt limiter la dissonance éventuelle, que peut susciter cette incertitude, en s'appuyant sur un cadrage préalable, comme par exemple, celui un résumé du film.

En quoi Loïc trouve-t-il l'extrait « violent »²⁶⁸ ? Loïc (*ibid.* : lignes 32-34) affirme qu'une poursuite est « logiquement le bien contre le mal » avec une mort imminente, comme cela existe « habituellement » dans les films « américains ». Il trouve que le moment fort de la course-poursuite est incontestablement quand « le poursuivant se fait éjecter par le camion contre un mur. On sent que là, il va finir en boîte à sardines. Oh, c'est méchant (Loïc rit franchement) » (*ibid.* : lignes 130-136). Or, pour que la scène lui procure une « forte émotion », il avait presque envie de voir du sang, ou que l'accident implique également des enfants ou une femme et qu'ils se fassent tuer gratuitement. La scène lui fait également penser au film où Yves Montand « se fait prendre en conserve » par deux camions à la fin du film. La poursuite lui rappelle également la série américaine vue à la télévision, *Les rues de San Francisco* (1972-1977) et le film à succès *Bullit* (1968).

En définitive, Loïc (*ibid.* : lignes 107-110) n'est pas certain de qui est le « méchant » et le « gentil » dans l'extrait qu'il a vu, mais de toute manière le spectateur « rentre dans le film puisqu'il s'en fiche un peu de qui va mourir ». Tout de suite après ces propos, Loïc (*ibid.* : 110-116) se détache de ce qu'il a vécu. Il dit qu'il serait gêné de voir du sang en remarquant tout de même que c'est drôle, « qu'on adore le sang » ; il semble être dans une position paradoxale concernant la « violence » dans le film. Il termine sa réflexion en disant qu'il n'est pas nécessaire de montrer le « sang » car le spectateur peut bien imaginer que la personne est blessée après qu'un camion écrase contre un mur la voiture dans laquelle elle se trouve.

Loïc (*ibid.* : 52-56) dit avoir différencié le poursuivant des poursuivis quand un des poursuivis dit en espagnol qu'il est fatigué de sa « double vie ». Cela se passe à la 52^{ème} seconde de l'extrait. Pour Loïc (*ibid.* : 64) l'idée de double vie suggère que les poursuivis, habillés en policier, étaient des « méchants » ensuite il imagine voir un des policiers avec des « menottes²⁶⁹ », cela confirme les identités des personnages comme des « méchants ».

²⁶⁸ Q.6, question 3

²⁶⁹ En réalité, il n'y avait pas de menotte dans la scène. Ce que Loïc a vu est probablement un effet visuel. Le personnage en question porte à son poignet droit une gourmette argentée et à son poignet gauche une montre argentée. Lorsque le personnage lève son pistolet, à la hauteur de la tête d'un autre personnage, le poignet droit avec le pistolet se pose, comme appui, sur le poignet gauche. Ce croisement de poignets donne un effet de deux bracelets métalliques reliés sous forme, par exemple, d'une paire de menotte.

En regardant les personnages, j'essaie de découvrir les personnages ce qu'ils auraient pu être avant, qu'ils sont en réalité dans le contexte, même si je ne suis pas dans le contexte, j'essaie de deviner (Loïc 2010 : lignes 148-150).

L'effort d'empathie (« même si je ne suis pas dans le contexte ») est primordial pour Loïc, quitte à en inventer un (« j'essaie de deviner ») des éléments, comme les menottes, pour créer du sens. En toute probabilité, l'invention des menottes sert à créer un contexte de relations entre les personnages ce qui permet d'identifier le « gendarme » et le « voleur ». Une deuxième invention de Loïc, qui lui permet de fixer l'identité du poursuivant, c'est de penser avoir vu une « petite étoile de shérif » sur le costume du personnage (*ibid.* : ligne 169). En fait, il s'agit du *pin's* d'un drapeau américain épinglé sur le revers d'une veste de costume noir. (L'image est visible une seconde au tout début de l'extrait, et ponctuellement dans d'autres parties de la poursuite.) En réalité, Loïc n'a pas tort, arborer un drapeau américain sur le revers de son costume peut être compris comme un symbole d'adhésion à l'ordre.

La décision finale penchant de regarder le film en entier peut s'expliquer par l'effet de recul que l'entretien a apporté à Loïc. En fin d'entretien, il confie au chercheur que l'échange lui a plu ; « j'adore le trituration de cerveau quand il est bien fait » (*ibid.* : ligne 202). Il est probable que les échanges lui aient donné davantage envie de répondre aux questions qu'il s'est construit concernant le film. Dans cette optique, le personnage de préférence de Loïc est le *Poursuivi*. Ce choix s'explique en quatre temps. Premièrement, Loïc (*ibid.* : lignes 185, 191) estime le *Poursuivant* conduisait « comme une patate ». En plus quand il était enfant, il aimait jouer le « voleur » plutôt que le « gendarme ». Deuxièmement, les *Poursuivis* conduisaient bien et ils n'avaient pas « l'air si méchants que ça finalement » (*ibid.* : lignes 191,198). Troisièmement, Loïc (*ibid.* : ligne 159) n'a pas du tout vu les *Passants*, il avait l'impression qu'ils étaient « déjà morts » comme personnage. Quatrièmement, il est aussi à noter que suite à un parcours professionnel difficile, Loïc (*ibid.* : lignes 194-195) parle de son intention aujourd'hui d'être « kamikaze », de « rentrer dedans, un peu à tout prix, mais pas pour sauver ma vie » un peu comme les *Poursuivis*. Cette démarche se retrouve dans ce qu'il choisit comme ses valeurs personnelles dans le contexte de cet entretien (voir la grille plus bas) : Volonté de réussir, Conduite sportive, Pouvoir de l'autorité, Sortir des règles de la société, Autorité (portant des armes), Occulte ce qu'il y a autour, Etre visuellement présent, Vêtements civils et Kamikaze.

Les propos de Loïc mettent en avant le processus de recherche d'information pour répondre à son questionnement. Le processus d'attachement-détachement joue un rôle central pour relier les différents éléments qui émergent, notamment sur les plans émotionnel et attentionnel.

Sur le plan mathématique, le dendrogramme de Loïc ressemble globalement à celui de Gaïdig sur au moins deux points. Premièrement, il existe un sommet qui rassemble les autres attributs dans une forme de superposition. Deuxièmement, une des dyades qui constitue ce sommet figure en fin d'entretien. L'autre dyade est la première que Loïc a proposée en remplissant la grille. Ces deux dyades relieraient l'ensemble des attributs.

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Loïc

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) Volonté de réussir	1	1	1	Laisser tomber les bras
(C1) Conduite sportive	4	1	3	Conduite réglementée
(C1) Pouvoir de l'autorité	1	4	3	Abus de l'autorité
Sortir des règles de la société	2	1	3	Dire oui à tout
(C1) Autorité (portent des armes)	3	1	3	Anarchie
(C1) Occultent ce qu'il y a autour	4	2	3	Vision panoramique
(C2) Visuellement présent	2	1	5	Mise au second plan
(C2) Vêtements civils	3	5	1	Uniforme
(C3) Kamikaze	4	5	5	Sauver sa vie à tout prix

Tableau 32. Grille triadique harmonisée des préférences de Loïc

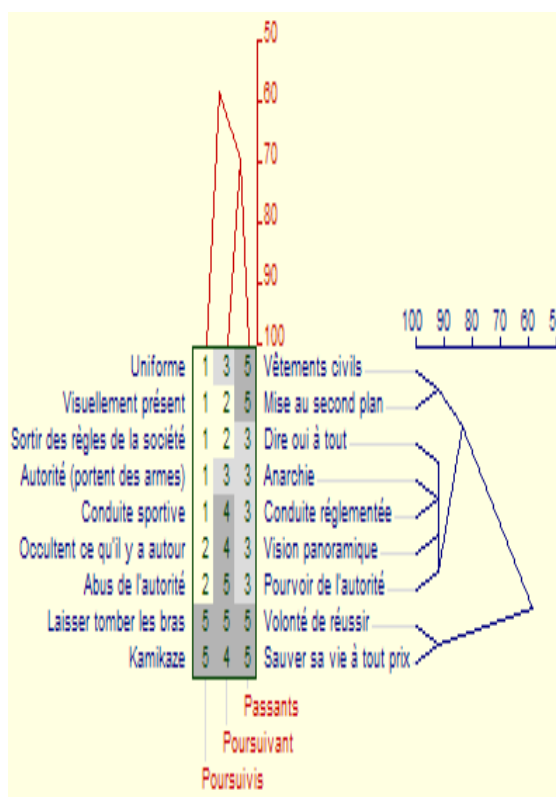


Tableau 33. Dendrogramme de Loïc

3.2.3 Bilan

Dans le cas de Gaïdig et de Loïc l'entretien avec le chercheur leur a permis d'augmenter l'intérêt qu'ils avaient déjà pour le film.

La réponse initiale de Gaïdig montre qu'elle a beaucoup apprécié la course-poursuite, ce qui n'est pas toujours le cas lorsqu'il s'agit de course-poursuite au cinéma. En temps normal, elle aurait regardé ce type de film avec son ami. La réserve de Gaïdig peut s'expliquer, pour elle, par la colère et la haine que le film dégage à travers la violence des mouvements rapides entre les voitures, des gens bousculés, des tables de terrasse renversées pendant la poursuite. Elle évoque l'excitation qu'elle ressent quand une des voitures de la course-poursuite est sur le point de percuter une autre voiture mais l'évite au dernier moment. Face à ses émotions, Gaïdig explique qu'après tout, ce qui se passe dans la course-poursuite est fictif même si dans le réel ce type de situation peut survenir car il y a des « fous » partout. En fait, elle pense que la poursuite n'est pas « bonne » parce qu'elle met en danger les passants et détruit des voitures. Les actions des personnages principaux de l'extrait lui font penser à une attitude de « chacun pour soi » dans notre société actuelle où chacun

cherche à atteindre son objectif sans s'occuper de ce qu'il y a autour de lui. C'est sans doute pour cette raison que Gaïdig préfère le personnage des passants. Ce n'est pas pour autant qu'elle ne désire pas voir le film. Au contraire, l'entretien a eu pour effet de la faire adhérer totalement au film. Ce que montre le cas de Gaïdig est la capacité de séparer, sans renier, les comportements asociaux du fictif des ceux attendus dans sa vision du réel. Ce faisant, Gaïdig montre comment elle réussit à créer une distance entre le fictif et le réel en se posant un certain nombre de questions autour de la raison de la course-poursuite.

Ce qui est particulier chez Loïc c'est sa franchise lorsqu'il avoue ne pas toujours respecter le code de la route lorsqu'il estime que c'est de la bêtise. Cela, sans doute, peut expliquer son choix pour le personnage du poursuivi en tant que hors-la-loi. Même s'il adore les films d'actions et les poursuites automobiles dans les films, la réaction spontanée de Loïc au film est forte mais nuancée au début de l'entretien. Il trouve que la poursuite est encombrée par des choses superflues qui ne permettent pas de se concentrer sur les voitures. Par ailleurs, il ne supporte pas les films avec tirs de pistolets et cascades à volonté s'ils ne sont pas soutenus par une « histoire intéressante ».

Il décrit la course-poursuite filmée comme violente et dangereuse, où les passants donnent l'impression d'être « déjà morts » en tant que personnages. Les points de repère de Loïc dans le film se réalisent à travers des objets imaginés mais néanmoins cohérents avec l'idée qu'il a du film. Par exemple, il pense voir un des faux-policiers menotté, ce qui permet à Loïc d'établir qu'il faisait partie des « méchants ». De même, il imagine voir une étoile de shérif sur la veste du poursuivant qu'il considère comme personnage représentant les « gentils ».

En parlant du film lors de l'entretien, Loïc se trouve dans une position paradoxale concernant les scènes de violence dans le film. D'une part, il déclare qu'il avait presque envie de voir du sang, ou que l'accident implique également des enfants ou une femme et qu'ils se fassent tuer gratuitement. D'autre part, il reconnaît qu'il serait gêné de voir du sang en remarquant qu'il trouve « drôle qu'on adore le sang ». Ces exemples montrent que le spectateur peut se remémorer des scènes pour appuyer un point de vue. Il semble que Loïc ressent le besoin de se reposer sur des éléments tangibles pour faire valoir ses choix. Ce constat se vérifie, lorsqu'il explique comment il lui est indispensable de lire le résumé d'un film avant de le voir au cinéma ou de voir un film à la télévision dès la première image afin de pas se tromper dans ce qu'il va voir. En fin d'entretien, Loïc, plus sûr de sa décision, affirme être complètement acquis au film. Il confie au chercheur que l'entretien lui a plu car il adore qu'on lui « triture le cerveau quand c'est bien fait ».

4. Conclusion

L'examen de la *tendance générale* des réponses des spectateurs indique que si l'entretien ne change pas la nature de leurs décisions, il aurait l'effet d'accentuer l'intensité de la décision prise

initialement. L'examen des préférences (cf. tableaux 9 et 10) énoncées dans les questionnaires des personnes interrogées a permis de constater deux observations.

Premièrement, les données des questionnaires ont permis d'établir les préférences générales des spectateurs. En elles-mêmes, cependant, ces données issues des questionnaires ne suffisent pas à expliquer les choix des personnes dans une situation communicationnelle, notamment dans ce qui pourrait infléchir, ou pas, une première décision spontanée après avoir vu un extrait de film. Deuxièmement, l'examen a mis en avant un résultat assez surprenant concernant presque la moitié des spectateurs qui disent préférer les passants en tant que personnages-victimes de la course-poursuite. Or, dans la course-poursuite, les passants occupent le rôle de figurants en arrière plan et de surcroît sont difficilement distinguables – comme indiquent les réponses des spectateurs lors de l'élaboration de la grille triadique. Ces deux observations ont conduit à examiner les réponses des spectateurs lors d'un entretien semi-guidé, fondé sur un protocole qui favorise l'élaboration du sens.

L'étude approfondie des réponses de ces personnes interrogées révèle une mise en tension entre un axe de signification (cf. Roy 2000 : 2²⁷⁰) au début de l'entretien et un autre axe de signification en fin de l'entretien. Effectivement, il existe des spectateurs qui ont modifié leur décision de façon significative. En l'occurrence, il s'agit de six spectateurs parmi les 20 personnes interrogées. Ils se différencient des autres personnes interrogées par le fait qu'il y a eu un changement significatif entre la décision spontanée suite au visionnage de l'extrait et la décision finale en fin de l'entretien. Au sein de ce groupe de six personnes, trois sous-groupes émergent.

Le premier sous-groupe se compose de Gaid et de Gaële qui ont renforcé leur refus de voir le film en entier. L'entretien a eu un effet récursif contre le film, qu'on peut qualifier de *boomerang*, probablement²⁷¹ en raison de l'effet communicationnel de l'entretien. Cet effet peut s'expliquer par le postulat socioconstructiviste qui souligne que le processus de mise en parole et celui de l'émergence de la pensée sont consubstantiels ; ils forment et se forment mutuellement²⁷². Ainsi, de par l'engagement pris de participer à l'entretien de recherche, Gaid et Gaële ont regardé l'extrait du

²⁷⁰ L'axe de signification (des conséquences) d'un critère, fait partir d'un « système de valeurs » d'un décideur. Selon Roy (2000 : 2) « l'axe de signification » d'un critère représente la dimension sous-jacente à laquelle un critère fait référence « autrement dit qui donne sens à la comparaison de deux performances quelconques selon ce critère ». Dans cette optique, l'évaluation d'une action selon un critère se concrétise par sa performance qui la positionne sur une échelle de préférence. Or, ces « performances » ne se présentent pas toujours comme l'approximation d'une réalité objective, que le critère aurait pour objet d'appréhender au mieux, cette approximation peut « parfois être conçue pour rendre compte d'aspects subjectifs » (*ibid.*).

²⁷¹ Le terme s'inspire du principe d'incertitude de Heisenberg selon lequel une présence dans un milieu donné peut avoir des effets inattendus (cf. Labour 1998 : 126, aussi *Conspirovni science* 2011). Ainsi, même si l'intention n'est pas d'influencer le point de vue des personnes interrogées, la mise en situation d'un protocole d'entretien porte en lui inévitablement un effet récursif (cf. Chapitre 2, section 3.4.1) qui pourrait modifier le point de vue des participants ; c'est ce qu'on peut expliquer comme un effet communicationnel de l'entretien. L'action du chercheur en SIC sur le terrain n'échappe donc pas à ce principe d'incertitude.

²⁷² cf. Vygotski 1934/1997, cf. Chapitre 1, section 4, section 7.4.1

film sans l'arrêter pendant le visionnage. Le fait de s'efforcer de voir l'extrait jusqu'au bout a produit de l'inconfort, voire de la dissonance cognitive, renforçant leur décision négative.

Gaid attribue son refus au peu d'intérêt qu'elle porte à l'histoire probable du film. Ce refus semble être influencé par la mise en situation d'un tel film ; elle préfère voir ce type de scène au cinéma ou en faisant le ménage. Son inconfort se traduit, par exemple, par le fait qu'elle détourne le regard de l'écran quand les actions deviennent insoutenables

Ce qui interpelle Gaële est la violence de la course-poursuite sur les passants et la rapidité des scènes (« *on passe de l'un à l'autre, clac, clac, clac tout le temps* »). Elle propose, comme scène emblématique de la poursuite, la dame qui traîne sa jambe au bord de la route en s'appuyant sur un jeune homme. La violence des scènes l'a poussée à regarder des éléments plus agréables sur l'écran, comme les couleurs apaisantes du ciel. Ces propos indiquent les actions que ferait un spectateur saturé par l'intensité du film ou désintéressé par ce qu'il voit dans une situation donnée.

Le deuxième sous-groupe est constitué de Gallez et de Gwen et il porte sur un saut qualitatif entre une première décision de ne *pas* vouloir voir le film et une décision finale de vouloir le film en entier. Ce processus s'inscrit dans une dynamique de non-sens suite au visionnage du film qui évolue vers une rupture interrogative du sens au cours de l'entretien. Ce changement peut être décrit comme un *effet propulseur*.

Le cas de Gallez se rapproche à ceux de Gaëlle et de Gaid (ci-dessus) dans la mesure où elle dit qu'elle a regardé l'extrait du film du fait de son engagement à participer à l'entretien de recherche. Pour quelles raisons Gallez a-t-elle donc changé sa décision initialement négative pour celle qui s'ouvre sur la possibilité de trouver un intérêt au film ? En fait, elle avoue avec « agacement » être captivée par le réalisme du film, même si elle n'apprécie pas particulièrement les voitures et les course-poursuites. Ce qui l'intrigue, c'est de connaître quel personnage est le « bon » et qui est le « méchant ». Ainsi, la possibilité d'un scénario intéressant au-delà de la course-poursuite l'incite à changer d'avis et à vouloir voir le film en entier. Il peut être supposé que, sans ce questionnement, Gallez se trouverait dans une situation de « non-sens » car elle n'a pas saisi qu'il s'agissait d'une course-poursuite et non d'une fuite collective suite à un attentat terroriste.

Gwen est amateur de voitures et de courses-poursuites mais, dans un premier temps, ne souhaite pas voir le film à cause de son manque de réalisme et de sa violence gratuite filmée comme un « *Western de série B* ». Pour elle, l'absence de réalisme se voit dans le fait que le spectateur ne voit pas les gens blessés ou les voitures vraiment endommagées. Elle conclut donc que l'extrait serait un clip de *sécurité routière* avec des images chocs ou une *publicité* pour la voiture Opel. Ce qui lui donne envie de vouloir regarder le film en entier, néanmoins, est le questionnement que provoque l'extrait au-delà de ses réserves scéniques et « scénationnelles »²⁷³ à l'égard du film. Ce

²⁷³ cf. Chapitre 2, section 1.2

questionnement est centré sur ce que sont devenus les personnages du film, d'autant plus qu'elle a du mal à différencier clairement le poursuivant des poursuivis et cela-même si elle a repéré l'oreillette du conducteur de l'*Opel* de couleur « *pacifique-turquoise* » pour en conclure qu'il était « *probablement le FBI ou la CIA* ».

Le troisième sous-groupe comprend ceux qui ont vécu une amplification de l'intensité de leur décision de voir le film, en l'occurrence Gaïdig et Loïc. Cette confirmation accentuée d'une décision initiale déjà positive pourrait être considérée comme une variante soutenue de l'*effet propulseur*. Gaïdig précise qu'en temps normal elle ne regarde jamais les courses poursuites filmées seule, mais avec son ami. De plus, elle aurait consulté le résumé du film avant de le voir. Elle associe l'extrait du film à un monde fictif séparé du réel, même si elle reconnaît que la situation pourrait exister dans le réel. Dans le cas présent, elle trouve qu'il ne s'agit pas d'une « bonne » course-poursuite, car elle implique des passants et endommagement des voitures. Néanmoins, ce que lui donne envie de voir le film en entier se résume à la faculté de bien identifier le « gentil et le méchant ». Loïc avance qu'il a besoin de lire le résumé du film avant de le voir et préfère voir un film avec un ami. Il dit adorer les films d'action, les voitures et réfléchir à ce qu'il voit. L'extrait qu'il a visionné provoque chez lui des interrogations comme s'il était un des personnages fuyant la police. Il explique comment il a ressenti une indéniable excitation en voyant des accidents spectaculaires et l'ambiguïté qu'il éprouve face au sang des victimes lors de la course-poursuite ; l'engagement de Loïc dans le film ne fait aucun doute. Cette excitation est présente même s'il trouve que la course-poursuite n'est pas « bonne » car il y a une profusion d'éléments scéniques (trop de « *"pam pam"* de pistolet et de cascades *gratuites* ») qui ne permettent pas d'apprécier pleinement la course-poursuite. La volonté de créer du sens conduit Loïc à inventer des éléments scéniques tels qu'une « *petite étoile de shérif* » sur la veste du poursuivant ou encore que l'un des faux policiers soit menotté. Cela suggère que son immersion dans le monde fictif de la course-poursuite est telle qu'il crée des « objets cognitifs » factices à partir des éléments scéniques existants.

Ayant étudié les six spectateurs qui ont modifié leur décision initiale, qu'en est-il pour les 14 autres qui ont maintenu leur décision de départ ? Y aurait-il des traits distinctifs, voire même communs, entre eux ? Dans la mesure où l'entretien n'a pas modifié leur décision, se pose la question de l'effet récursif éventuel de l'entretien pour ces spectateurs ?

Cinquième chapitre :

Effet stabilisateur

Où l'on associe la situation de communication à un effet « stabilisateur ».

Ce chapitre interroge les décisions renforcées de 14 spectateurs qui ont visionné la course-poursuite. Dans ce contexte, si l'on accepte que les éléments d'une émergence du sens puissent être entrevus lors d'une situation d'explicitation des préférences, on peut se demander quelle sont les dimensions sous-jacentes qui donnent du sens aux choix possibles afin de renforcer une décision déjà prise ? Est-il possible d'identifier « l'axe de signification » d'un critère de préférence (Roy 2000 : 2) qui préside aux construits de sens en tant que processus décisionnel ? C'est dans cet objectif que ce chapitre est divisé en quatre parties.

La première partie dresse le bilan des réponses de 14 personnes interrogées lors de la recherche. L'étude numérique des réponses indique que trois sous-groupes existent par rapport au désir de voir le film. La deuxième partie du chapitre explicite le point de vue des « inconditionnels » du film (Groupe 1) ; ce groupe est composé de neuf personnes. La troisième partie examine le deuxième groupe (Groupe 2) de quatre personnes qui n'ont pas modifié leur refus de voir le film en entier. La dernière partie du chapitre étudie l'indécision d'une personne (Groupe 3) face à la course-poursuite.

1. Trois groupes décisionnels

L'analyse numérique des réponses au questionnaire, rempli directement après le visionnage de la course-poursuite, apporte un premier aperçu de la situation de chacune des personnes interrogées par rapport à la tendance générale²⁷⁴ des réponses. Dans un premier temps, les réponses des 14 personnes étudiées dans ce chapitre peuvent être réparties en trois groupes selon l'écart entre la

²⁷⁴ cf. Chapitre 4, section 1.0

décision initiale et la décision finale portant sur l'envie de voir le film d'action en entier. Les trois groupes sont : neuf cas de décisions positives, quatre cas de décisions négatives, et un cas d'indécision.

Le premier groupe de décision inchangée déclare *vouloir voir* le film en entier. Le score de la décision initiale est 97.6% en moyenne, avec un écart de réponses de 12 centiles, par rapport à la moyenne de 97.1% de la décision finale, avec un écart de réponses de 23 centiles, à l'issue des échanges sur le film (voir le tableau ci-dessous). Les neuf personnes qui souhaitent voir le film sont : Lerig (200/200²⁷⁵ centiles), Glaode (200/200 centiles), Gwenaël (200/200 centiles), Germene (200/200 centiles), Goulven (200/200 centiles), Louizig (196/200 centiles), Lubin (193/200 centiles), Gladez (192/200 centiles) et Lohann (165/200 centiles). Ces résultats montrent que sur neuf personnes, au moins cinq ont le score maximum de 200 centiles.

Le deuxième groupe représente ceux qui ne souhaitent pas voir le film. La réponse donnée directement après le visionnage de l'extrait du film est en moyenne 0.7% et la décision prise suite à l'entretien est en moyenne 0.2%. En ordre de décision contre un visionnage complet du film, les quatre personnes qui se trouvent dans ce groupe sont : Likaël (0 centiles), Luan (0 centiles), Legar (3 centiles) et Gwenola (10 centiles).

Le troisième groupe représente un cas d'indécision soutenue. Cette indécision est établie au niveau de 50 centiles. Dans cette optique les réponses de Glannon correspondraient à une telle indécision, avec un score de 45 %, et un écart de 0 entre les deux décisions. Ce score de 0 indique que l'indécision semble être soutenue entre le début et la fin de l'entretien.

L'analyse des réponses des 14 personnes révèle que ceux qui souhaitent voir le film en entier (Groupe 1) estiment en moyenne que l'extrait du film a attiré leur attention à 90,1% et a généré une réaction émotionnelle ressentie à 97,1%. En revanche, ceux qui ne souhaitent pas voir le film en entier (Groupe 2) jugent que la course-poursuite filmée a provoqué un ressenti attentionnel et émotionnel de 52 % et de 46 % en moyenne respectivement. Tandis que la personne qui s'estime indécise déclare avoir vécu des « effets » attentionnel et émotionnel de 53 % et 55 %. En somme, la décision prise s'effectue dans un contexte attentionnel qui dépasse la barre des 50 % et émotionnel proche des 50 %. Ces résultats suggèrent que les ressentis attentionnels et émotionnels contribuent au processus décisionnel. Quels sont donc les autres éléments qui participent au processus décisionnel associé aux construits du spectateur ?

²⁷⁵ Le diviseur de /200 est calculé en additionnant la décision initiale (100 centiles) et la décision finale (100 centiles) en faveur du film.

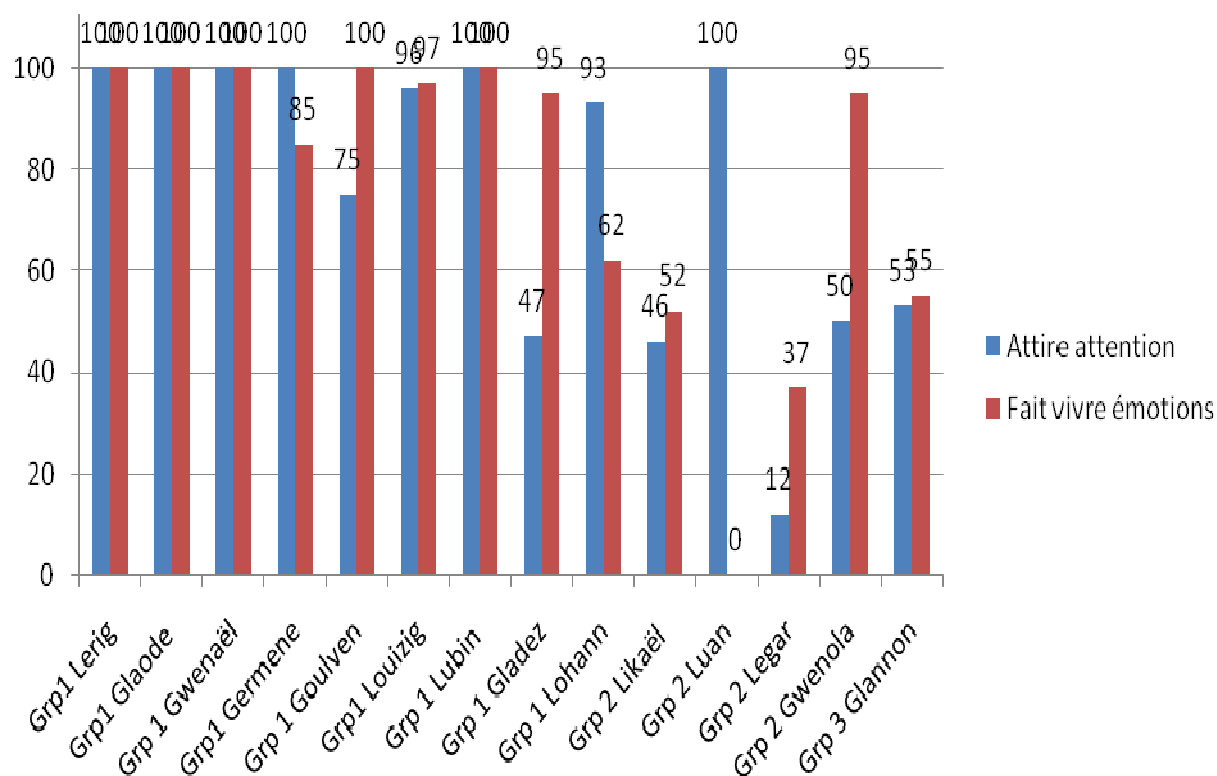


Tableau 34. Reponses des 14 spectateurs sur les ressentis attentionnels et émotionnels de la course-poursuite filmée

1.1 Bilan

L'étude des réponses des 14 spectateurs permet de les répartir en trois groupes selon l'écart peu significatif entre leurs décisions initiales et finales : le Groupe 1 (Décisions positives) contient neuf personnes, le Groupe 2 (Décisions négatives) comprend quatre personnes et le Groupe 3 (Indécision) représente une personne. Quel que soit le groupe, les taux de réponses suggèrent que les effets attentionnels et émotionnels jouent un rôle important dans le processus décisionnel, mais ils ne seraient pas les seuls éléments explicatifs. Il est donc nécessaire d'établir d'autres éléments qui participent aux construits de sens en tant que processus décisionnel.

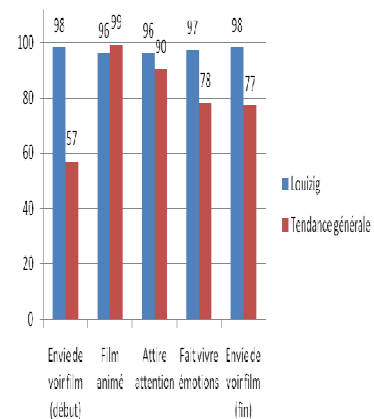
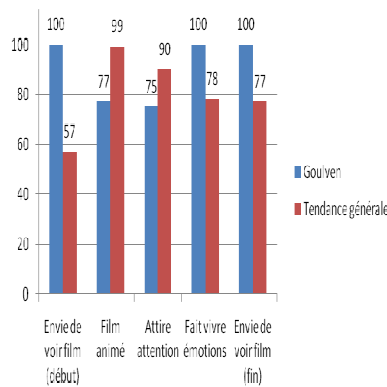
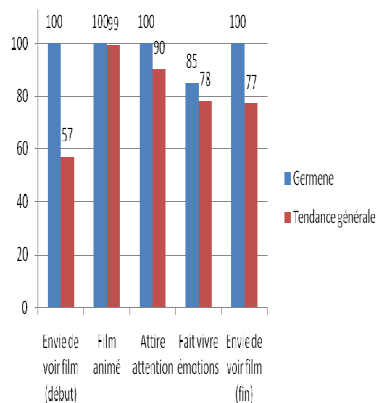
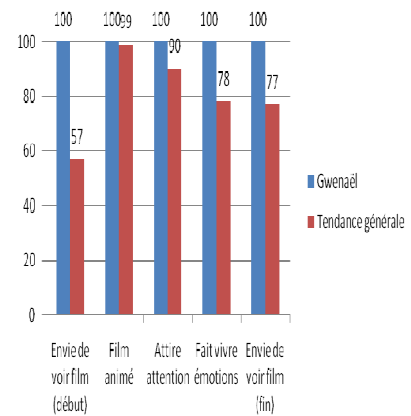
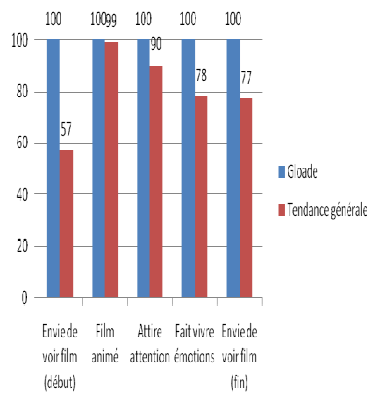
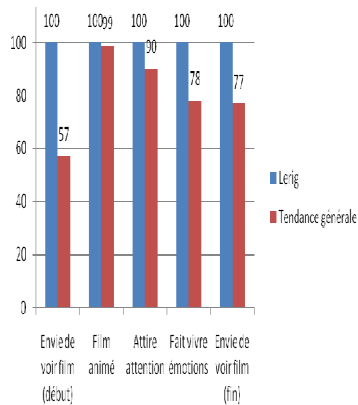
Parmi les « autres éléments » à prendre en compte, les réponses des spectateurs conduisent à l'hypothèse de travail que l'effet communicationnel de l'entretien peut faire émerger un phénomène qui rend plus robuste, donc plus « stable », une décision (Postulat #3²⁷⁶) initialement prise. L'idée

²⁷⁶ voir Chapitre 1, section 8.3

d'un « effet stabilisateur » est associée à un processus informationnel (Postulat #1²⁷⁷) et à une mise en hiérarchie et à une mise en ordre renforcées des construits informationnels qui sous-tendent la prise de position (Postulat #2²⁷⁸).

2. Groupe 1. Fans du film

Le Groupe 1 peut se diviser en deux. Le premier sous-groupe représente sept personnes qui seraient plutôt des inconditionnels du film. Le deuxième sous-groupe se compose de deux personnes (Gladez et Lohann, voir le tableau ci-dessous) qui souhaitent voir le film mais qui expriment une discordance apparente entre les effets attentionnels et émotionnels de la course-poursuite.



²⁷⁷ voir Chapitre 1, section 8.1

²⁷⁸ voir Chapitre 1, section 8.2

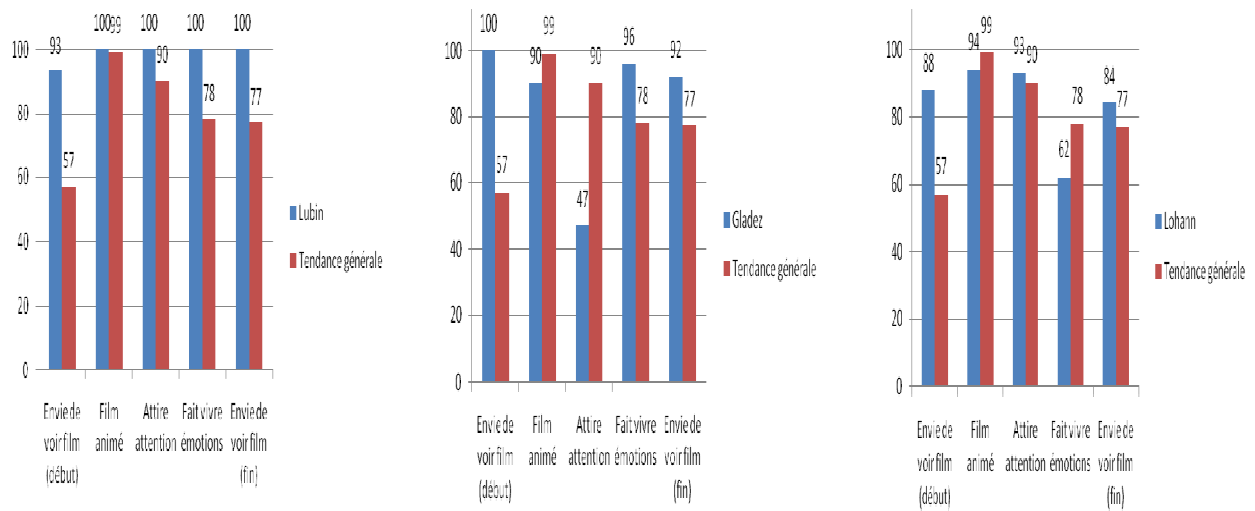


Tableau 35. Ensemble des réponses du Groupe #1

2.1. Concordance des construits

Les réponses « à chaud » suite au visionnage de l'extrait du film indiquent qu'il existe des spectateurs apparemment totalement conquis par le film, à savoir Lerig, Gloade et Gwenaël (voir les tableaux ci-dessous). Les construits que chaque personne avance sont globalement en concordance. Au-delà de leurs réponses spontanées et de la similitude du point de vue décisionnel, peut-on affirmer que l'émergence du sens est sensiblement la même entre eux ?

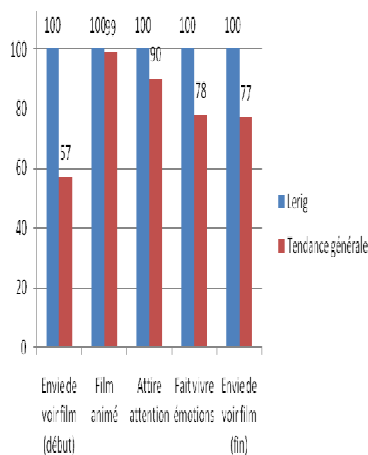


Tableau 36 Réponses au questionnaire Q.6 de Lerig

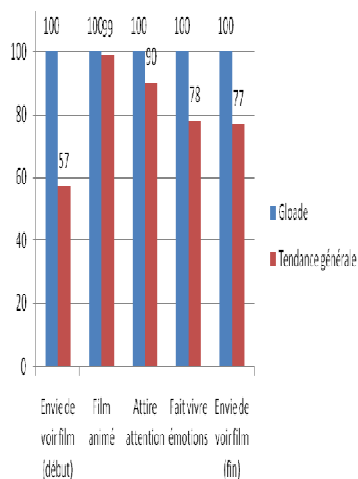


Tableau 37. Réponses au questionnaire Q.6 de Gloade

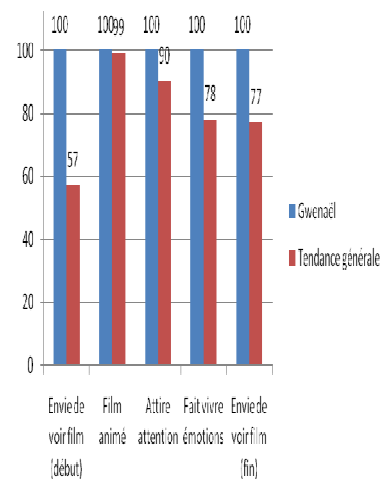


Tableau 38. Réponses au questionnaire Q.6 de Gwenaël

2.1.1 Lerig

L'apport de « Lerig », 42 ans, est double. Premièrement, au cours de l'entretien, il élabore une théorie sur le rôle clé des passants dans une telle course-poursuite. Deuxièmement, il représente celui qui assiste régulièrement aux salons automobiles par passion des voitures (Lerig 2010 : ligne 155).

Les réponses en préalable de Lerig montre qu'il adore conduire une voiture. Il a déjà pratiqué le karting et apprécie les films d'action et les scènes de course-poursuite²⁷⁹. Il s'estime avoir une très bonne maîtrise au volant avec une conduite extrêmement courtoise et plutôt « calme »²⁸⁰. Lorsqu'il regarde le film, il est interpellé moins par les prouesses de conduite ou même les carambolages spectaculaires que par la couleur de la voiture du poursuivant²⁸¹.

C'était le bleu *flashy* qu'on voyait. C'est ce qui m'a marqué au niveau de la couleur c'est-à-dire la visibilité facile justement du poursuivant. C'est la couleur qui pour moi prédominait sur l'ensemble, c'est-à-dire que mes yeux étaient fixés sur cette voiture, sur cette couleur. C'est vrai que c'est difficile en quelques mots comme ça de dire pourquoi mais c'est la première chose en répondant à chaud, la couleur que je remémorerai tout de suite la voiture bleue (Lerig 2010 : lignes 47-52).

Le premier point de référence de Lerig semble donc être la voiture « bleue clinquante » (« *flashy* »). L'intérêt de Lerig (*ibid.* : lignes 26 et 154) pour le monde automobile est tel qu'il s'est interrogé sur la série de la voiture bleue ; n'est-elle pas une *Opel Corsa CTC*, une *Opel Astra GTC* ou une *Opel Montagna* car ce sont des voitures sûres et solides, d'après lui. Cette réflexion semble être associée à la manière spectaculaire dont les voitures surmontaient les obstacles. En fait, Lerig était persuadé que l'extrait portait sur une publicité pour la voiture *Opel* (*ibid.* : lignes 25-31, 106-110, 147-151).

La vitesse excessive et l'intensité de l'action de la course-poursuite sont telles, pour Lerig, qu'il n'a pas pu se « décrocher de l'écran » ; il était « complètement dedans » et se voyait « bien faire la poursuite avec du plaisir et de l'excitation » (*ibid.* : lignes 39-45). Il a senti l'adrénaline monter en se « transposant un peu dans la situation » (*ibid.* : lignes 81-82). Il y a là, semble-t-il, un plaisir visuel (une « pulsion scopique », Schaeffer 1999 : 187) qui fait « vibrer » (Barthes 1973 : 30) Lerig, le passionné d'automobile. En fait, celui-ci en arrive à anticiper ce qui pourrait se passer avec les voitures dans la poursuite et à se demander si d'autres véhicules pourraient venir à droite ou à gauche pour entraver la poursuite (*ibid.* : lignes 17-22). Sans ces émotions, Lerig explique qu'il n'aurait pas pu s'impliquer dans le film (*ibid.* : ligne 124). Il reconnaît volontiers que c'est le film qui le maîtrise dans la mesure où il ne pouvait pas faire autre chose que regarder le film et il était incapable d'anticiper les événements (*ibid.* : lignes 95-105).

²⁷⁹ Q.36, questions 8, 7 et 6

²⁸⁰ Q.36, questions 1, 10 et 5 dans la deuxième partie du questionnaire

²⁸¹ Q.6, question 3

Les pensées que j'ai eu pour moi c'est surtout l'intensité de la vitesse et de l'action qui m'a permis d'apprécier ce film et avec le court extrait, toujours d'essayer de savoir ce qui s'est passé avant et ce qui s'est passé après (Lerig 2010, ligne 129-131).

Tout en étant impliqué dans le monde palpitant de la fiction, Lerig (*ibid.* : lignes 3 et 16) explique que regarder ce type de film lui permet de se détendre. Ce genre de film lui offre la possibilité de penser à autre chose que les « problèmes de la vie » (*ibid.* : lignes 89-93). Cette « empathie » (Schaeffer 1999 : 194-197) pour le film, lui rappelle ce qu'il a aimé dans le film *Taxi 1* (1998), à savoir les scènes de chocs entre voitures, les obstacles à surmonter et les piétons à éviter (*ibid.* : lignes 230-231). Pour Lerig (*ibid.* : lignes 12-14), les moments les moins palpitants de l'extrait sont les dialogues entre les personnages et les scènes qui montrent à vol d'oiseau l'ensemble de la poursuite en centre ville. Ce dernier point distingue Lerig, par exemple de Gwenaël, qui trouve le dialogue entre les personnages capital pour mieux apprécier la séquence.

Son intérêt pour le film ne fait pas oublier à Lerig que dans le réel une voiture ne pourrait jamais accuser autant de chocs que celles du film sans tomber en panne. La poursuite sur l'écran est « un peu idéalisée, là elle est très scénarisée » (*ibid.* : lignes 218-219). En fait, cette idéalisation est un point fort pour le succès du fictif car elle « peut permettre de se dire voilà "on sait que ce n'est pas la vie réelle" » (*ibid.* : lignes 166-175). En somme, c'est grâce à un usage exagéré de la voiture que le spectateur peut se rendre compte qu'il n'est pas dans le réel mais dans le fictif. Pourtant, Lerig avoue qu'il aurait du mal à admettre ouvertement qu'il apprécie ce type de film devant une personne qui a perdu un être proche à cause d'une course-poursuite (*ibid.* : lignes 135-143). Cela suggère que Lerig assume ses préférences en sachant qu'elles peuvent être perçues comme indécentes par rapport à certaines normes en vigueur contre la violence routière. Sur ce point il diffère des autres personnes interrogées. Pour preuve Likaël (2010 lignes 33-36), ci-dessous, évoque les effets nocifs de la violence des courses-poursuites pour expliquer pourquoi l'extrait lui a déplu. Ce qui peut interpeller dans les réponses de Lerig c'est l'absence de tension entre l'immersion dans le fictif et les normes de « décence » (*ibid.* : ligne 140) du réel. Il semble qu'il cloisonne ces deux univers ; il n'y aurait pas de *bleedthrough* (effet de porosité) entre les deux univers. Or, si on postule que le développement de l'être humain consiste en un processus systémique, un cloisonnement des différentes sphères de son vécu peut s'avérer problématique pour l'individu à terme. Or, les effets formatifs, voire développementaux, dépassent le cadre du projet MédEm mais font partie des préoccupations du chercheur dans le domaine de la formation d'adultes.

Comment appréhender la manière dont Lerig a donné du sens au film ? Dans un premier temps, il pense que c'est la voiture de police qui poursuit quelqu'un et ce pour deux raisons : la course va tellement vite qu'il est difficile de repérer ce qui se passe, les plans-séquence²⁸² sont à l'intérieur des voitures, ce n'est pas chose aisée d'identifier la direction de la course-poursuite (*ibid.* : lignes 158-165). Le revirement de situation se réalise lorsque Lerig (*ibid.* : lignes 56-57) identifie le poursuivant

²⁸² **Plan-séquence** : Cela ne comporte qu'un seul plan où la caméra n'a pas été arrêtée durant une partie d'un film qui comporte une action et un dialogue prédominants, appelé la « séquence ».

comme un agent secret au style de « James Bond » aux traits du visage de Daniel Craig (le dernier James Bond).

C'est un agent secret, sauf erreur de ma part, parce que c'est dit au départ également dans la scène, « c'est l'agent Barnes » ou je crois et j'ai cru entendre agent secret ou agent. Il a à peu près le même *look* que les James Bond, c'est toujours une poursuite en voiture mais la personne est en costume cravate ça fait sourire, toujours classe dans n'importe quelle situation. Ils peuvent se faire rentrer dedans, ils sont toujours bien coiffés, toujours pas froissés. Quand j'ai dit agent secret, ça faisait penser à la tenue, que c'était dans le style d'un James Bond (Lerig 2010 : lignes 73-80).

Lerig (*ibid.* : lignes 201-203) apprécie ce revirement de situation car cela n'est pas habituel dans les films de poursuite. Il suppose que si un agent secret poursuit quelqu'un, c'est dans le cadre d'un crime important, comme un acte de terrorisme. Dans cette optique, Lerig (*ibid.* : lignes 177-186) signale un aspect scénique qui « peut paraître insignifiant » ; le gentil porte une coiffure élaborée à la James Bond et les méchants ont les cheveux courts du type *skinhead* ou comme les prisonniers dans le feuilleton américain *Prison break* (2005-2009). Les coiffures des personnages semblent correspondre au « stéréotype du Bon et des Méchants ». De plus, par les échanges entre les deux faux policiers, Lerig conclut que celui qui conduit la voiture de police n'a aucun lien avec la personne qu'il doit récupérer. Le rôle du chauffeur de l'ambulance est moins clair, sa mission serait d'entraver le passage du poursuivant, soit il participerait à la récupération d'un des poursuivis qui est blessé (*ibid.* : lignes 53-69). Les observations de Lerig montrent un œil affûté pour ce genre de film.

Un des atouts de la grille triadique est sa capacité à éclaircir les liens informationnels entre les construits dyadiques que la personne élabore. Pour Lerig, l'exercice de la grille triadique était particulièrement éclairant. A son propre étonnement il développe une théorie concernant le rôle indispensable des *Passants* en comparant la course-poursuite dans un centre ville à un rallye automobile plutôt qu'une course de Formule 1. La théorie de Lerig s'élabore en trois temps. Dans un premier temps, il décrit les passants comme faisant de la figuration (*ibid.* : lignes 245) ; les passants font partie d'un décor avec tout le soin que cela implique dans la scénarisation d'une scène. Sur ce point, il rejoint la plupart des personnes interrogées dans cette étude. Dans un deuxième temps, à peu près 30 minutes plus tard dans l'entretien, il revient sur le rôle des piétons et les autres voitures qui constituent les *Passants*.

Même s'ils sont pas les acteurs principaux, les passants sont très présents, pratiquement au même niveau (que le Poursuivant et les Poursuivis) pour la réussite du film. Si on les enlève cette scène à Salamanque où il n'y a que deux voitures, c'est pas intéressant (Lerig 2010 : 254-256).

D'une position de « non-acteurs », les *Passants* passent maintenant pratiquement au même niveau d'importance que les conducteurs des voitures de la course-poursuite où « l'un ne peut pas vivre sans l'autre » (*ibid.* : lignes 252). Dans un troisième temps, quelques minutes plus tard, il avance l'idée qu'avec les chocs et les éraflures, il existe davantage d'interactions directes entre les *Passants* et le *Poursuivant* qu'il n'en existe entre le *Poursuivant* (le gentil) et les *Poursuivis* (les méchants)

(*ibid.* : lignes 267-270). Cela peut sembler surprenant compte tenu que ce sont les Poursuivis dans la voiture de tête qui sont les premiers à se frayer un chemin à travers la circulation et la foule des gens dans une ville. Pourquoi donc ne pas associer la voiture de tête des Poursuivis aux Passants ?

Lerig estime que le scénario favorise la fuite des méchants. Pour ce faire, les passants servent à entraver le passage du « gentil ».

J'ai jamais réfléchi à ça, mais en réfléchissant comme ça, je pense que les Passants sont justement là pour faire durer l'action. Je crois que je vais regarder le film autrement (la personne rit). Les Passants contraignent un peu la marche en avant de l'agent secret (Lerig 2010 : lignes 283-286).

Le fait de mettre des piétons sur le passage de la course-poursuite est important car une « bonne » poursuite exige une « interaction d'entrave » (*ibid.* : lignes 290-297). Sans les piétons comme obstacles pour le poursuivant, la course-poursuite serait « trop linéaire » comme un simple Grand Prix de Formule 1 ; cela laisserait au bout de « 20 secondes ». Pour Lerig, la poursuite en ville est assimilable à une course de rallye où les Passants correspondent à « la surface, les pierres, et les choses » qui compliquent la course en milieu naturel.

L'entretien permet de poser un petit peu des questions. On regarde plus forcément le film de la même façon. Par exemple, l'histoire des Passants, j'ai jamais posé la question c'est-à-dire le fait de cette entrave. En repensant à d'autres films du même type, c'est vrai qu'on a toujours, c'est très, très rare que, on va dire, les Méchants prennent des chocs. C'est celui qui poursuit qui a une entrave par rapport à ça (Lerig 2010 : lignes 299-303).

A choisir, Lerig (*ibid.* : lignes 314-321) opte pour le personnage des *Poursuivis* (voir la grille triadique ci-dessous) comme les plus proches de ses préférences personnelles. Lerig a choisi le personnage comme un « clin d'œil » contre l'idée que c'est toujours le Gentil qui gagne. Le dendrogramme de Lerig indique qu'il n'y a pas un élément qui prédomine. Il s'agit plutôt d'une interaction de quatre construits : « Interaction de fuite-Interaction d'entrave » et « Bons pilotes-Manque d'anticipation », d'une part, et « Acteurs principaux-Peu de présence » et Objectifs précis-Manque de détermination », d'autre part. Trois sur quatre des attributs ont été élaborés dès le début du remplissage de la grille.

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Lerig

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) Bons pilotes	4	1	3	Manque d'anticipation de la circulation
(C1) Acteurs principaux	1	1	1	Peu de présence
(C1) Objectifs précis	1	1	2	Manque de détermination
(C1) Plan serré	1	1	5	Plan large
(C1) Histoire commune	2	2	5	Pas de lien entre les personnages
(C1) Imprévisibilité	5	5	1	Stéréotype Bon/Méchant
(C2) Interaction d'entrave	1	5	3	Interaction de fuite

Tableau 39. Grille triadique harmonisée des préférences de Lerig

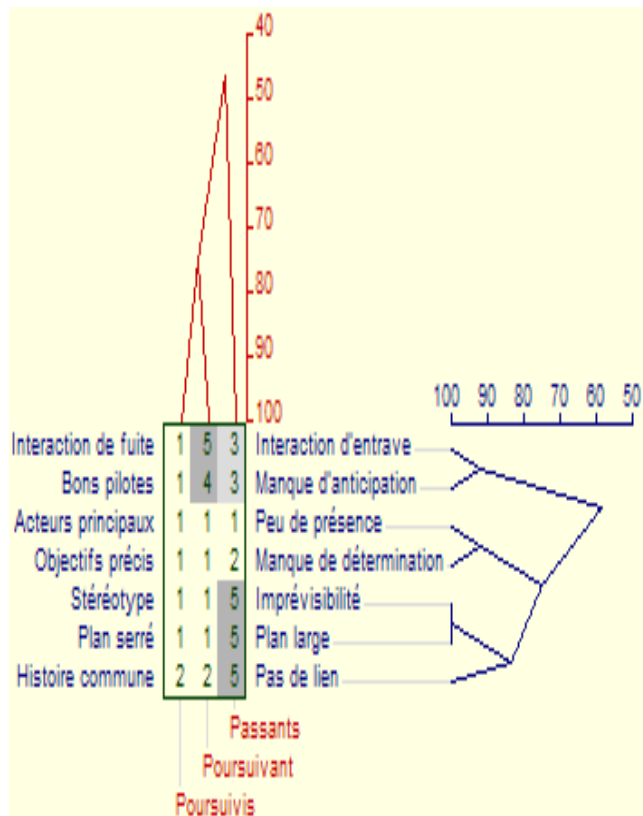


Tableau 40. Dendrogramme de Lerig

La modélisation des réponses de Lerig montre comment le « déclic » permet de faire sens au revirement de situation, c'est-à-dire que les policiers ne poursuivent pas des criminels mais que c'est le cas inverse. Le détachement relatif de Lerig par rapport au film se pressent à son intérêt pour la marque et le modèle de la voiture du poursuivant. Il ne porte pas la même attention aux autres voitures.

2.1.2 Glaode

Selon les déclarations préalables de « Glaode », rien ne semble indiquer qu'elle aurait envie de voir le film en entier. Elle affirme ne pas aimer les films d'action de manière générale, les jeux vidéo de simulation et de poursuite d'automobiles ainsi que les voitures en général et leur conduite²⁸³. Elle décrit métaphoriquement ce qu'elle pense de l'extrait du film qu'elle a vu par la couleur « rouge »

²⁸³ Q.36, questions. 4, 5, 1, 3, 7 et 8

indiquant la violence et le sang²⁸⁴. Tout peut laisser croire qu'elle ne souhaiterait pas voir le film en entier. Or, Glaode semble être complètement conquise par l'extrait !

Elle évoque comment elle a eu des « palpitations » au début de la séquence (Glaode 2010 : lignes 27-29). Comme Gwenaël (2010 : ligne 13), Glaode (*ibid.* : ligne 55) dit que ce qu'elle ressent est proche d'une anxiété liée à une envie de vouloir en savoir davantage sur le film.

Apparemment c'est un extrait d'un film, mais apparemment cet extrait là est pris de cours. Moi j'arrive dans cette scène, j'aimerais bien savoir ce qui s'est passé avant cette course-poursuite à quoi elle est due, pourquoi ? où est-ce qu'ils vont ? Ca me laisse un tout petit peu sur ma faim (Glaode 2010 : lignes 1-5).

Elle attribue ses réactions au film aux changements rapides d'images, et aux voitures qui se renversent et à la musique de fond rapide qui renforcent l'impression d'une séquence animée (*ibid.* : lignes 6-11, 27-29).

J'ai reçu ce film comme ça d'un coup, donc aux yeux et je l'ai trouvé d'abord très violent. *J'ai même poussé l'écran* parce que je me suis sentie presque même agressée par les images. J'ai trouvé que l'écran était trop grand, le zoom était trop important. *J'ai reculé l'ordinateur*²⁸⁵. Malgré tout, de ce fait là, mon attention était attirée par tous ces mouvements, par cette agressivité, etc. Donc dans ce sens-là, elle attire mon attention dans l'autre sens j'ai quand même suivi cette séquence et j'ai envie de savoir plus (...) de ce qui va se passer après (mise en *italiques* par le chercheur) (Glaode 2010 : lignes 12-18, 22).

Glaode éprouve une attirance pour cette agressivité malgré sa violence (« malgré tout, de ce fait là, mon attention était attirée (...) par cette agressivité »), d'une part, et elle fait l'effort de suivre la séquence dans son ensemble (« j'ai quand même suivi cette séquence »), d'autre part. Ces phénomènes d'attirance et d'effort sont significatifs car ils révèlent une forme classique de dissonance. Dans le cas de Glaode cette dissonance la conduit à un recul de l'immédiateté de l'action à la fois sur le plan intellectuel (« j'ai envie de savoir plus ») et sur le plan physique (« J'ai même poussé l'écran ») (voir aussi *ibid.* : lignes 113-114). La réaction physique correspond à ce que Schaeffer (1999 : 15) appelle une « boucle réactionnelle » pré-attentionnelle qui permet à la personne de « prendre du recul malgré tout » en se rappelant qu'elle est dans le fictif.

Effectivement, je vois que j'ai un film en face de moi. C'est assez violent mais j'arrive quand même à prendre du recul malgré tout, donc je suis plus vers la maîtrise quand même du film (...) Je sais faire la part entre la réalité et le fictif. Je sais que ça reste fictif mais toujours dans le fictif. Je voudrais connaître la suite mais je ramène pas ça à ma réalité (Glaode 2010 : lignes 67-69, 72-74).

²⁸⁴ Q.6, question 3

²⁸⁵ Le chercheur a également noté le besoin de la personne de prendre une distance physique par rapport à ce qu'elle regardait.

Sous cet angle, la scène qui l'a surtout interpellée est celle de la voiture du poursuivant qui se fait projeter contre un mur et où il y a du « sang », celui d'un homme écrasé. Il y avait également du sang²⁸⁶ sur le passager blessé dans la voiture des poursuivants (*ibid.* : lignes 37-39). Glaode (*ibid.* : ligne 39, 41) s'attarde sur d'autres aspects scéniques comme les traits individuels des personnages. Elle conclut que le poursuivant est le « méchant » à cause d'un gros plan sur lui pour montrer « la colère et la méchanceté » de ses yeux. Elle fait partie de la minorité de personnes interrogées qui remarque qu'un des poursuivis est blessé (*ibid.* : lignes 50-54). Glaode (*ibid.* : lignes 101-102) reconnaît que la violence est excessive par rapport au réel mais « dans ma tête je sais que c'est fictif ». Dans cette esprit « d'empathie » d'attachement-détachement, elle affirme l'importance qu'une telle violence soit mise dans le contexte du film sinon elle court le risque de devenir « lassante » (*ibid.* : lignes 87-89, 92, 101-102).

Comme Gwenaël (2010 : 44-49), Glaode (*ibid.* : lignes 80-83) signale qu'elle a reconnu certains comédiens dans la séquence. Cela l'intéressait donc de voir quel rôle ils jouent dans le film. Cela fait partie des raisons pour lesquelles elle veut voir la suite de la séquence (*ibid.* : lignes 86-87). Glaode semble si prise par le film dans son ensemble qu'elle fait l'impasse sur des éléments qu'elle n'a pas saisis. Elle n'a pas saisi les rapports entre les protagonistes de la poursuite au même niveau, par exemple, que Lerig, Gwenaël et d'autres personnes interrogées et qui souhaitent voir le film. Par exemple, elle n'a pas saisi la raison pour laquelle la voiture bleue poursuit la voiture de police ou pourquoi un policier braque son co-équipier avec un pistolet (*ibid.* : lignes 47-50, 134-138). En fait, ces éléments inconnus piquent la curiosité de Glaode et lui donnent envie de voir le film.

Glaode s'identifie davantage avec les *Passants* (voir la grille ci-dessous). Cela semble en cohérence avec les attributs des construits suivants qu'elle dit préférer : neutres, indifférence, voiture, vigilance, respecter la limitation de vitesse, civils, se sentir en sécurité et sérénité. Parmi ces attributs, le dendrogramme (ci-dessous) indique que l'élément prééminent serait le construit dyadique de « Fuite-Se sentir en sécurité » associée, dans un deuxième temps, au construit « Rouler trop vite-Respecter la limitation de vitesse ».

²⁸⁶ Ces propos rappellent ceux attribués à Godard au sujet de son film *Week-end* (1967), où le spectateur peut voir des accidents de voiture avec du « sang » un peu partout, le commentaire de Godard à ce sujet est le suivant « ce n'est pas du sang, c'est du rouge ».

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Glaode

(C.P. : course-poursuite)

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) Origine de la C.P.	1	1	5	Neutres
(C1) Rage	1	3	1	Indifférence
(C1) Marcher	5	5	1	Voiture
(C1) Violence	1	1	5	Vigilance
(C2) Rouler top vite	1	1	3	Respecter limitation de vitesse
(C2) Uniforme, maintien de l'ordre	5	1	5	Civils
(C3) Fuite	3	1	1	Se sentir en sécurité
(C3) Peur, effrayés	3	2	1	Sérénité

Tableau 41. Grille triadique harmonisée des préférences de Glaode

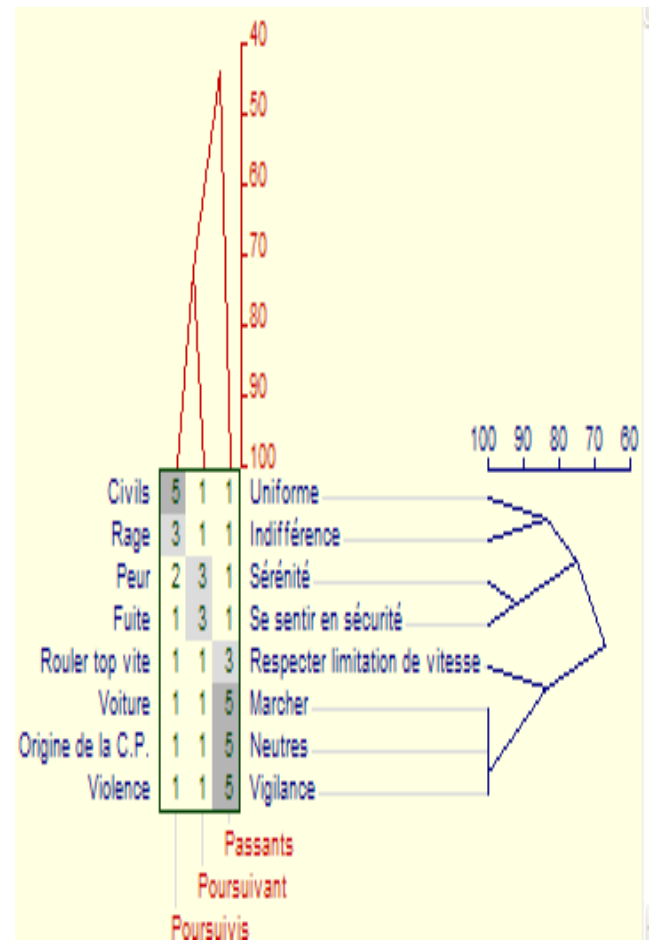


Tableau 42. Dendrogramme de Glaode

La modélisation de Glaode (ci-dessus) ressemble sensiblement à celle de Lerig dans la mesure où elle est semée d'interrogations qui relient un ensemble d'éléments perçus. Ce qui semble distinguer la démarche de Glaode, néanmoins, réside dans une absence apparente du moment précis associé à un « déclic » révélateur. Il se peut qu'il en existe mais que Glaode ne s'en soit pas souvenu lors de l'entretien.

2.1.3 Gwenaël

A première vue, les déclarations de « Gwenaël », 34 ans, ne sont pas claires. Elle dit aimer les voitures en général mais ne pas aimer les conduire²⁸⁷. Elle n'apprécie pas non plus les poursuites

²⁸⁷ Q.3'6, question 7 et 8

automobiles filmées et les jeux vidéo de simulation et de poursuites d'automobiles²⁸⁸. Elle s'estime comme une conductrice assez moyenne et très courtoise mais qui commet « assez souvent » des infractions au code de la route²⁸⁹. Avec ses déclarations, il est difficile d'anticiper si elle peut apprécier l'extrait de la course-poursuite, ou non. Or, directement à la suite du visionnage de la séquence, elle l'associe à la couleur « bleue » pour représenter une « stimulation de tous nos sens²⁹⁰ » ; le corps est en attente et « tout est en éveil, l'action fait que le corps est complètement dans le film » (Gwenaël 2010 : lignes 18-20). La poursuite qu'elle a vue lui rappelle le film *Taxi* (1998) qu'elle a aimé en tant que « film accrocheur ».

Son envie de voir de film est motivée par le « rythme » des actions et « l'histoire qu'on n'a pas vue » ; elle veut savoir ce qui va se passer par la suite (*ibid.* : lignes 1-3). Comme pour Lerig (ci-dessus), ses propos sont formulés en début d'entretien, ce qui suggère qu'une émergence du sens est en cours de manière affirmée dès le départ de l'entretien. Elle explique que le rythme de la séquence se trouve dans l'aspect animé du film, à savoir à travers des gestes de « panique » des personnages. Par exemple, les poursuivis crient, leur débit de parole est rapide, ils sont en sueur, ils se menacent et ils sont attendus par un complice qui lui aussi panique (*ibid.* : lignes 3-8, 69-70, 72). Gwenaël montre ici comment le fait de comprendre les relations entre les personnages et leurs positionnements est capital dans sa construction du sens (cf. Mucchielli 1999). Ce qui frappe Gwenaël est le fait qu'un des faux-policiers menace son collègue avec un pistolet, symbole de « violence » (*ibid.* : 71). Cette scène représente le déclic révélateur des rapports entre les personnages. Un autre élément qui l'a interpellée est l'accident de la voiture du poursuivant contre un camion (*ibid.* : lignes 10-12). La manière dont elle explique les émotions ressenties suggère une dissonance cognitive.

Le fait que les voitures se frappent les unes aux autres, ça vous crée des émotions un peu ambiguës parce qu'en même temps vous êtes dans l'action et en même temps c'est assez dur le fait que le camion écrase la voiture. C'est aussi des émotions plutôt contrariantes. On a l'impression de se sentir dans le film en fait (Gwenaël 2010 : lignes 14-17).

Lorsque les effets au film prennent le dessus sur la personne, le spectateur est en « attente de pourquoi », il est en attente de savoir ce qui va se passer (*ibid.* : lignes 31-33). Gwenaël décrit les émotions ressenties comme anxiogènes (*ibid.* : ligne 13). Elle estime que les actions des personnes impliquées dans la poursuite sont violentes car elles ne prennent pas en compte la ville et ses habitants et les autres voitures (*ibid.* : lignes : 22-24, 39, 67, 68). Ce point de vue semble lié au fait qu'il y a une tension entre l'excitation de d'action et une réalité où les conséquences d'un accident de la route ont une toute autre résonance. Néanmoins Gwenaël n'éprouve nullement le besoin de résoudre à tout prix l'inconfort de cette dissonance qui bien au contraire représente un des apports de la scène, c'est-à-dire le maintien d'une mise en tension entre la réalité de la fiction – où tout est

²⁸⁸ Q.36, questions. 5, 1 et 3

²⁸⁹ Q.36, questions. 1, 10, dans la deuxième partie du questionnaire

²⁹⁰ Q.6, question 3

possible, et la réalité du quotidien de l'individu où tout n'est pas possible (*ibid.* : lignes : 61-66). Elle semble donc bien maîtriser la relation entre le fictif et le réel.

Des scènes comme ça sont souvent accrocheuses. Les scènes peuvent gêner dans le sens qu'elles sont violentes, c'est peut-être ça, (mais) ce n'est pas des émotions à vous et à votre environnement (Gwenaël 2010 lignes : 35-38).

Un autre apport de la scène se trouve dans le fait d'avoir identifié des comédiens célèbres dans le film. D'après Gwenaël (*ibid.* : lignes : 44-49) cela encourage le spectateur à regarder le film avec davantage d'attention. Cette reconnaissance contribue à créer une bonne course-poursuite où les acteurs « jouent bien la comédie, je suppose » (*ibid.* : lignes : 59-60) au-delà des effets spéciaux et des cascades de voitures.

Selon la grille triadique, ci-dessous, Gwenaël (*ibid.* : lignes : 88, 96-97) s'estime proche du personnage du *Poursuivi* dans la mesure où elle n'aime pas le *Poursuivant* qui est censé protéger le public. En fait, il met en danger les autres « quand on voit qu'il n'a aucun scrupule ». Or, en regardant ses choix d'attributs (en jaune) il apparaît qu'elle préfère la dimension de « Zen », de « paix », de « loi » et de « sécurité » qui ne semblent pas correspondre à ce qu'on pourrait associer aux personnages des *Poursuivis*. En réalité, il est possible qu'aucun des personnages ne corresponde aux préférences de Gwenaël. Bien que le film la fasse vibrer et qu'il y ait de l'empathie (d'attachement-détachement), en finalité Gwenaël est en retrait par rapport au film. Cela semble être confirmé par le dendrogramme (ci-dessous) montrant deux tendances. Premièrement, qu'il existe peu de différenciation entre le *Poursuivant* et les *Poursuivis* mais, en revanche, une différenciation importante par rapport aux *Passants*. Deuxièmement, même s'il y a plusieurs construits qui se démarquent au premier palier de départ (ex. « En danger-En sécurité »), ils ne se différencient pas des autres construits au palier agrégatif suivant. Cela suggère qu'une émergence du sens serait « en suspens ». Globalement et en dépit des différences avec la démarche de Lerig et Glaode, celle de Gwenaël s'apparente à celle de Lerig qui elle aussi s'opère grâce à un déclic. Il ne semble donc pas utile de modaliser les propos de Glaode dans la mesure où ceux-ci apportent peu à l'étude.

En jaune, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Gwenaël

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) Vulnérable étant à pied	5	4	1	Pouvoir par la voiture
(C1) Stress	1	1	4	Zen
(C1) Violence (armes, paroles)	1	1	3	Paix
(C1) Voyou	1	1	5	La Loi
(C1) Histoire en commun	1	1	5	Rien en commun
(C3) En Danger	1	1	2	En sécurité

Tableau 43. Grille triadique harmonisée des préférences de Gwenaël

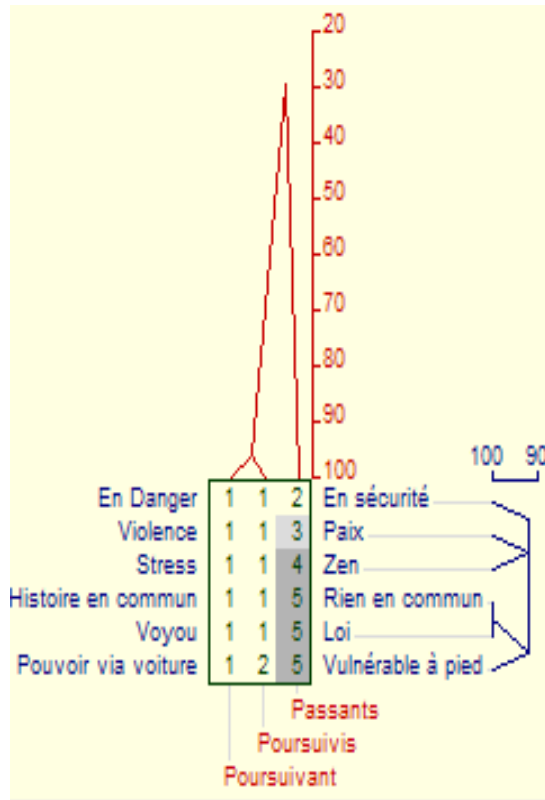


Tableau 44. Dendrogramme de Gwenaël

2.1.4 Germene

« Germene », 30 ans, trouve que la course-poursuite est « bien construite » (*ibid.* : ligne 174). Ce qui l'intrigue est de voir « comment ça va se terminer car la situation n'est pas « normale » (*ibid.* : lignes 4-8), c'est-à-dire « habituellement ce sont les policiers qui pourchassent la personne » (*ibid.* : ligne 48). L'intérêt du point de vue de Germene tient à sa façon de voir la relation entre le réel et le fictif en dépit du fait qu'elle n'a pas pu cerner « qui est le bon, qui est le méchant » (Germene 2010 : 50-51).

Pour Germene, lorsque le spectateur voit qu'un des personnages habillé en policier est blessé cela lui laisse supposer qu'il poursuit la voiture bleue (*ibid.* : ligne 47). Or, il y a un revirement de situation pour Germene quand elle constate les rapports inhabituels entre les deux personnages habillés en policiers. Ce revirement se construit à partir du moment où Germene entend la brutalité des paroles entre les policiers. L'hypothèse que la situation n'est pas normale se confirme par une conversation « bizarre » entre les policiers et un chauffeur d'ambulance à propos d'un point de rendez-vous, suivie par l'ordre qu'un des policiers donne à son collègue de tirer sur celui qui le poursuit.

Quant au poursuivant, même si sa voiture se fait « tamponner » contre un mur par un gros camion, il ne donne pas l'image d'une personne qui court le risque de mourir, cependant le spectateur ne sait pas s'il va continuer la poursuite (*ibid.* : 52-75). En fait, « comme par hasard » le camion n'écrase pas suffisamment la voiture pour qu'il y ait du sang. L'accident laisse le poursuivant « un peu sonné » sur son siège. Cela explique la raison pour laquelle Germene considère que la séquence n'est pas violente car il n'y a pas de blessé du fait de la poursuite.

Il lui manque le contexte de la poursuite (*ibid.* : 76) et cela suscite une série de questions qui donnent envie à Germene de regarder le film d'un bout à l'autre ...

pour savoir justement pourquoi on est arrivé là, pourquoi ils sont ripoux, pourquoi l'autre il les poursuit, comment ça va se passer après à la fin, et finalement il a été écrasé entre le camion et le mur, est-ce qu'il est toujours vivant ? (Germene 2010 : 171-173).

Comme Gwenaël et d'autres, Germene regarde le film avec une lucidité d'attachement-détachement empathique (Schaeffer 1999 : 197), consciente de l'existence d'une autre réalité quotidienne plus contraignante. Elle constate que dans le fictif tout est permis, on peut tout faire, mais dans le réel, dans la vie de tous les jours, « non ce n'est pas possible » (*ibid.* : lignes 8-9). Sa manière de mettre en tension ces deux univers la conduit à considérer l'extrait comme un divertissement à « prendre à la légère » (*ibid.* : ligne 196).

On regarde un film justement pour l'histoire, pour passer un bon moment et on pense pas au côté éducatif ou pas, violent ou pas, ceci cela (Germene 2010 : lignes 209-211).

Ces propos confirment ses déclarations préalables ; elle apprécie les films d'actions et les courses poursuites de voiture filmées²⁹¹ ainsi que les voitures et leur conduite²⁹². Effectivement, Germene a envie de voir le film parce qu'elle veut connaître l'histoire antérieure à la poursuite et comment cela se terminera (*ibid.* : lignes 7-8, 170-175).

J'aime bien le film *Fast and Furious*. C'est pas un truc de fille mais j'aime beaucoup, les courses poursuites sont intéressantes et ironiquement je suis toujours, justement, je fais toujours la comparaison entre la vie réelle et le film, c'est-à-dire j'essaie de m'imaginer à chaque fois le scénario qui se passerait si ça se passait dans la vraie vie. Ça sera pas possible, comme par hasard le camion qui s'arrête pile poil. Ça me fait dire que ça dans la vraie vie, ils seraient rentrés dedans. Ça permet de faire marcher l'imagination (Germene 2010 : lignes 12-18).

Pour elle, un bon film est celui où le spectateur se trouve dans la peau d'un personnage, porté par ce qu'il voit sur l'écran, malgré le fait qu'il sait que « ce n'est qu'un film » (*ibid.* : lignes 95-101).

²⁹¹ Q.36, questions 4 et 5

²⁹² Q.36, questions 7 et 8

En général, dans une course-poursuite qui m'emballe souvent je suis prise dans la situation, on se prend au jeu, on aimerait bien être à la place de la personne (Germene 2010 : lignes 99-101).

Cela peut se faire par l'attente de voir « vraiment un boum [entre voitures], en fait c'est pour ça qu'on veut rester sur le film » (*ibid.* : 31-22). Cette attente donne un effet « grisant » qui produit un sentiment d'euphorie (*ibid.* : lignes 83-84). Pour Germene, cette « implication psychologique » (Schaeffer 1999 : 180) ne se réalise pas en abstraction d'autres univers parallèles. Un double mouvement s'opère pour faire marcher l'imagination du spectateur par une mise en tension entre le réel et le fictif sans que l'un interfère avec le monde de l'autre. Germene soutient qu'il n'est pas possible d'être en même temps dans le fictif et dans le réel (*ibid.* : lignes 110-116). Ce sont deux mondes qui fonctionnent en alternance. La raison de cela est parce que le spectateur ne « réfléchit plus » au réel quand il est pris (« grisé ») dans le feu de l'action du fictif.

Germene reconnaît également qu'il peut y avoir une influence d'un univers sur l'autre.

En ce moment je me suis dit que ce n'est pas un bon exemple. C'est comme les jeux vidéo par exemple, il y a des personnes qui vont pas faire la différence, qui vont dire « tiens c'est amusant je vais essayer de le refaire » (Germene 2010 : lignes 125-128).

Effectivement, il y a là un danger d'un « transfert » (Schaeffer 1999 : 158-159) des comportements du fictif au réel sans tenir compte que « ça ne passe pas toujours aussi bien et malheureusement ça peut finir très mal » dans le réel (*ibid.* : lignes 122-124, 128). Sur ce point elle rejoint d'autres personnes interrogées, notamment celles qui ne souhaitent pas voir le film, (voir ci-dessous) considérant que le film donne un « mauvais exemple » aux personnes qui ne peuvent pas séparer le réel du fictif. En fait, elle estime que la séquence est un contre-exemple de ce qu'il faut faire dans la vie (*ibid.* : 197-198). De ce point de vue, la position de Germene n'est pas tellement éloignée de celle des détracteurs du film, surtout quand elle déclare qu'il n'y a pas de véritable histoire dans ce qu'elle a vu (*ibid.* : ligne 52). Comment explique-t-elle sa décision de voir le film en entier malgré l'absence apparente d'histoire et le « mauvais exemple » que le film peut donner ?

Germene parle de la sensation de vitesse des voitures et des accidents que la poursuite évite de justesse. Elle décrit cette sensation comme une euphorie qui contient un côté négatif car dans le réel une telle course-poursuite peut « très mal se terminer pour la personne au volant » (*ibid.* : 83-86). Or, dans le fictif, les conducteurs ont beaucoup de chance car ils ne heurtent pas les passants, ils prennent bien les virages, ils évitent tous les obstacles sur leur chemin et à la fin un « petit accident » se produit pour rendre la scène crédible (*ibid.* : 20-26). C'est pour cette raison qu'elle résume métaphoriquement le film par la couleur verte pour indiquer que les conducteurs ont eu de la chance, car dans la vie réelle il y aurait « certainement eu des morts et beaucoup plus d'accidents » (*ibid.* : lignes 102-104).

On est tous un tout petit peu dans ce cas là où on sait que nous avons pas à le faire et ça nous empêche pas de le regarder. Donc on va avoir une prise de conscience pendant quelques minutes et puis le côté grisant et le côté intérêt du film va prendre le dessus. Ce qu'il fait à la fin du film on ne va pas y repenser ou discuter avec quelqu'un mais ça empêche personne de regarder un film. Quelqu'un qui est curieux, il va terminer le film (Germene 2010 : lignes 139-144).

Il y a là une forme d'ambiguïté consonante, donc, assumée par la personne en relation avec un imaginaire qui sépare les contraintes du réel du « côté grisant » du fictif. Germene conclut en disant :

C'est juste une scène de poursuite. Il n'y a rien de psychologique là dedans. On ne parle pas de l'extérieur du film. On se pose plein de questions et comment ça se passe et puis comme je vous dis quelqu'un, pas de sensé, non c'est pas ça, mais n'importe qui peut se dire « ah oui, c'est comme ça dans le film mais de toutes de façons on sait très bien que dans la vie de tous les jours ça ne passe pas comme ça » (Germene 2010 : lignes 186-191).

En finalité, même si elle compare le fictif et le réel, elle les sépare pour « passer un bon moment ». Sur quel personnage ce « bon moment » est-il fondé ? En regardant la grille, ci-dessous, la préférence de Germene se porte sur le *Poursuivant*. Ce choix est cohérent avec les attributs qu'elle choisit et cela indique une création du sens plus ou moins aboutie. Effectivement, la dendrogramme de Germene présente un « sommet » prééminent à quatre paliers construit à partir de deux sous-groupes. La dyade la plus marquante est la relation du conducteur avec sa voiture, à savoir « Abîme sa voiture-Prend soin de sa voiture ».

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Germene

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) En colère	1	1	3	Apaisés
(C1) Calmes	5	5	4	Impatients
(C1) Désorientés	5	4	2	A sa place
(C1) Avoir la volonté	1	1	3	Défaitiste
(C1) Peur de l'échec	1	1	2	Confiants
(C1) Fatigués	1	1	3	En forme
(C1) Envie de réussir	1	1	3	Pessimiste
(C2) Prend soin de sa voiture	5	5	1	Abîme sa propre voiture
(C2) Attentif à la vie d'autrui	1	5	2	Pense qu'à soi
(C2) Impliqué	5	1	5	Externe à la situation
(C3) Rester en vie à tout prix	5	1	2	Généreux
(C3) Insensible au danger	1	5	4	Se mettre en sécurité
(C3) Animosité	5	1	3	Empathie

Tableau 45. Grille triadique harmonisée des préférences de Germene

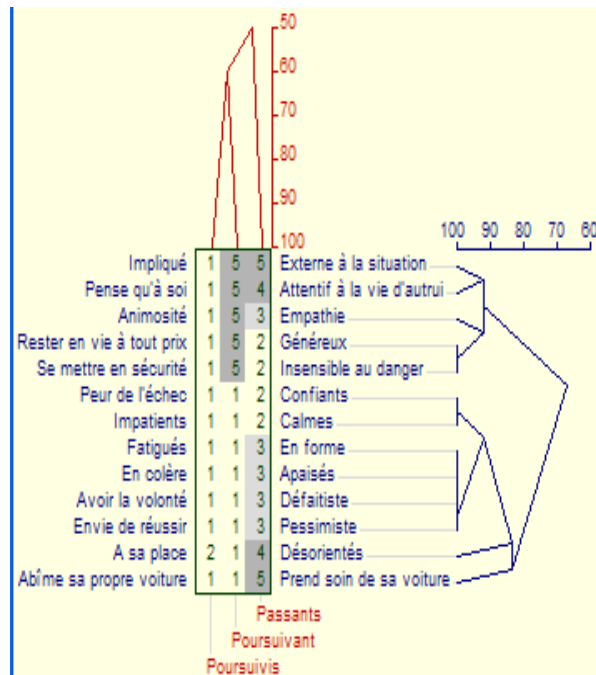


Tableau 46. Dendrogramme de Germene

2.1.5 Goulven

Le point de vue de « Goulven », 40 ans, est intéressant dans la façon dont elle met en tension l'intérêt des passants face à celui de la police « qui se permet tout » lors de la course-poursuite. Elle semble avoir des difficultés à assumer cette tension dans le processus de création du sens.

Goulven déclare adorer les films d'action et les courses poursuites à l'écran ainsi que les voitures et leur conduite²⁹³. Elle s'estime une assez bonne conductrice qui ne prend jamais de risque²⁹⁴.

J'aime bien les voitures (elle rit), j'aime la vitesse, c'est l'émotion, c'est pas l'adrénaline parce que je ne conduis pas vite, c'est l'émotion d'aller vite (Goulven 2010 : lignes 60-62).

Goulven (*ibid.* : lignes 1-4) apprécie l'extrait du film car il lui procure « un peu d'adrénaline, même si ça me choque sur certains plans, ce type de film m'attire ». Déjà là, avec ces propos liminaires une tension dissonante (« même si ça me choque ») émerge. Effectivement, bien que la séquence lui ait

²⁹³ Q.36, questions 4, 5, 7, et 8

²⁹⁴ Q.36, questions 1 et 2 dans la deuxième partie du questionnaire

fait vivre pleinement des émotions, Goulven nuance le caractère animé et le ressenti attentionnel²⁹⁵ de la séquence vue. Ces réponses suggèrent une tension sous-jacente entre l'émotion ressentie et les aspects du film qui « choquent ».

Quelle « émotion » a-t-elle vécue ? Selon Goulven (2010 : 18-20) la séquence lui a fait revivre une peur liée à son vécu personnel. Goulven, qui vit en France depuis 20 ans, est d'origine colombienne et a eu des membres de sa famille blessés dans des attentats à la bombe en Colombie. Depuis ces événements, elle est devenue sensible aux violences dans les lieux publics. Ainsi, la séquence lui a rappelé des attaques de bombes dans un métro à Paris en 1995 et les attentats contre un train en Espagne en 2004 où il y a eu des morts. Dans cette optique, un élément semble avoir fortement attiré l'attention de Goulven, à savoir le fait que les personnages habillés en policiers « se permettent tout », y compris la mise en danger de la vie des citoyens.

La police se permet tout. Il y avait un petit garçon qui était par terre et les parents qui étaient à côté²⁹⁶, ça (la course-poursuite) se passait très vite, une dame qui était en béquille qui boitait²⁹⁷ aussi la voiture est passée trop, très près et les personnes qui étaient sur les trottoirs devaient se mettre contre des pylônes et je me suis dit « wow, même si c'est un film, les personnes, ils doivent faire très vite sinon ils se font renverser » (Goulven 2010 : lignes 12-16).

Ces propos tendent à confirmer la manière dont Goulven aborde le film en essayant « de tout regarder » (*ibid.*: ligne 59). La démarche consiste à regarder le déroulement de la course-poursuite et en même temps « ce qui se passe à côté aussi », c'est-à-dire les conséquences sur les passants (*ibid.* : lignes 51-52). Elle est à la fois centrée et décentrée sur la poursuite.

On regarde l'action et ce qui se passe à côté aussi. L'action, c'était les personnes avec les voitures et les personnes à côté. Donc, qu'est-ce qui va se passer avec eux ? Est-ce que ça va les écraser aussi ? Est-ce qu'ils vont faire le nécessaire pour se mettre sur le côté ? (Goulven 2010 : lignes 52-55).

Il semble que sa manière de construire le sens s'effectue par un processus contrastif entre le déroulement de la course-poursuite et ses conséquences sur son environnement, notamment les habitants de la ville. Dans cette idée, s'agissant d'un des moments forts de la séquence, c'est-à-dire la scène où la voiture bleue se fait projeter contre un mur, Goulven lui donne l'interprétation suivante.

²⁹⁵ 77 % et 75 %, Q.6, questions 2a et 2b respectivement

²⁹⁶ A priori, il n'y a pas de « petit garçon par terre » dans la séquence. Il est probable que Goulven l'ait confondu avec un homme, un ambulancier habillé en orange, qui porte secours à une femme sur le trottoir. L'événement dure 2 secondes.

²⁹⁷ Il y a plusieurs petites scènes avec des passants blessés.

Je ne pense pas qu'il était tout à fait écrasé. Le monsieur a dû rester en vie. Dans ce type de film l'acteur principal ne meurt pas. Il était un des acteurs principaux, il cherchait quelque chose, je ne sais pas quoi. [...] C'est un film américain je suppose. Donc c'est toujours pareil, pas pareil mais il y a des poursuites, il y a un bon, un méchant (Goulven 2010 : lignes 73-79).

La lecture s'effectue en référence aux codes cinématographiques « américains²⁹⁸ » avec lesquels elle estime avoir été élevée en tant que Colombienne (*ibid.* : 82). Cette lecture se résume métaphoriquement par la couleur rouge pour désigner la mort et la vie²⁹⁹. Elle développe cette idée lors de l'entretien en disant que « rouge » représente le sang qui donne la vie, « c'est le plus important ». Le rouge représente également la mort car la course-poursuite met en péril la vie des gens. Un exemple de cette mort imminente serait quand la course-poursuite se déroule sur le trottoir et passe sous les arcades, obligeant les passants à s'écarter de leur chemin (*ibid.* : lignes 25-32). Par ailleurs, lapsus sans doute révélateur de la part de Goulven, elle décrit la voiture bleue du poursuivant, comme de couleur « rouge » (*ibid.* : ligne 73).

Dans l'ensemble, Goulven (*ibid.* : lignes 44-45) estime que la séquence ne lui a fait ni chaud ni froid. En fait, même les films d'épouvante ne l'effrayent pas. Pour qu'un film la rende triste ou joyeuse, il faut des scènes avec « des enfants et des parents » proches de sa réalité de mère de famille. Dans ce contexte, Goulven explique qu'elle a regardé la course-poursuite de « l'extérieur » ; elle n'était pas « dans le film, j'étais pas à la place d'un des acteurs » (*ibid.* : lignes 57-59). Ainsi, lorsque Goulven parle d'un regard « extérieur » au film, cela n'exclut aucunement une implication d'ordre émotionnel. Cela se confirme par le fait qu'elle reconnaît être « un peu furieuse que le policier se permette tout » (*ibid.* : lignes 48- 49). Il y a là une tension entre la réaction émotionnelle spontanée et l'indignation morale due au fait qu'un représentant de la loi puisse mettre le public en danger. Cela rejoint les propos au début de l'entretien où Goulven (*ibid.* : lignes 1-3) juxtapose l'appréciation d'un film qui à la fois lui procure de l'adrénaline et qui la choque sur certains plans. Cette juxtaposition suggère que Goulven soit plus proche de ce que Schaeffer (1999 : 158-159) appelle le « transfert perceptif » d'un univers à un autre plutôt qu'une « empathie » d'attachement-détachement (Schaeffer 1999 : 197). Il y aurait donc une porosité épistémique (*bleedthrough effect*) entre le réel et le fictif.

Dans la mesure où cette juxtaposition devient inconfortable et pousse la personne à réduire cet inconfort, il y aurait une dissonance sous la forme, en l'occurrence, de l'envie de voir le film en entier pour répondre au sentiment de « vide de ne pas savoir le début et la fin du film » (*ibid.* : ligne 90-92,

²⁹⁸ Sur un plan plus « interculturel » (Labour 2006), Goulven propose une « typologie » rapide des films selon leurs cultures d'origine.

« Dans les films français on crie beaucoup, on se dispute tout le temps, ça pleure beaucoup, on s'insulte énormément et ça me fatigue (la personne rit franchement et longuement). Les films espagnols c'est plutôt dramatique plus le côté cœur, plutôt ça. Le film américain passe par beaucoup d'action, c'est aussi des sentiments. Pour les Anglais, c'est très british, très, je ne sais comment vous expliquer, très élégant, très posé, très professionnel » (Goulven 2010 : lignes 84-89).

²⁹⁹ Q. 6, question 3

113). Sur ce point, il semble que Goulven ait un peu de mal à comprendre, voire à assumer, son attirance pour un film qu'elle estime « choquant » en partie. Cet inconfort se retrouve dans sa préférence pour les *Passants*, laquelle semble globalement en cohérence avec ces choix d'attributs. Cela étant dit, les attributs choisis de « radio (Communiquer entre eux) » et de « Faire subir » semblent d'avantage en relation avec la situation du *Poursuivant* et des *Poursuivis* qu'avec celle des *Passants*. Il semble que sur ce plan il y ait de la discordance entre les choix.

Le dendrogramme de Goulven (ci-dessous) est intéressant car il montre des éléments prééminents en quatre paliers, sous forme d'un sommet composé de deux sous-groupes. Le premier sous-groupe représente la dyade « Abandonner-Aider par l'état ». Cela correspond à l'idée que les passants devraient être aidés par les agents de l'état et non pas abandonnés. Le deuxième sous-groupe consiste en l'amalgame au premier palier des dyades « Laisser aller-Autorité » et « Excitation par violence-Paix intérieure, innocente ». De nouveau, l'idée « d'autorité » qui protège les citoyens apparaît comme facteur qui peut permettre une « paix intérieure, innocente » en société, c'est-à-dire le monde des *Passants*.

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Goulven

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) Autorité	1	4	3	Laisser aller
(C1) Petites voitures	1	1	3	Puissante 4x4
(C1) Radio (communiquer entre eux)	1	1	2	Manque de communication
(C1) Faire subir (comportement)	2	1	5	Subissent
(C1) Egalité homme-femme	5	5	2	Homme-machiste
(C2) Paix intérieure	4	4	3	Excitation par violence
(C2) Aider de l'état	1	5	1	Abandonner

Tableau 47. Grille triadique harmonisée des préférences de Goulven

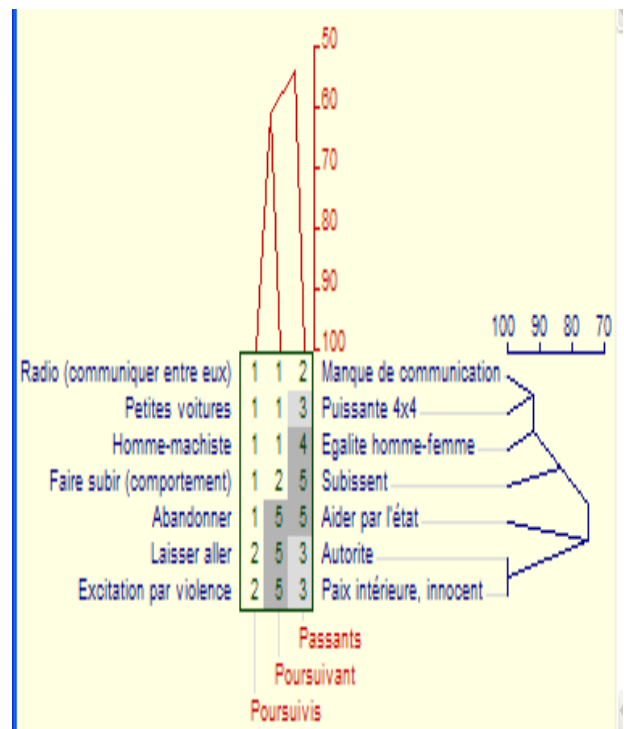


Tableau 48. Dendrogramme de Goulven

2.1.6 Louizig

« Louizig³⁰⁰ », 35 ans, a fortement envie de voir le film même si ce n'est pas à 100 % (voir le tableau ci-dessous). En fait, il semble gêné par la course-poursuite car il a « envie de voir plus » mais reconnaît que le film peut donner un mauvais exemple à un certain public (Louizig 2010 : lignes 53, 95). Il se décrit comme un fan de la vitesse. Il déclare aimer les jeux vidéo de type simulation automobile ou poursuite automobile, les films d'action et le karting (qu'il n'a jamais pratiqué)³⁰¹.

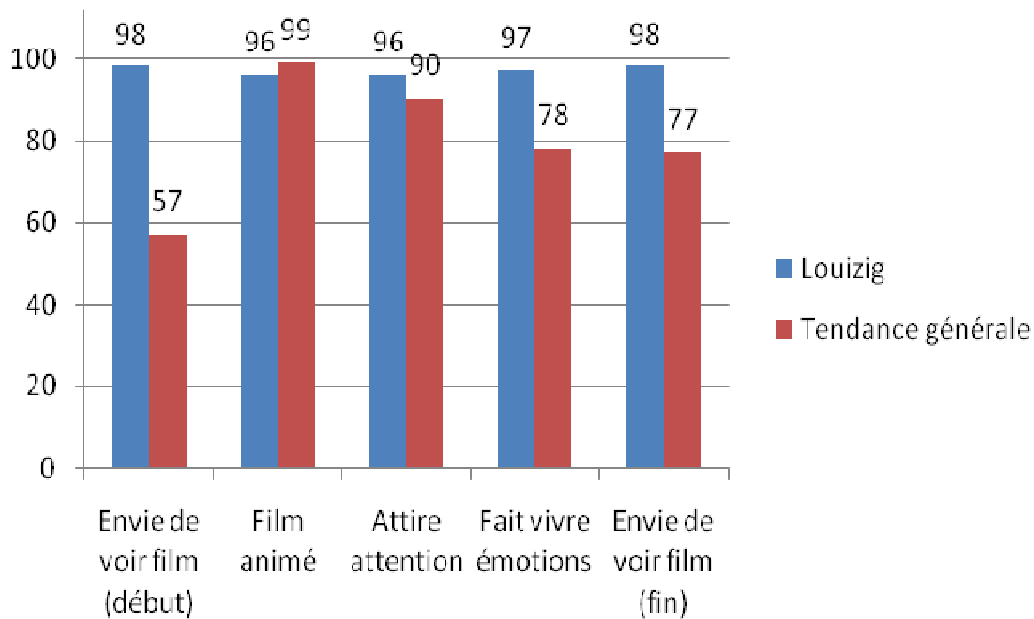


Tableau 49. Réponses au questionnaire Q.6 de Louizig

Cependant, il se dit plutôt indifférent aux voitures et à leur conduite en se considérant comme un piètre conducteur qui se trouve souvent en infraction au code de la route³⁰².

Louizig estime que la course-poursuite est une réussite car elle laisse le spectateur sur sa faim, avec beaucoup de questions sans réponse (*ibid.* : lignes 5, 94-96). Pour Louizig, la tâche du spectateur est de créer un lien entre une multitude de signes car « les choses sont à l'inverse de ce qu'on voit » (*ibid.* : lignes 47-49). Il aborde donc ce type de film comme un « puzzle », c'est-à-dire comme un assemblage d'éléments provenant à la fois du film et de celui qui le regarde (*ibid.* : lignes 52-53).

³⁰⁰ Louizig se décrit comme père de famille et pédagogue. Il ne faisait pas partie de la formation de futurs formateurs d'adulte mais suivait un Master en Sciences de l'Information et de la Communication. Ses réponses ont été retenues pour la raison principale que son projet professionnel est proche des futurs formateurs d'adulte, à savoir de vouloir travailler dans le milieu culturel et éducatif.

³⁰¹ Q.36, questions 1, 3, 4 et 5

³⁰² Q.36, questions 7 et 8 et Q.36, questions 1 et 9 dans la deuxième partie du questionnaire

Ainsi, quand il infère que le « voyou », habillé en tenue de policier et visiblement blessé – donc davantage en état de choc que de raison – il est donc dans « l'affect » ; de plus il se fait « du soudi pour son frère qui les attend » (*ibid.* : lignes 16-17, 19-24). Par sa façon de parler il apparaît que le conducteur de la voiture de police est un « professionnel » de la conduite qui doit affirmer fermement ses compétences face aux menaces du voyou blessé. Cela permet de penser que la relation entre les deux « voyous » est de l'intérêt et non pas de la camaraderie.

L'interprétation de ces signes se produit dans un contexte d'excitation, de *peur* que la poursuite occasionne des morts – et de *colère* contre des faux-policiers qui menacent le bien-être et la sécurité d'autrui (*ibid.* : lignes 31-39, 56).

J'aurais pu être sur la route en roulant normalement et une même situation se passe. Je me demande ce que je fais dans cette situation, comment je survis malgré l'effet de surprise. [...] (Les faux policiers) font des choses que nous on n'ose pas faire. Pourquoi ils font ces choses ? Est-ce que je voudrais faire la même chose mais je n'ose pas ? (Louizig 2010 : lignes 31-33, 37-38).

Vivre ces émotions permet à Louizig de ressentir une certaine empathie (Schaeffer 1999 : 197) pour les « faux-policiers » qui rejettent les conventions sociales. En même temps, le spectateur ressent d'autres émotions, telles que l'étonnement lorsqu'il s'aperçoit que c'est la voiture de police qui est poursuivie par la voiture bleue et non pas l'inverse. Le spectateur peut également ressentir la « joie pour le scénario » quand le poursuivant est « encastré » dans le mur par le camion. Sous cet angle, dans une identification (Schaeffer 1999 : 197) avec la victime de l'accident contre le mur, le spectateur attend la suite du film avec « la joie de voir la suite, la joie du suspense » (*ibid.* : lignes 42-43). Cette joie existe même si on suppose que le policier a survécu à l'accident (*ibid.* : lignes 8-10). Ces émotions de peur, de colère et de joie indiquent des oscillations entre des niveaux perceptifs différents associés à la création du sens. Il est probable que la tension entre la joie et la colère produit une dissonance chez Louizig qui le conduit à « censurer les choses ».

Les paradoxes ressentis sont gênants. Il faut réfléchir. On est conscient qu'on est dans un bon moment, dans une fiction, dans l'irréel, ça me donne de l'adrénaline, je sais que c'est différent dans la réalité, mais il y a une sorte de moi qui censure les choses (Louizig 2010 : lignes 59-62).

Selon Louizig (*ibid.* : lignes 51-52) le travail que fait le spectateur pour accorder un sens à ce qu'il voit et à ce qu'il entend implique un processus qui l'oblige à maîtriser les effets du film sur lui. Cette maîtrise comprend l'intégration du « paradoxe » où la personne vêtue d'un costume de ville est, en fait, le policier et ceux portant des tenues de policiers sont des hors-la-loi. Ce travail engage l'imaginaire dans la mise en fiction de ce qui est « visible dans la réalité qu'on n'aura pas le droit mais dont nous ignorons les causes » (*ibid.* : lignes 101-102). D'après Louizig, le « fictif » est donc une forme du réel à laquelle nous « n'aurons pas le droit ». Vu de cette façon, une tension se produit entre l'émotion ressentie dans le fictif et la réflexion sur la signification des actions du fictif dans le réel. La source de cette tension se trouve liée aux comportements des protagonistes de la poursuite

qui peuvent faire croire au spectateur que chacun peut faire sa propre loi, sa propre justice, « c'est l'anarchisme, le non-sens » (*ibid.* : lignes 81-82).

Ce n'est pas un film à l'intention des enfants pour la transmission des valeurs pédagogiques, de la famille, des rapports entre les personnes, du code de la route, de la vie humaine. Je pense le film devrait être vu par un enfant à partir de 15 ans et s'il est équilibré. [...] Ce qui gêne dans le film, c'est en tant que père d'une fille de 12 ans, de pédagogue, de citoyen (Louizig 2010 : lignes 64-67, 75-76).

En, fait il décrit le poursuivant comme un Zorro qui agit selon des valeurs professionnelles discutables. Ce dernier n'aurait pas dû s'engager dans la poursuite sans renfort, même s'il prévient ses collègues par téléphone tout en conduisant à toute vitesse à travers la ville (*ibid.* : ligne 8, 69). Pour Louizig (*ibid.* : lignes 87-88), ce type de comportement pose la question des limites de la liberté à l'égard des conventions sociales en montrant une « utopie illusoire et sans contraintes pour nourrir la créativité ».

La grille triadique (ci-dessous) indique que Louizig préfère le *Poursuivant*. Cela peut surprendre, étant donné qu'il le qualifie comme un Zorro insouciant. Cela est moins surprenant, cependant, si on considère que Louizig semble attiré davantage par le côté héroïque du *Poursuivant*. Cette tension entre le héros responsable (« héroïsme », « professionnels de leurs métiers », « dextérité », « ordre établi », ...) et le « Zorro insouciant » renforce l'hypothèse d'une dissonance chez Louizig qui lui donnerait envie de voir le film. Effectivement, le dendrogramme de Louizig (ci-dessous) montre trois paliers agrégatifs de préférences sous forme d'un plateau en inclinaison. Les attributs qui semblent se démarquer sont « héroïsme », « besoin de changement de vie » et « besoin d'argent ».

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Louzig

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) Actants	1	1	4	Passifs
(C1) Autonomes	5	5	1	Dépendent l'un de l'autre
(C1) Conducteurs	1	1	4	Piétons
(C1) Professionnels de leurs métiers	1	2	5	Compétences non-reconnues
(C1) Consensuels	4	5	2	Non-conventionnels
(C1) Se connaissent	2	1	5	S'ignorent
(C1) Dextérité (conduite)	1	1	5	Absence de compétence
(C2) Réseaux d'aide	1	2	5	En solo, marginal
(C2) Ordinaire, en civil	3	2	1	En tenue
(C2) Enchanté	4	5	2	Agacement face aux dangers
(C2) Ordre établi	1	5	1	Anarchie
(C2) Se sentir protéger	1	5	1	Perte de sécurité
(C2) Héroïsme	3	1	1	Ordinaire
(C2) Besoin de changement de vie	3	1	1	Etre « parfois » dans le besoin vital
(C3) Etre à l'abri du besoin	4	5	5	Besoin d'argent

Tableau 50. Grille triadique harmonisée des préférences de Louzig

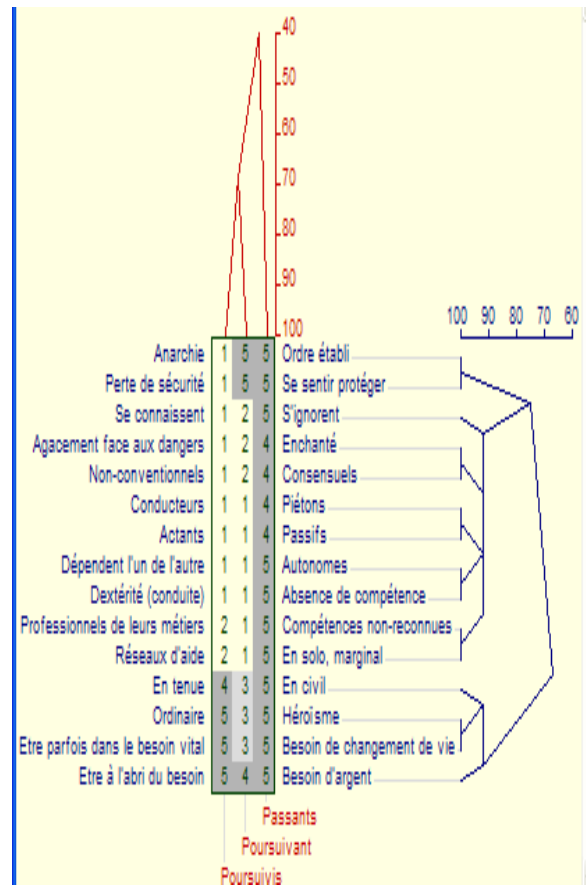


Tableau 51. Dendrogramme de Louzig

2.1.7 Lubin

La démarche de « Lubin », 31 ans, se distingue par le fait qu'il associe le film à des conditions de visionnage précises. Pour lui, un film d'action se regarde le soir et non la journée. Il est conquis par le film même si en examinant le tableau ci-dessous, sa décision spontanée de voir le film se trouve légèrement moins forte en début d'entretien qu'en fin d'entretien. Sa décision correspond à sa déclaration qu'il aime les films d'action et les poursuites de voiture à l'écran, ainsi que les voitures en général et leur conduite même s'il estime avoir une maîtrise plutôt moyenne de la conduite³⁰³ automobile.

³⁰³ Q.36, questions. 4, 5, 7 et 8

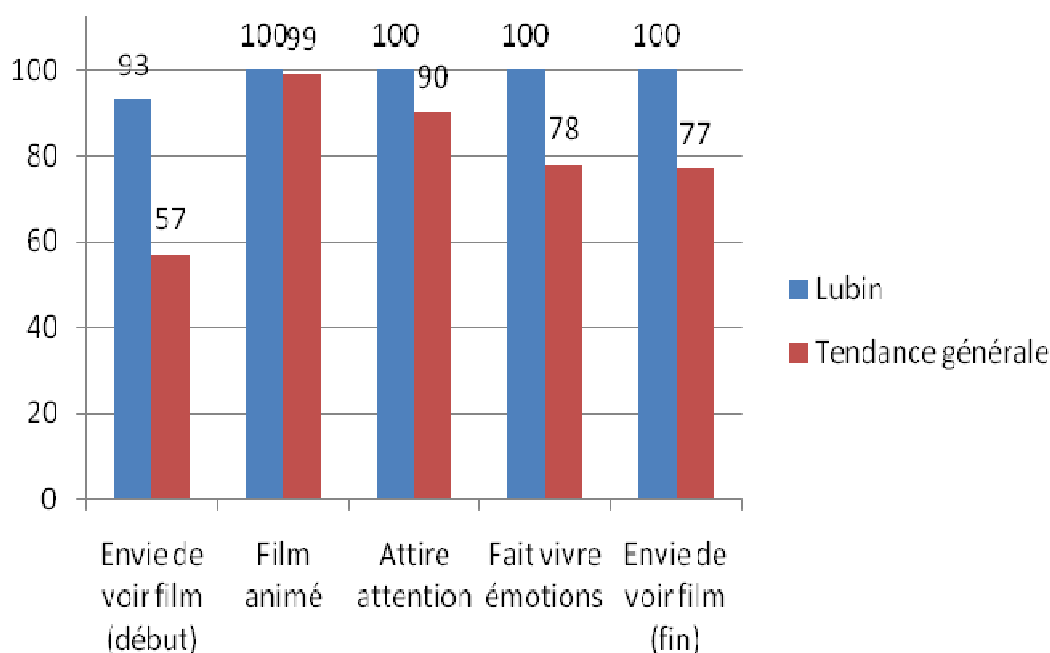


Tableau 52. Réponses au questionnaire Q.6 de Lubin

Il reconnaît prendre de risques en voiture et se sent souvent anxieux et agressif au volant³⁰⁴. Vu ces réponses, cela peut, en partie, expliquer son enthousiasme pour la course-poursuite à travers un centre ville.

J'aime ce type de film. On veut savoir ce qui se passe, par exemple, si les passants vont mourir, s'ils seront blessés par la course-poursuite. [...] j'ai envie de continuer de la voir parce que c'est très haletant, et on n'a pas deux minutes de répit et je voudrais savoir ce qui se passe pour les différents protagonistes du film (Lubin 2010 : lignes 1-5).

Ainsi, dès le début de l'entretien il évoque le sort des passants. (D'autres personnes interrogées, comme Lerig, en parlent également mais seulement vers la fin de l'entretien). Les propos de Lubin (*ibid.* : ligne 7) sont énoncés dans un contexte où il explique que normalement il regarde ce type de film le soir à tête reposée. Pour lui, ce type de film permet de rêver, de se déstresser, de penser à autre chose par l'intermédiaire d'un autre monde plus ou moins beau qui peut être associé aux technologies et aux sentiments (*ibid.* : lignes 103-110). Cela le dérange donc un peu de voir ce type de film le matin, même si c'est dans un cadre d'entretien de recherche.

Là, je suis venu en voiture ce matin donc ça nous rappelle les dangers qu'on peut avoir sur la route même si ça reste un film parce que là on prend conscience (Lubin 2010 : 8-9).

³⁰⁴ Q.36, questions. 1, 2, 3 et 4 dans la deuxième partie du questionnaire

Effectivement, Lubin relève l'importance des habitudes du spectateur à participer à certains événements, en l'occurrence, au moment de voir un film d'action et comme co-participant d'un entretien de recherche. Lubin est le seul, parmi les personnes interrogées à en parler. Il explique (*ibid.* : lignes 10-15) également de quelle manière il procède pour voir le film. Il s'efforce de suivre le déplacement de la caméra. Or, il trouve que cette stratégie peu aisée à mettre en place vu que les images s'enchaînent avec des plans « très découpés, très courts et très rapides » qui ne dépassent pas les deux secondes. Il n'est donc pas possible de voir les détails dans

... une séquence assez stressante, dans le sens où on est souvent, enfin la caméra se déplace assez rapidement, dans la voiture. C'est très rapide et on vit avec les personnages. Ça nous prend aux tripes. C'est entre le stress et le côté haletant et l'envie de savoir ce qui va se passer (Lubin 2010 : lignes 22-25).

Il fait donc le lien entre sa perception du déplacement de la caméra et ce qu'il vit sur l'écran (« on vit avec les personnages [...] ça nous prend aux tripes »). Il résume les trois effets du film comme le désir de savoir ce qui va se passer, l'aspect haletant de la séquence et le stress de la poursuite du point de vue de ceux qui y participent. Cela peut expliquer le choix de Lubin pour la couleur rouge indiquant « le danger associé à la course-poursuite, le côté haletant »³⁰⁵. Le stress vient de l'excitation de l'enchaînement des images qui oblige le spectateur à réagir très rapidement et en même temps ce dernier se pose « énormément de questions et l'adrénaline monte en crescendo » (*ibid.* : lignes 60-63). C'est ainsi que la séquence emmène le spectateur « carrément avec elle, sinon je m'ennuierais plutôt » (*ibid.* : lignes 71-73). Or, ce stress n'est pas seulement dû à l'excitation de la cadence des scènes.

Le stress vient aussi du fait qu'on se rend compte qu'il y a beaucoup de personnes qui sont évitées de justesse par les voitures ou qui sont même percutées par les voitures donc ça procure beaucoup d'émotions, dans le sens que c'est une vidéo assez violente (Lubin 2010 : lignes 26-29).

Effectivement, le rapport entre les passants et la course-poursuite représente un élément clé dans la création du sens pour Lubin qui semble avoir comme point de mire le comportement du poursuivant. Lubin (*ibid.* : lignes 42, 51-59, 129-130) a vraiment le déclic révélateur quand il comprend le comportement du poursuivant comme « jusqu'au-boutiste » car « on le voit vraiment agrippé au volant ». Le fait que le poursuivant téléphone pour demander de l'aide laisse supposer qu'il est de la police. Il y a aussi un problème de raccordement des images qui joue en faveur du poursuivant. La voiture de ce dernier est peu accidentée malgré les chocs qu'elle subit contre les autres voitures ; cela montre qu'il est le héros du film (*ibid.* : 103-105). Ces impressions se cristallisent lorsque les poursuivis parlent entre eux à la recherche de « quelque chose de précieux », comme un butin (*ibid.* : lignes 42, 46-49). Selon Lubin, il y a là une « histoire assez intéressante derrière » avec d'autres questions qui se posent : pour quelle raison les « faux policiers » sont poursuivis ? Le poursuivant a-t-il survécu à l'accident contre le camion ? (*ibid.* : lignes 17-20, 121). Dans cette optique, les actions

³⁰⁵ Q.6, question 3

du poursuivi et des poursuivants sont mises en rapport avec leur environnement, notamment en ce qui concerne les passants qui se trouvent en centre ville au moment de la course-poursuite.

(Le poursuivant et les poursuivis) n'ont aucun recul sur ce qu'ils sont en train de faire. Ils oublient complètement les passants. Ca reste un film, ce n'est pas forcément la réalité (Lubin 2010 : lignes 130-131).

Lubin (*ibid.* : lignes 55-56, 111-116) estime que le poursuivant et les poursuivis sont « extrêmement violents » lorsqu'ils conduisent si rapidement et sans hésiter à provoquer d'autres accidents ou à blesser les passants. De toute évidence, pour lui, les conséquences de la poursuite sur les passants sont révélatrices des effets pervers de la conduite automobile. Elles montrent comment tout un chacun peut devenir violent à n'importe quel moment, surtout s'il se trouve en voiture. En toute lucidité Lubin comprend que dans le réel la voiture peut devenir une arme dangereuse.

Quand je dis à n'importe quel moment, je pense quand on est en voiture on n'est pas du tout la même personne que quand on est tout seul parce qu'on a un sentiment de puissance étant dans une voiture. On ressent que, je sais pas, voilà c'est moi, (petit rire) j'ai ce qu'il faut où il faut, voilà, je vais montrer qui je suis, écarter-vous de ma route (Lubin 2010 : lignes 122-127).

Entre les personnages du *Poursuivant*, des *Poursuivis* et des *Passants*, Lubin choisit le *Poursuivant* (voir le tableau ci-dessous). Or, l'examen des attributs choisis (en jaune) de chaque dyade montre qu'il s'approche davantage des qualités qu'on pourrait imaginer être associées aux *Passants* (ex. Flânent, Prennent des précautions, Surprise) plutôt qu'au *Poursuivant*. Cette discordance suggère que Lubin aurait « mis en suspens » une création de sens en cours. Le dendrogramme en forme de plateau au quatrième palier (voir le tableau ci-dessous) tend à confirmer cette supposition. Deux dyades fédératrices se dégagent du dendrogramme, à savoir « Respectent l'humain-Meurtrier » et « Prévu-Surprise ». Ces dyades correspondent aux dernières construites au cours de l'entretien.

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Lubin

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	
(C1) Sont pressés	1	1	4	Flânent
(C1) Haine tueuse	2	1	5	Amour de la vie
(C1) Laisser tomber facilement	5	5	3	Jusqu'aboutir
(C1) Se connaissent	1	2	3	Se découvrent
(C1) Côtent la violence	2	1	4	Harmonie/cohérent
(C1) Risques non mesurés	1	1	3	Prendent des précautions
(C1) Dans l'action	1	1	3	Laisser faire
(C1) Foncent tête baissée	1	4	3	Prendent conscience
(C2) Dictature	5	3	4	Soifent de justice
(C2) Meurtrier	3	2	3	Respectent l'humain
(C3) Prévu	1	4	5	Surprise

Tableau 53. Grille triadique harmonisée des préférences de Lubin

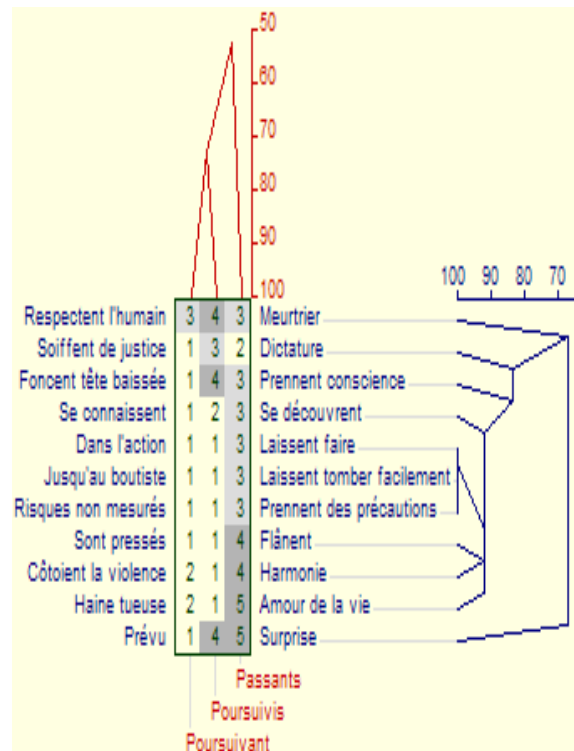


Tableau 54. Dendrogramme de Lubin

2.1.8 Bilan

L'analyse des personnes du Groupe 1 peut se diviser en deux parties. Le premier sous-groupe représente sept « inconditionnels » du film. Le deuxième sous-groupe se compose de deux personnes qui souhaitent voir le film mais qui ressentent une discordance entre les effets attentionnels et émotionnels.

Parmi les « inconditionnels » du film se trouve Lerig qui fréquente régulièrement les salons automobiles par passion des voitures. Avec la course-poursuite visionnée pour la recherche, le spectateur peut se rendre compte qu'il n'est pas dans le réel mais dans le fictif, vu l'usage exagéré de la voiture et de l'intensité de l'action. Dans cette optique, il estime que le scénario favorise la fuite des poursuivis en plaçant les passants sur le chemin du poursuivant. Cette mise en danger des passants permet au spectateur de ne pas se laisser d'une simple course-poursuite « linéaire ». Même si Lerig reconnaît que ce type de film lui permet de se détendre, il n'avouerait pas son plaisir de le voir à quelqu'un qui a perdu un être proche dans une course-poursuite. De prime abord, Glaode aurait un avis contraire à celui de Lerig dans la mesure où elle déclare détester les films d'action et les courses-poursuites. Bien qu'elle trouve l'extrait violent, elle a été complètement conquise. Elle explique sa décision en disant que la course-poursuite est une réussite en tant qu'œuvre de fiction qui permet de faire vivre des émotions fortement intenses (« J'ai même poussé

l'écran »). Cela a comme effet de donner envie de connaître la suite de l'histoire, notamment à travers les comédiens qu'elle a reconnus dans la séquence. De même, Gwenaël n'apprécie pas les courses-poursuites filmées et elle aussi a été captivée par les impressions laissées par l'extrait. En fait, elle associe la couleur « bleue » à ce qu'elle a vécu pour indiquer la « stimulation de tous nos sens ». Elle désire voir le film pour connaître l'histoire qu'elle n'a pas vue, notamment à travers les comédiens connus dans le film, et à retrouver le « rythme » des actions qu'elle a vécues dans un environnement qui n'est pas le sien.

Germene apprécie les courses-poursuites filmées et, comme Lerig (plus haut), elle explique que ce type de film est à « prendre à la légère ». Ayant vu l'extrait, elle a maintenant envie de voir comment les choses se terminent car elle est intriguée par le fait que ce sont les policiers qui sont pourchassés. Elle constate que, si dans le fictif tout est permis, même ce qui n'est pas possible dans le réel, ce type de film peut donner un mauvais exemple à ceux qui ne peuvent pas séparer le réel du fictif. Goulven aime les courses-poursuites et reconnaît la violence de la poursuite dans la séquence qu'elle a vue. Elle s'indigne contre la police qui se permet de mettre en danger des passants pendant la poursuite. Louzig, lui, apprécie la vitesse et en regardant la séquence il a ressenti à la fois l'excitation de peur pour les morts que la poursuite pourrait occasionner et de colère contre des faux-policiers qui menacent la sécurité des passants. Pour lui, les protagonistes de la poursuite représentent l'idée que chacun peut faire sa propre loi, sa propre justice. Sous cet angle, il estime que ce film peut donner un mauvais exemple aux jeunes. Pour un spectateur adulte, cependant, la course-poursuite est une réussite car elle le laisse sur sa faim avec beaucoup de questions sans réponse. Le point de vue de Lubin est différent des autres. Il déclare que normalement, il regarde les films de courses-poursuites dans les moments de détente le soir. Il attribue le succès de la poursuite à la rapidité des actions qui obligent le spectateur à réagir rapidement et en même temps à se poser des questions pendant que « l'adrénaline monte en crescendo ». Cette séquence lui donne envie de savoir, par exemple, si les passants vont être blessés. Pour Lubin, elle montre comment l'être humain peut devenir violent quand il se trouve en voiture.

2.2. Discordance entre les construits

Selon Schaeffer (1999 : 180) une situation d'immersion fictionnelle modifie le seuil d'alerte de l'attention. Sans cette modification, il n'y aurait pas une perception sélective accrue qui permette au spectateur d'accéder aux stimuli que propose le fictif. Cette perception remanie la hiérarchie attentionnelle en faisant un tri entre les stimuli du réel et ceux du fictif pour mieux appréhender le micro-univers du fictif. Cette attention serait liée étroitement aux réactions sensorielles et émotionnelles.

De même, au niveau de l'ouïe, il y a une neutralisation partielle des stimuli sonores dont l'origine spatiale et le timbre ne correspondent pas au flux de la bande-son (ce n'est que lorsqu'on assiste à la projection d'un film sans se trouver en situation d'immersion – par exemple, parce qu'on n'arrive pas à entrer dans l'histoire – qu'on se rend compte avec étonnement que le niveau de bruit ambiant est souvent considérable) (Schaeffer 1999 : 181).

Si l'on considère les relations récursives³⁰⁶ entre les effets attentionnels et émotionnels, qu'en est-il de cette relation pour les personnes interrogées au cours de cette étude ? Dans cette optique, les réponses de Gladez et de Lohann méritent un examen plus approfondi, car leurs construits respectifs montre une certaine discordance apparente.

2.2.1 Gladez

Le cas de « Gladez », 24 ans, montre l'effet équivoque possible des premières réponses concernant l'extrait de film. Gladez se distingue, étant la seule qui indique un écart apparemment « important » entre les effets attentionnels et émotionnels ressenties, accompagné du souhait de vouloir voir le film en entier (voir le tableau ci-dessous). Le ressenti attentionnel déclaré est presque 50% de moins à la fois des effets émotionnels déclarés et de la décision de voir le film en entier. Que peuvent nous apprendre ses réponses en termes de création du sens ?

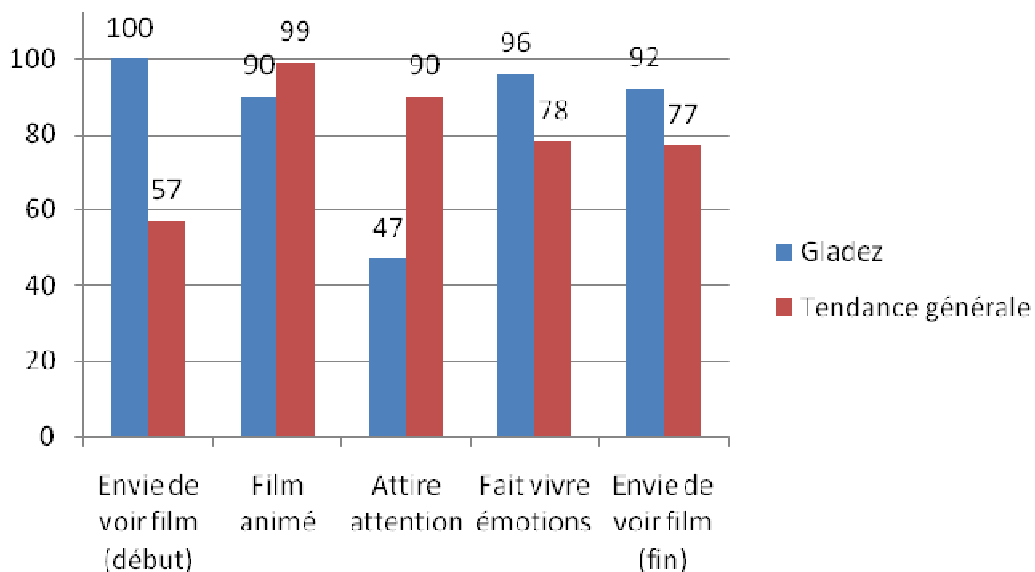


Tableau 55. Réponses au questionnaire Q.6 de Gladez

Dans un premier temps, les réponses de Gladez se situent dans le contexte des préférences énoncées liées aux voitures qui diffèrent de celles de la course-poursuite médiatisée. Ainsi, elle

³⁰⁶ Chapitre 2, section 3.4.1

déclare apprécier le karting (qu'elle a déjà pratiqué) et adorer les voitures ainsi que les conduire³⁰⁷. (En effet, l'intérêt que porte Gladez [2010 : ligne 149] aux voitures lui a permis d'identifier que la voiture conduite par le poursuivant était une *Opel*). Elle pense également avoir une assez bonne maîtrise de la conduite et un style de conduite plus ou moins calme³⁰⁸.

Lorsqu'il s'agit de valoriser l'automobile par l'intermédiaire des médias, ses réponses changent. Elle affirme détester les jeux vidéo de simulation automobile et de course-poursuite et être indifférente aux courses poursuites dans les films et aux films d'action³⁰⁹. Vu ces réponses, rien ne laisse présager qu'elle appréciera suffisamment l'extrait de la course-poursuite pour vouloir regarder le film en entier. En fait, on aurait pu supposer le contraire en examinant ses réponses du questionnaire Q.6 qui indiquent qu'elle associe la couleur rouge à l'extrait pour représenter le sang comme « aboutissement d'une douleur subie par de la violence »³¹⁰. Lors de l'entretien Gladez confirme qu'elle n'aime pas les films de violence avec des voitures même si elle apprécie les films d'horreur comme *Scream* (1996) (Gladez 2010 : lignes 5, 78). Pour elle, les films d'horreur ce n'est qu'un « film » portant sur « de l'irréel, des scénarios inventés » qu'elle ne retrouve pas dans la vie quotidienne (*ibid.* : lignes 131-133). En revanche, pour Gladez une course-poursuite est indissociable du réel.

... mais bon la voiture, c'est peut-être parce que c'est un truc de tous les jours donc qu'il pourrait m'arriver un accident, peut-être parce que j'ai eu un frère jumeau qui a eu un grave accident en 2007, donc ça joue aussi (Gladez 2010 : lignes 65-67).

Il semble que sur ce point, il y a des éléments dissonants entre le fictif et le réel lorsqu'il s'agit des « voitures de tous les jours » dans le film d'action. Cet effet de dissonance s'opérerait par un attachement de proximité étroit (une « identification *psychologique* » dirait Schaeffer 1997 : 197) aux conséquences de la course-poursuite, lié semble-t-il au parcours personnel de Gladez (« peut-être parce que j'ai eu un frère jumeau qui a eu un grave accident donc ça joue »). La personne semble avoir du mal à concilier le fait que dans le réel une telle course-poursuite occasionne des blessures importantes, mais que dans le fictif le spectateur ne voit pas la « douleur subie par la violence » de la course-poursuite. Manifestement, lorsqu'elle parle de l'émotion que l'extrait provoque chez elle (à un niveau de 95 centiles³¹¹), Gladez (*ibid.* : lignes 11-12) évoque la peur de mourir, car elle se met à la place des conducteurs de la poursuite. Le film suscite l'attente d'un accident imminent par les bruits de freinage et d'accélération qui signalent qu'il « va avoir quelque chose de grave » (*ibid.* : lignes 40, 49-51, 109, 106). Elle reconnaît que le film a suscité chez elle des émotions, notamment quand la voiture du poursuivant s'écrase contre un pylône (*ibid.* : lignes 56-58). Ces mises en tension d'effets du film conduisent Gladez à inférer qu'il s'agit d'un film probablement « violent »

³⁰⁷ Q.36, question 6, 7, 8

³⁰⁸ Q.36, questions 1 et 5 en deuxième partie du questionnaire

³⁰⁹ Q.36, questions 1, 3, 4, 5

³¹⁰ Q.6, question 3

³¹¹ Q.6, question 2c

associé à une intrigue assez floue. Cela ne la dissuade, cependant, que légèrement de voir le film en entier. Pourquoi Gladez n'est-elle pas plus fortement réticente à l'idée de voir le film qu'elle associe à la « violence », la « douleur », la « peur de mourir » ?

Dans un second temps, la décision de Gladez peut s'expliquer par l'association de la « peur » qu'elle ressent aux sensations fortes de frissons, du type de ce que Roger Caillois (1967³¹² : 152) appelle l'*ilinx*, qu'elle relie aux films d'horreur qu'elle affectionne (*ibid.* : ligne 65). Cependant, dans le film d'action, Gladez est troublée par la violence sauf s'il y a une « bonne » course-poursuite où il n'y a pas « de sang, de blessés, d'êtres humains touchés par des dégâts matériels » (*ibid.* : lignes 118-119). Par conséquent, l'extrait de la course-poursuite qu'elle vient de voir est une « bonne course-poursuite » car il n'y a pas de blessé (*ibid.* : ligne 124). En réalité, elle n'est pas autant intriguée par les cascades de voitures ou les prouesses des conducteurs que par le développement du récit. Elle s'intéresse à « l'histoire du pourquoi » de la poursuite, notamment à établir si celui qui représente le « Bien » est effectivement le poursuivant et si celui du « Mal » sont les poursuivis (*ibid.* : lignes 77-81).

J'ai envie de voir la suite de l'action, comment ça se passe, en fait, si c'est les bandits qui gagnent, si les agents de police ou je ne sais quoi réussissent, à part ça bof (Gladez 2010 : lignes 52-54).

Ces questions et ces hypothèses qu'elle élabore indiquent une émergence du sens. Dès le début de l'entretien Gladez (*ibid.* : lignes 1-2) affiche son « envie de connaître l'histoire du début jusqu'à la fin ». Lors de l'entretien il s'avère que Gladez (*ibid.* : Ligne 161) doute de sa capacité à comprendre le scénario du film. L'idée qu'elle se fait du film aurait donc un effet perturbateur dans la mesure où le scénario lui semble peu clair. Cet « effet scénario » pourrait, en partie, aider à expliquer le niveau attentionnel déclaré assez bas. Ce questionnement prend un tournant avec l'élément révélateur de l'extrait qui surgit quand le poursuivant parle dans son « talkie-walkie » (en fait son téléphone portable) pour alerter ses collègues de la fuite des poursuivis. C'est à ce moment précis, comme pour Lubin, que Gladez (*ibid.* : lignes 27,143) identifie le « vrai policier ». Cette révélation s'étaie par la manière dont le « vrai policier » parle dans son « talkie-walkie », ses gestes précis de professionnel et son costume noir d'agent secret du CIA dans une voiture banalisée (voir aussi *ibid.* : lignes 21-23). De même, les « bandits » s'identifient par leur façon agressive de parler entre eux, par les coups de pistolet qu'ils tirent contre la voiture du « vrai policier » et par l'échange avec leur complice se trouvant dans l'ambulance (*ibid.* : lignes 30-35, 102). Cette mise en relation indique une émergence du sens, même si Gladez (*ibid.* : lignes 111-114, 150-154) n'a pas eu le temps de lire les sous-titres en anglais ou de remarquer les visages des passants.

L'élaboration de la grille triadique de Gladez, ci-dessous, indique qu'elle choisit le *Poursuivant* comme celui qui correspond le plus à ses valeurs en l'associant aux attributs : Objectif différent, Voiture de fonction, Arme improvisée, Femme, Uniforme, Geste et téléphone portable, Solidarité par

³¹² Caillois, R. (1967) *Les Jeux et les hommes*. Paris : Edition Gallimard.

rapport à une fonction sociale, Personnages secondaires et Honnêteté. Statistiquement parlant le dendrogramme de Gladez indique que les idées associées à « Honnêteté-Malveillance » seraient l'élément prééminent et construit en fin d'entretien.

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Gladez

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) Objectif différent	1	1	3	Objectif commun
(C1) Voiture de fonction	3	1	5	Autre transport
(C1) Arme improvisée	4	4	3	Arme prévue
(C1) Femme	5	5	3	Homme
(C1) Uniforme	1	1	5	Vêtement ordinaire
(C1) Geste et télé. portable	4	5	1	Talkie-walkie
(C1) Solidarité par rapport à une fonction sociale	1	1	3	Solidarité par rapport à un objectif commun choisi
(C1) Personnages secondaires	5	5	2	Personnages principaux
(C2) Honnêteté	1	4	3	Malveillance

Tableau 56. Grille triadique harmonisée des préférences de Gladez

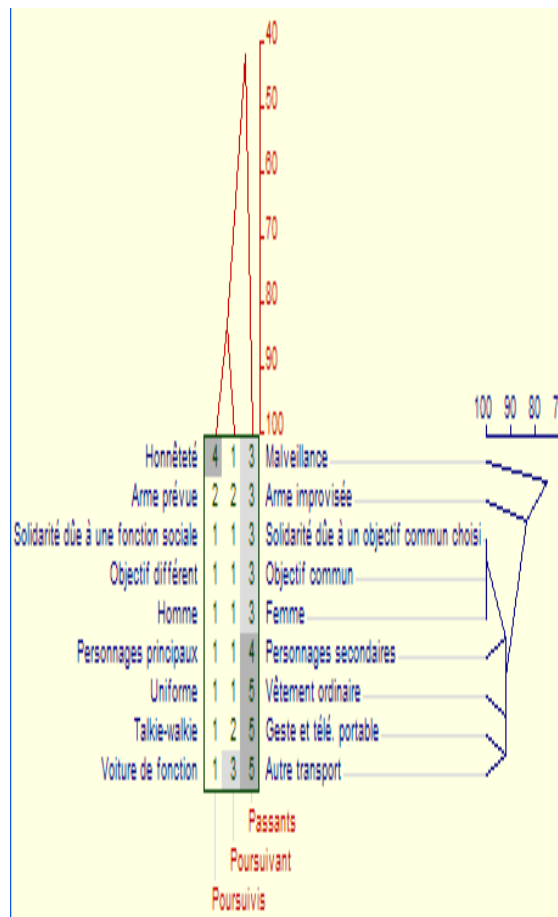


Tableau 57. Dendrogramme de Gladez

L'effet communicationnel de l'entretien est mis en avant par Gladez.

Le fait de poser les questions, puis de la répéter plusieurs fois d'amener la personne à dire une réponse assez explicite, c'est quand même intéressant. Parfois, j'avais l'impression avec, peut-être, deux ou trois questions ça mettait un doute. En fait ce genre d'entretien peut amener une personne, en fait, à changer son opinion (Gladez 2010 : lignes 170-175).

Selon les dires de la personne, l'entretien agit sur le processus décisionnel (qui « peut amener une personne, en fait, à changer son opinion ») et sur la construction du sens (« ça mettait un doute »). En ce qui concerne Gladez, ce n'est pas parce qu'elle n'a pas fondamentalement changé de décision que l'entretien n'a pas influé sur ses choix. A la fin de l'entretien Gladez (*ibid.* : 162-164) explique qu'elle s'attendait à des questions fermées (de « oui » et de « non ») lors de l'entretien. Ce qui fait qu'elle avait un peu de difficulté à mettre des mots sur ses ressentis et ses émotions quand

elle s'est aperçue que les questions étaient assez ouvertes. Les questions posées, cependant, lui ont donné « un peu mal à la tête vers la fin » mais elles l'ont fait « réfléchir et revenir » sur ses réponses.

La modélisation de l'ensemble de ses réponses met en évidence la richesse des éléments qu'elle met en relation ainsi que l'importance du « déclic » comme élément révélateur qui semble avoir structuré la création du sens. Cette mise en lien montre le rôle des questions, les valeurs personnelles et l'anticipation de ce que serait le récit après et avant l'extrait de la course-poursuite.

2.2.2 Lohann

« Lohann », 24 ans, est le seul, parmi les 20 adultes interrogés, qui déclare pratiquer régulièrement les jeux vidéo de simulation automobile et de poursuite automobile, et adorer les films d'action en général, y compris les poursuites automobiles dans les films, le karting et la conduite de voiture³¹³. Bien que l'extrait du film attire fortement son attention, Lohann indique qu'il a vécu plus modérément les effets émotionnels du film (voir le tableau ci-dessous). Cela ne l'empêche pas d'avoir envie de vouloir voir le film en entier. Pourquoi ce passionné de jeux vidéo de simulation automobile et de poursuite automobile a vécu moins d'émotions que beaucoup d'autres personnes interrogées ? On aurait pu supposer que le fait d'aimer les films d'action et les courses-poursuites aurait comme cooccurrence un niveau prononcé sur le plan émotionnel. Le cas de Lohann met cette supposition en question.

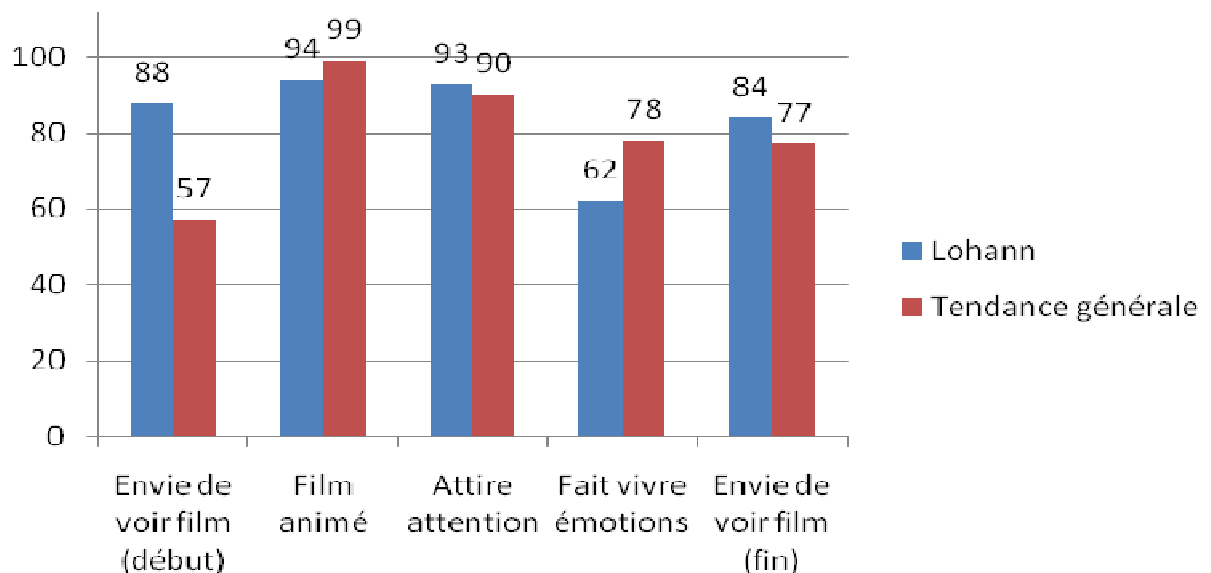


Tableau 58. Réponses au questionnaire Q.6 de Lohann

³¹³ Q.36, questions 1, 3, 4, 5, et 6

Concernant les préférences déclarées en préalable, Lohann dit adorer les voitures³¹⁴ et il s'estime être un très bon conducteur, très courtois mais souvent agressif au volant³¹⁵. Lorsqu'il conduit, il est plutôt anxieux. Il ne réfléchit donc pas à autre chose que la conduite et ne prend pas de risque³¹⁶. En fait, il a le sentiment qu'il ne contrôle pas ce qui se passe lorsqu'il conduit. Il lui arrive souvent de commettre des infractions au code de la route³¹⁷. Ces réponses peuvent expliquer le propos de Lohann (2010 : lignes 15-21) pendant l'entretien lorsqu'il décrit comment l'extrait lui « envoie un peu de l'adrénaline » ; il a « un peu l'estomac qui se resserre » chaque fois qu'une voiture est sur le point de heurter un mur, une voiture, un passant ou quand elle prend un virage en dérapage. Manifestement, l'extrait lui a fait vivre des émotions. D'ailleurs, suite au visionnage de la course-poursuite, il note sur son questionnaire que l'extrait lui fait penser à la couleur rouge pour indiquer « la vitesse, la fureur, la colère, le sang³¹⁸ ». Pour quelles raisons attribue-t-il donc aux émotions qu'il a ressenties un niveau proche du seuil d'indifférence de 50 centiles plutôt que celui d'une intensité importante de 100 centiles ?

Lohann estime que les scènes manquent de réalité scénique ; cette absence enlève un peu de sa crédibilité à la course-poursuite. En fait, malgré les chocs que subissent les voitures, non seulement elles sont peu abîmées mais elles ne blessent aucun passant ; cela ne correspond en rien aux effets d'une course-poursuite dans le réel (*ibid.* : lignes 3-9). L'extrait n'est que du « cinéma » (*ibid.* : ligne 5). En tant que cinéma, il estime que la séquence filmée est bien réalisée car le spectateur est captivé par la scène ; il lui donnerait une note de 6 ou 7 sur 10 (*ibid.* : lignes 24-25, 62).

C'est une scène d'action qu'on a envie qu'on l'attrape (le méchant). C'est un moment d'excitation. On trouve ça bien mais en même temps on a envie que ça s'arrête pour qu'il n'y ait pas un crash et qu'il y ait des renforts. On est excité par l'action mais on attend le retour au calme (Lohann 2010 : lignes 25-28).

Ces propos sont riches sous deux angles. Premièrement, la précision des propos fait écho au point de vue de Loïc portant sur le « dosage » entre moments forts et moments calmes dans des scènes médiatisées. Lohann ajoute, cependant, qu'avec ces sensations « l'histoire n'avance pas trop » car le spectateur est focalisé sur les voitures (*ibid.* : lignes 39-31). En somme, il y a danger qu'un excès de sensations entrave l'appréciation de l'ensemble du film à travers son récit. Deuxièmement, les propos de Lohann montrent l'effet paradoxal d'une « immersion fictionnelle » (Schaeffer 1999 : 180). A la fois le spectateur souhaite la continuation d'une action intense mais en même temps il souhaite qu'elle s'arrête. Cela semble correspondre à ce que Lohann sous-entend lorsqu'il dit que l'extrait vu est du « cinéma » ? Pour lui, le cinéma permet au spectateur de vivre des choses qu'il « ne peut pas faire en vrai et qui est sympa à voir » (*ibid.* : ligne 34). Le cinéma permet de mettre en valeur les

³¹⁴ Q.36, question 7

³¹⁵ Q.36, questions 1, 10, 4 en deuxième partie du questionnaire

³¹⁶ Q.36, questions 3, 6, 2 en deuxième partie du questionnaire

³¹⁷ Q.36, question 7, 9 en deuxième partie du questionnaire

³¹⁸ Q.6, question 3

bons conducteurs, les bons cascadeurs et comment, par exemple, ils prennent les virages et choisissent la bonne trajectoire (*ibid.* : lignes 36-37).

J'aime bien le cinéma. J'aime les films de voiture, de course-poursuite, quand on voit que c'est bien réalisé, bien orchestré, bien millimétré. C'est un film d'action alors je m'attends à des trucs gros comme ça (Lohann 2010 : lignes 48-51).

Lohann explique la valeur ludique de ce type de film d'action en toute lucidité.

Ce genre de film lui permet de « reposer le cerveau » (Lohann 2010 : ligne 58). Dans la « réalité », cependant, ces mêmes actions sont trop dangereuses à réaliser car les trottoirs sont petits, il n'y a pas de visibilité, il y a des voitures garées sur le côté, il faut aussi prendre en compte les enfants en sortie d'école et les passants (Lohann 2010 : lignes 41-44).

En fait, comme pour Gwen (2010 : ligne 31), la séquence de course-poursuite évoque chez Lohann un clip de la sécurité routière bien que les actions soient loin de la réalité (*ibid.* : lignes 31-32). Cela peut s'expliquer par le fait que dès le départ, il semble avoir identifié la course-poursuite comme un rapport de force entre le « gentil » et les « méchants ». Le « gentil » serait le poursuivant parce qu'il est un agent du « FBI » étant donné qu'il porte un costume noir de ville et une oreillette de communication « comme un garde de corps » (*ibid.* : ligne 11-12), sur ce point il rejoint Gwen (2010 : ligne 51). Pour lui, le gentil représente la valeur morale de la poursuite d'une mission sans perdre sa motivation et en restant focalisé sur son objectif (*ibid.* : lignes 64-65). Cependant, Lohann reproche au gentil d'être irresponsable lorsqu'il téléphone au volant et qu'il esquivé dangereusement les autres voitures. Le personnage aurait dû suivre les procédures officielles recommandées lors d'une course-poursuite et demander des renforts (*ibid.* : lignes 52-59).

Comme indique la grille triadique (ci-dessous) Lohann choisit les *Passants* comme le personnage qui s'approche de ses préférences personnelles. Il détaille ses valeurs personnelles comme : utilisation des *rollers* (sans danger pour autrui), respect des autres, loi du plus fort, même droit pour tous, voitures plus rapides, adrénaline, course sans fin prévue, contre la criminalité sans dérive par les représentant de la loi, savoir vivre, arrêt au plus tôt de la course, infractions mineures.

A première vue, il est difficile de voir la cohérence, par exemple, entre « course sans fin prévue » et « arrêt au plus tôt de la course » ou entre « *rollers* (sans danger pour autrui) » et « voitures plus rapides ». Une explication serait que ces valeurs ne se trouvent pas à des niveaux logiques différents. Le dendrogramme de Lohann (ci-dessous) montre comment plusieurs niveaux existent dans la manière dont la personne a agencé ses choix. L'élément prééminent des préférences serait la dyade sécuritaire de « Contre la criminalité-Contre la criminalité sans dérive ». Ce construit était énoncé dans la deuxième partie de l'élaboration de la grille triadique.

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Lohann

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	
(C1) Voitures dangereuses	2	1	4	Rollers (sans danger pour autrui)
(C1) Incivilité	2	1	5	Respect des autres
(C1) Egalité	5	5	2	Loi du plus fort
(C1) Personnages principaux	1	1	5	Même droit pour tous
(C1) Respect des autres	5	5	1	Voitures plus rapides
(C1) Calme	5	5	4	Adrénaline
(C1) Peur d'arrêt prématuré de la course	2	1	3	Course sans fin prévue
(C2) Contre la criminalité	2	3	2	Contre la criminalité mais sans dérive policière
(C2) Incivilité	2	1	4	Savoir vivre
(C3) Jouir de la course	5	5	5	Arrêt au plus tôt de la course
(C3) Infractions majeures	2	1	4	Infractions mineures

Tableau 59. Grille triadique harmonisée des préférences de Lohann

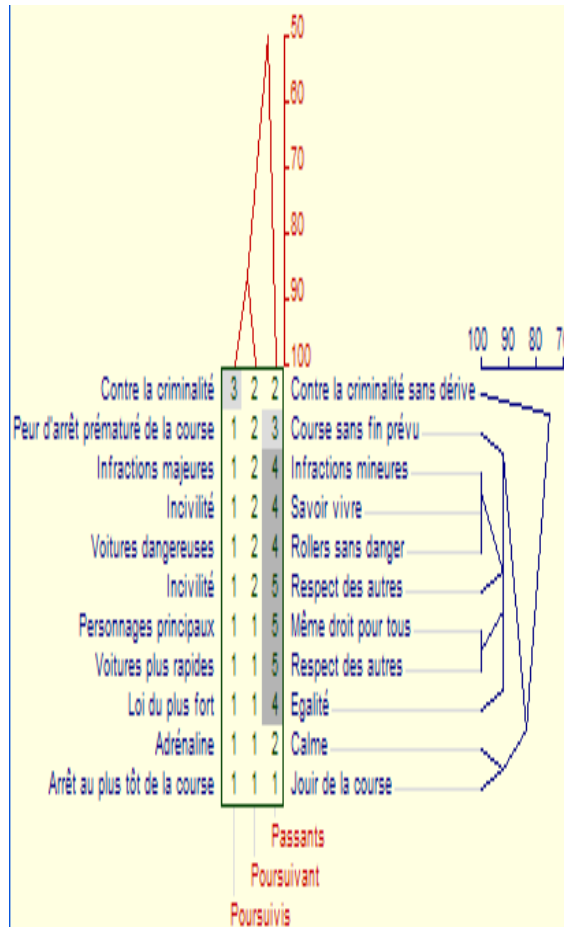


Tableau 60. Dendrogramme de Lohann

La modélisation de l'ensemble des réponses de Lohann (ci-dessous) montre comment un ensemble de détails sémiotiques perçus sont mis en relation avec une réflexion en construction. Il donne l'impression d'avoir pris du recul par rapport à ce qu'il a vécu tout en conservant une appréciation du film. Il se peut que ce recul, l'ait conduit à minorer certaines réactions émotionnelles de la course-poursuite.

2.2.3 Bilan

Gladez et Lohann se trouvent dans le sous-groupe de ceux qui souhaitent voir le film en entier, mais avec une « discordance » apparente concernant les effets attentionnelles et émotionnelles apparemment ressenties à l'égard de la course-poursuite. Cette discordance ne signifie aucunement que les propos de ces personnes soient incohérents, mais plutôt de prime abord moins prévisibles. Il ne peut pas être exclu que cette discordance pourrait suggérer une certaine instabilité, voire une rupture de sens, dans la création du sens.

Par exemple pour *Gladez* la discordance, par rapport à d'autres personnes interrogées, qu'elle indique entre le ressenti attentionnel (de niveau moyen) et émotionnel (de niveau élevé) (Tableau 44) serait lié aux questions qu'elle se pose sur le rapport entre le « Bien » et le « Mal » dans la séquence. En fait, elle déclare apprécier les films d'horreur portant sur l'irréel et les scénarios « inventés » loin du quotidien au contraire d'une course-poursuite au cinéma qui se rapproche trop au réel. En l'occurrence, elle estime que l'extrait qu'elle vient de voir est une course-poursuite réussie du fait qu'il n'y a pas eu de blessés.

Lohann, lui, apprécie les courses-poursuites et estime que la séquence implique avec succès le spectateur dans ce qui se passe sur l'écran. Contrairement à *Gladez*, la discordance pour *Lohann* se trouve dans l'importance qu'il accord au niveau attentionnelle par rapport à sa réaction émotionnelle déclarée (Tableau 46). Cet écart peut s'expliquer par deux réserves qu'il porte à l'égard du film. Premièrement, même s'il considère que le cinéma sert à « reposer le cerveau », les scènes manquent de crédibilité scénique. Dans la réalité, une telle course-poursuite aurait occasionné des blessés avec des voitures qui tomberaient en panne après avoir subi des accidents répétés. En somme, ce qui serait un atout pour *Gladez* est un passif pour *Lohann*. Deuxièmement, *Lohann* reproche au poursuivant de téléphoner au volant, de conduire dangereusement et de ne pas suivre les procédures officielles attachées à une course-poursuite.

3. Groupe 2. Détracteurs confirmés du film

Pour rappel, par « décision négative » est compris le refus catégorique de voir le film. Dans le contexte télévisuel, ce groupe représente ceux qui « zapperaient » la course-poursuite sur une chaîne pour aller sur une autre chaîne de télévision. Ce « refus » est énoncé au début et à la fin de l'entretien avec un niveau d'intensité comparable. Ce groupe se compose de quatre personnes. Ces personnes estiment que l'extrait du film d'action met en scène la violence routière sans montrer les conséquences collatérales, notamment les conséquences sur les passants. Ils jugent que l'extrait minimise les morts, les blessés et le dégât matériel qu'une course-poursuite peut occasionner sur les innocents, c'est-à-dire les piétons. On exposera ainsi la manière dont ces adultes rejettent la proximité du fictif avec le réel lors d'une course-poursuite menée avec des voitures de « monsieur tout le monde » à travers une ville fourmillant de passants.

3.1 Likaël

Le refus catégorique de « Likaël », 29 ans, de voir le film ne semble pas surprenant. Il déclare préférer les films qui lui permettent de « réfléchir » (*Likaël* 2010 : ligne 4), cela exclut donc, pour lui,

les films d'action et les poursuites de voitures³¹⁹. Cela ne signifie pas pour autant qu'il n'ait pas vécu des émotions ou que son attention n'ait pas été plus ou moins attirée par le film (voir le tableau ci-dessous). En fait, Likaël reconnaît être fasciné par la course-poursuite malgré lui. Comment expliquer une « immersion » (Schaeffer 1999 : 180) malgré-soi dans le fictif ?

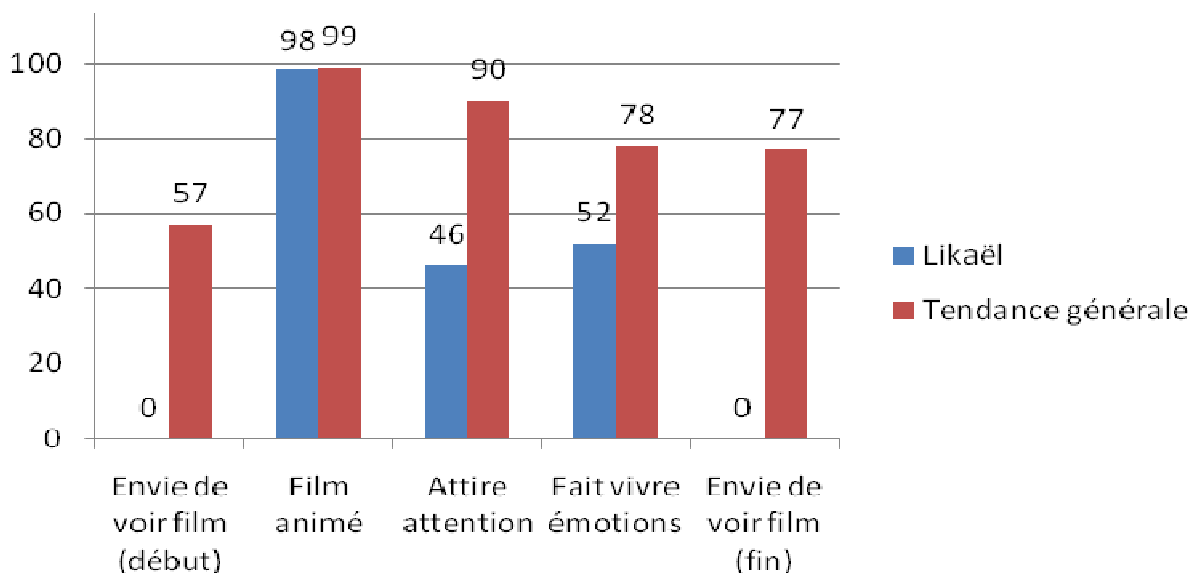


Tableau 61. Réponses au questionnaire Q.6 de Likaël

Le point révélateur de la poursuite survient pour Likaël (*ibid.* : lignes 106-108) quand il voit qu'un des « policiers » menace de tuer son collègue et parle de point de rendez-vous. Ce sont des choses qui surprennent car ces actions ne sont pas habituelles. En réalité, ces deux dialogues représentent les seuls que Likaël ait saisis car son attention était accaparée par la course-poursuite (*ibid.* : lignes 115-118). Ceci a eu l'effet de vouloir savoir ...

comment ça va terminer, si on va aller, de voir si justement au niveau de la violence si on va aller plus loin et si ça va terminer avec la mort de quelqu'un ou d'une ou plusieurs personnes (Likaël 2010 : 17-19).

Cette fascination de « voir comment ça va terminer » se juxtapose au sentiment de « violence » verbale, physique et routière de la poursuite. Cette tension entre fascination et constat de violence se trouve dans la manière dont il explique la raison pour laquelle il décrit la course-poursuite par la couleur « rouge³²⁰ ».

³¹⁹ Q.36, questions 4 et 5. Par ailleurs, en voiture, Likaël n'est pas particulièrement préoccupé ; il décrit sa manière de conduire comme assez bonne, calme et courtoise Q.36, questions. 1, 5, et 3 dans la deuxième partie du questionnaire.

³²⁰ Q.6, question 3

J'ai hésité à la mettre parce que finalement on ne voit pas la trace dans le film mais c'est ce que ça m'inspire, c'est vraiment une certaine violence par les mouvements de caméra, la vitesse, on ne voit pas directement le sang mais d'une manière implicite (Likaël 2010 : lignes 33-36).

Pour preuve de cette violence, il y a la « mort » du conducteur de la voiture bleue écrasée, entre un mur et un camion, même si ce n'est pas explicitement montré (*ibid.* : lignes 112-114). Dans ce contexte, Likaël évoque la peur qu'il ressent en raison de la proximité de la situation fictive avec le réel étant donné que le film n'est pas « *Starwars* ou des choses comme ça », c'est-à-dire éloigné de la réalité du quotidien (*ibid.* : lignes 20-25). Par cette peur, le spectateur se met à la place des personnes en danger « qui sont sur le côté et qui observent » la course-poursuite (*ibid.* : lignes 25-28). Cela implique une « identification psychologique » (Schaeffer 1999 : 197) avec ceux qui regardent la course-poursuite.

(La séquence) est proche de la réalité comme on utilise sa voiture tous les jours. [...] Je suis père de famille et maintenant même de le voir dans un film j'éprouve toujours une certaine peur par rapport à voir des morts. C'est pas ça. Le fait que ça soit proche de la réalité, surtout des scènes qui peuvent se reproduire dans la réalité. Ça donne moins d'objectivité, on va dire, il y a presque un refus (Likaël 2010 : lignes 59-64).

L'hésitation associée à une peur assujettie au réel laisse supposer une émergence de dissonance et ses effets qui est soit de rejeter ce qui perturbe, soit de trouver d'autres éléments consonants pour réduire ce qui perturbe. Ce « presque refus » renvoie au sentiment « d'hésitation » entre la fascination que procure la poursuite et la peur de ses conséquences en tant que « père de famille ». Il y a là, semble-t-il, un mélange d'identification avec la course-poursuite et de transfert entre le réel et le fictif qui perturbe Likaël. Effectivement, Likaël compare la course-poursuite à l'image de la société actuelle où tout va vite, où « on prend plus le temps de faire grand chose », dans une violence à plusieurs niveaux (*ibid.* : lignes 124-125, 70-80). Dans le fictif cela s'exprime par une course-poursuite en plein centre ville mettant en danger les passants qui ne sont pas impliqués dans la poursuite. Cela représente une forme de « terrorisme, c'est quelque chose qui fait peur, qu'on entend beaucoup actuellement ... cette forme de terrorisme peut être partout » (*ibid.* : lignes 75-78).

Vu la position de Likaël, il n'est pas surprenant que sa préférence s'oriente sur les *Passants* (voir la grille ci-dessous). Les attributs choisis (en jaune) sont en cohérence avec le choix des *Passants* suggérant ainsi une création de sens. Cette supposition se confirme avec le dendrogramme de Likaël. Il prend la forme d'un sommet en trois paliers. Aucune dyade ne prédomine mais les éléments prééminents semblent liés à la « maîtrise de soi ».

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Likaël

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	
(C1) Véhicule vite	2	1	5	Adapter sa vitesse
(C1) En tenue	4	1	5	Anonyme
(C1) Utilisation radio	3	1	5	Communication face face
(C1) Danger de la voiture	1	1	4	Protection par la voit
(C1) Non respect code de la route	5	5	1	Respect des règles d vie en société
(C1) Inspirent pas la confiance	4	5	1	Sentiment de sécurité
(C1) Extériorisation colère, violence	1	2	5	Maîtrise de soi
(C1) Insouciance de la mort	1	1	3	Risque de mort
(C2) Subir l'action	4	5	1	Participer à l'action
(C2) Reconnaissable	4	1	5	Non-identifiables

Tableau 62. Grille triadique harmonisée des préférences de Likaël



Tableau 63. Dendrogramme de Likaël

3.2 Luan

« Luan », 25 ans, refuse de voir le film même s'il apprécie les sensations comme le karting, les voitures et leur conduite, ainsi que les films d'action selon ses déclarations³²¹. Selon Luan, la course-poursuite ne lui procure aucune « émotion³²² » même si son attention a été entièrement attirée³²³ (voir le tableau ci-dessous). A première vue, les réponses de Luan semblent binaires ; ses réponses sont à 100 centiles ou à 0 centile. Comment comprendre l'absence *déclarée* « d'émotion » et la présence totale *déclarée* « d'attention » en rapport au refus énoncé ?

³²¹ Q.36, questions 6, 7 et 8

³²² Q.6, question 2c

³²³ Q.6, questions 2a et 2b

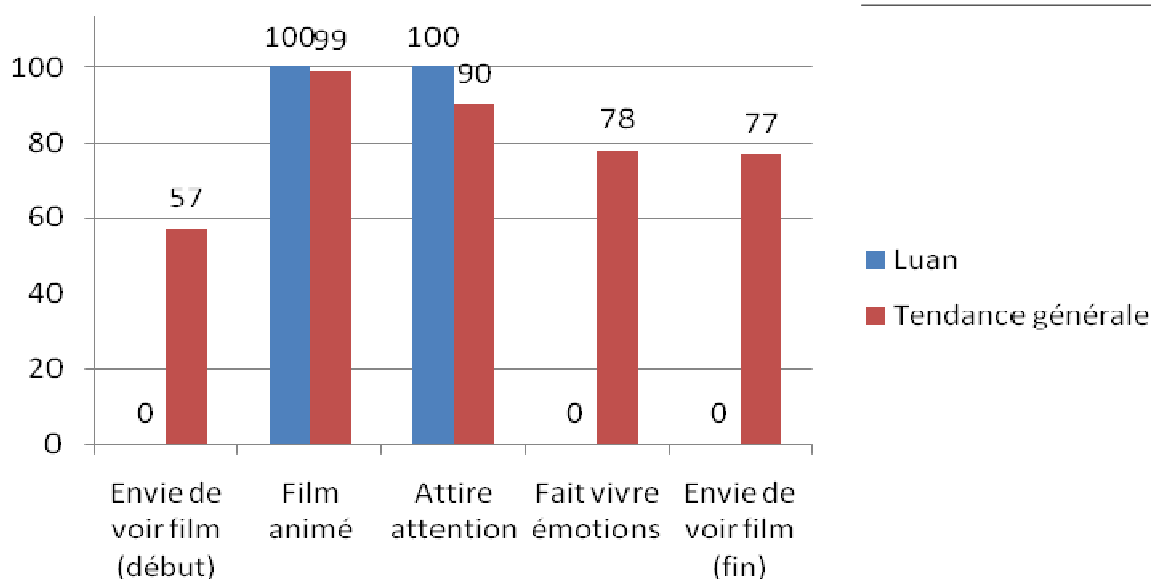


Tableau 64. Réponses au questionnaire Q.6 de Luan

Sur le plan contextuel, Luan déclare avoir un avis partagé concernant des simulations et des poursuites automobiles dans les jeux vidéo et dans les films³²⁴. Il estime, cependant, ne pas avoir de préoccupations particulières concernant les voitures. Il estime en avoir une bonne maîtrise avec un style de conduite assez calme et courtois et il contrôle ce qui se passe quand il est au volant ; il ne prend aucun risque au volant³²⁵.

Les mots d'ouverture de Luan lors de l'entretien portent sur l'absence d'une histoire qui sert de fil conducteur à la course-poursuite (*ibid.* : lignes 1-4). Cette absence a induit un décrochage du film car ...

c'est la même chose où il y a une course-poursuite, il y a le bandit et le policier, c'est toujours la même scène. Ils zigzaguaient et après je suis revenu sur l'action sur la fin quand le policier a sorti son pistolet et a tiré sur l'autre policier (Luan 2010 : lignes 52-55).

Dans un premier temps, Luan (*ibid.* : 57, 61-73, 103-104) reconnaît, cependant, qu'il a été totalement captivé par le film au point d'avoir l'impression d'être dedans car il s'agit « d'une bonne course-poursuite ». Ce qui a surtout attiré son attention était le son des voitures et de la conduite nerveuse (*ibid.* : lignes 11-15). Dans un second temps, le point de litige qu'il a avec la poursuite est la « conduite excessive dans une ville » (*ibid.* : 95). En fait, l'extrait du film lui rappelle les carambolages, les cascades et l'usage d'une arme dans les films *Taxi* (1998, 1999, 2002). Se trouvant dans cette même logique, l'extrait du film avec la course-poursuite est prévisible pour Luan

³²⁴ Q.36, questions 1, 3 et 5

³²⁵ Q.36, questions 1, 5, 10, 7, 2 et 3 dans la deuxième partie du questionnaire

(*ibid.*: lignes 6-8). (Ces propos ressemblent à ceux de Gwenda, voir plus bas). Cette impression de déjà-vu est une des raisons pour laquelle il a observé calmement la poursuite avec des moments de « décrochage », c'est-à-dire des moments où il pensait à autre chose. En définitive, l'extrait ne l'a pas touché « émotionnellement » comme ferait un film dans le genre de *Philadelphia* (1993) qui donne à réfléchir (*ibid.* : 20-21,71-72). Pour améliorer la séquence, Luan propose que la poursuite soit plus courte de moitié et que les piétons ne soient pas mis en danger (*ibid.* : lignes 96-97), car dans l'extrait les piétons ne servent que de décor et sur leurs visages on voit leur peur (*ibid.* : lignes 106-107).

Cette peur correspond à la « violence » de la course-poursuite. Effectivement, dans sa réponse écrite suite au visionnage du film, Luan choisit le rouge pour exprimer « la violence, le danger, car une conduite en ville à cette vitesse est très dangereuse³²⁶ ». Selon lui, il y a d'autres exemples de violence : quand le faux-policier « tire à bout portant sur l'autre » ou quand la voiture bleue est heurtée par un camion contre un mur, tuant le conducteur de la voiture (*ibid.* : lignes 38-39, 93). En réalité, Luan est le seul qui déclare que le conducteur de la voiture bleue soit décédé dans l'accident. Cela aurait été sans doute le cas dans le réel. Ce point est décisif dans sa création du sens de la course-poursuite. Si Luan estime que le poursuivant est mort, il aura du mal à anticiper ce que serait la suite de la séquence. Ainsi, une forme de « non sens » s'installe dans la mesure où la continuité de l'action, ou du développement des personnages, n'est pas évidente à concevoir.

La violence de la poursuite perturbe Luan au point de le pousser à affirmer que de telles actions au cinéma pourraient mal influencer les « jeunes personnes ».

Il y en a qui vont regarder ce type de film là. Tout dépend le message qu'on veut faire passer. Ca reste un film. Il y a des jeunes aujourd'hui qui vont regarder un film comme ça ; ils vont prendre leurs voitures pas pour faire la même chose, mais ils auront peut-être une conduite dangereuse (Luan 2010 : lignes 27-30).

Ainsi, même s'il reconnaît que la course-poursuite est une fiction (« ça reste un film »), elle peut véhiculer un « message » nocif pour les personnes peu matures (« les jeunes ») (voir aussi *ibid.* : lignes 72-73). Il s'est interrogé sur l'interdiction de ce film aux moins de 12 ans (*ibid.* : ligne 68). Mis à part des actes criminels flagrants, le film donne de mauvais exemples de conduite de voiture, tels que s'engager dans un carrefour sans regarder s'il y a d'autres voitures, rouler sur le trottoir et mettre en danger la vie des piétons (*ibid.* : lignes 74-77). Dans cette optique, Luan compare le comportement de la police dans le réel avec celui des « bandits » quand la police

... prend tous leurs droits et voilà ils mettent la sonnerie et puis qu'ils vont brûler cinq feux parce qu'ils veulent rentrer plus vite à la caserne, j'ai vu ça aussi (Luan 2010 : lignes 80-82).

³²⁶ Q.6, question 3

Il semble donc que Luan opère un « transfert » (Schaeffer 1999 : 159) du réel au fictif où ce qui se passe dans la réalité de tous les jours influence directement ce que l'individu interprète sur l'écran.

Luan choisit le *Poursuivant* comme le personnage préféré. Le choix surprend dans la mesure où Luan juge le comportement du *Poursuivant* aussi dangereux que celui des bandits. En examinant les choix des attributs, il s'avère qu'il existe de nombreux attributs qui font référence aux *Passants*, telles que « innocents », « promenade », « respect de la loi », « calme », « victimes » alliés aux attributs associables au *Poursuivant* (« rôle principal », « rôle précis »). Ce mélange suggère que l'émergence du sens de Luan n'est pas tout à fait complète. Le dendrogramme de Luan représente un plateau surélevé de quatre paliers avec une dyade prééminente de « Permis de conduire-Etre piéton ». Ce plateau suggère que Luan a du mal à différencier certains éléments.

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Luan

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) Voiture	1	1	5	Piéton
(C1) En sécurité	2	4	5	En danger
(C1) Dans l'action	1	1	5	décor
(C1) Innocents	4	5	1	Armés
(C1) Promenade	4	5	1	Hors la loi routière
(C1) Respect de la loi	3	5	1	Hors la loi pénale
(C1) Permis de conduire	1	5	3	Etre prête
(C2) Dans la loi	3	2	1	Hors la loi
(C2) Calme	3	1	5	Effrayé
(C2) Anticipation	5	3	2	Immédiat
(C3) En sécurité	2	2	1	Danger de l'action
(C3) Victimes	3	5	1	Etre coupable
(C3) Rôle précis	1	1	4	Second rôle
(C3) Anodin	3	5	3	Attirer le regard
(C1) Rôle principal	2	1	5	Rôle secondaire

Tableau 65. Grille triadique harmonisée des préférences de Luan

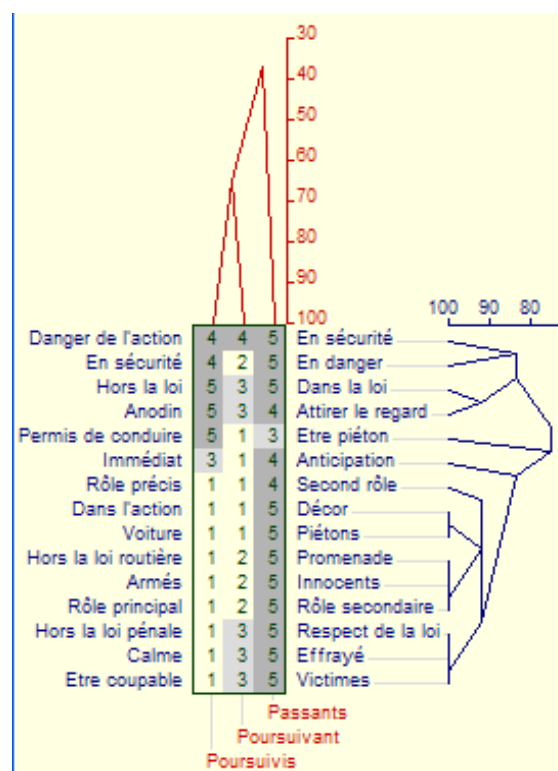


Tableau 66. Dendrogramme de Luan

3.3 Gwenda

Ce qui interpelle dans les réponses spontanées de « Gwenda », 48 ans, est l'écart de 90 centiles entre les ressentis attentionnels et émotionnels déclarés (voir le tableau ci-dessous). A en croire ses

réponses, la course-poursuite l'a fortement marquée sur le plan émotionnel, mais presque pas sur le plan attentionnel³²⁷. Comment expliquer cet écart en relation avec la décision de ne pas voir le film en entier ? Quel est le contexte de préférences déclarées de Gwenda ?

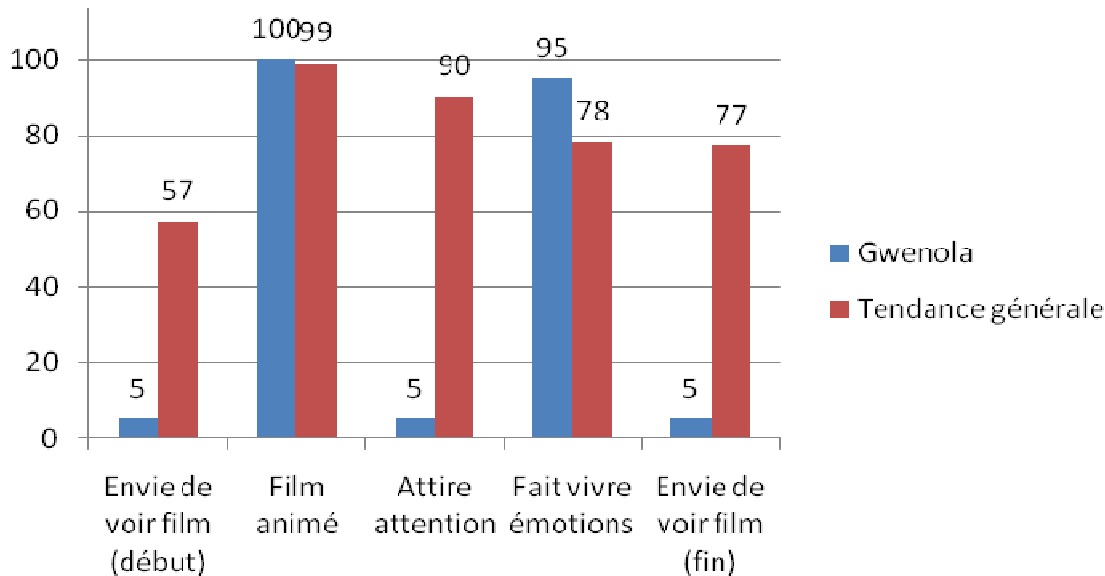


Tableau 67. Réponses au questionnaire Q.6 de Gwenda

En fait, Gwenda déclare apprécier les jeux vidéo de simulation automobile, la pratique du karting, les voitures et leur conduite³²⁸. Elle n'aime pas, en revanche, les films d'action et se dit indifférente aux poursuites automobiles filmées³²⁹. Ce contexte de préférences déclarées de Gwenda indique qu'elle favorise les sensations actives des jeux vidéo et de la conduite plutôt que l'observation de ces activités en tant que spectateur « passif ». Effectivement, pendant le visionnage de l'extrait du film d'action, Gwenda s'est ennuyée. Elle se sentait loin des images, compte tenu que tout cela n'était qu'un « film », qu'une « fiction » qu'elle a maintes fois vue (*ibid.* : lignes 51-52, 45, 62).

Ca m'intéresse pas, je m'ennuie. Au bout d'un moment je décroche comme quand on a vu plusieurs fois de suite la voiture qui manquait de rentrer dans quelque chose. C'est toujours pareil, ces films-là. C'est la même trame. Hop, on évite un accident, on continue. Hop on évite un autre etc. Au bout d'un moment, deux, trois fois comme ça ... c'est vers le milieu de la séquence que j'ai décroché (Gwenda 2010 : lignes 3-9).

Malgré ces critiques, Gwenda (*ibid.* : ligne 82) trouve que la course-poursuite n'est « pas mal faite ». En réfléchissant, elle émet l'hypothèse que si elle regardait le film en entier elle serait à même de mieux situer la course-poursuite. Elle estime important de pouvoir situer l'action car cela déterminera

³²⁷ au niveau de 5 %, 100 % et 95 % Q.6, questions. 2b, 2a, et2c

³²⁸ Q.36, questions. 1, 6, 7 et 8

³²⁹ Q.36, questions 4 et 5

son niveau d'engagement. Ainsi, si la course-poursuite se trouve au début du film « je sais qu'il passera rien, qu'il n'arrivera pas à l'attraper » (*ibid.* : lignes 75-84). De plus, bien qu'elle ne se soit pas mise à la place des conducteurs de la poursuite, elle peut néanmoins imaginer la peur et le stress qu'un accident éventuel peut procurer chez le spectateur (*ibid.* : lignes 40-45). Cette position permet d'induire qu'elle se trouvait dans un rôle d'empathie (Schaeffer 1999 : 197) par rapport à la course-poursuite.

Pour Gwenda, l'enjeu du film n'est pas tant dans l'effet émotionnel ou dans d'empathie auprès du spectateur que dans ce que le film projette comme les conséquences de la course-poursuite. Il s'avère que pendant le film, elle s'insurgeait contre les automobilistes, y compris les policiers, qui pensent avoir des « passe-droits » pour conduire comme des « fous » et mettant en danger la vie des passants (*ibid.* : lignes 87-89). Il est possible qu'une bonne partie des émotions ressenties soit liée à cette indignation envers un comportement irresponsable. Cela la préoccupe tellement qu'elle ne voit plus la course-poursuite.

Pendant que je pense à ça, je ne vois pas l'image de la voiture, je ne regarde pas la voiture qui passe. Je me dis « Ah beh, celui là il se sauve, il a peur » et j'ai pas vu la voiture où elle a passé à droite ou à gauche. Je ne sais plus parce que je suis mis à la place des gens qui bougeaient pour laisser passer la voiture (Gwenda 2010 : lignes 58-61).

En effet, dans le contexte de l'élaboration de la grille triadique, Gwenda associe les *Passants* à ses préférences personnelles (voir ci-dessous). L'examen des choix d'attributs corrobore la préférence pour les *Passants* (« à pied, au vélo », des « civils », « responsables d'eux-mêmes ») en résonance avec ceux qui représentent « l'ordre » et la « protection ». Le dendrogramme de Gwenda (ci-dessous) indique que la dyade prééminente est « être responsable de soi-fuite », laquelle représente également un sommet fédérateur à quatre paliers.

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Gwenda

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	
(C1) Aucun lien	5	4	1	Se connaissent
(C1) Voiture (danger)	2	1	5	A pied, vélo
(C1) Moi avant tout	2	1	3	Politesse
(C1) Manque de respect des piétons	2	1	3	Respect des vulnérables
(C1) Dissociation	5	3	2	Intérêt commun
(C1) Policiers	1	2	5	Civils
(C1) Pouvoir verticale	1	2	3	Egalité
(C1) Déterminés, butés	1	1	3	Ouverture d'espr
(C2) Injustice	5	4	3	Représente l'ordi
(C2) Indifférence	5	4	3	Représente la protection
(C2) Stopper les méchants	1	3	3	Négocier
(C3) Fuite	3	1	1	Etre responsable

Tableau 68. Grille triadique harmonisée des préférences de Gwenda

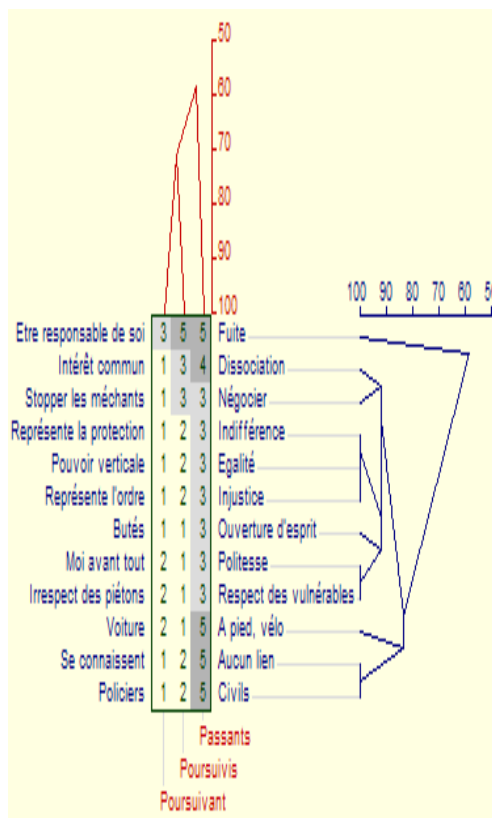


Tableau 69. Dendrogramme de Gwenda

3.4 Legar

« Legar », 41 ans, déclare catégoriquement ne pas vouloir voir le film en entier (voir le tableau ci-dessous). Il trouve la course-poursuite peu animée, attirant peu son attention et ne faisant vibrer ses émotions que modérément. A première vue, ces réponses peuvent laisser penser que Legar n'apprécie pas les courses poursuites, les films d'action ou les voitures en général. Or, ce n'est pas le cas. Comment expliquer cette situation ?

En réalité, Legar apprécie les films d'action, le karting, la conduite de voiture, la simulation de course-poursuite automobile dans les jeux vidéo et au cinéma³³⁰. Il s'estime un excellent conducteur, extrêmement calme, courtois et maître de la situation en voiture³³¹.

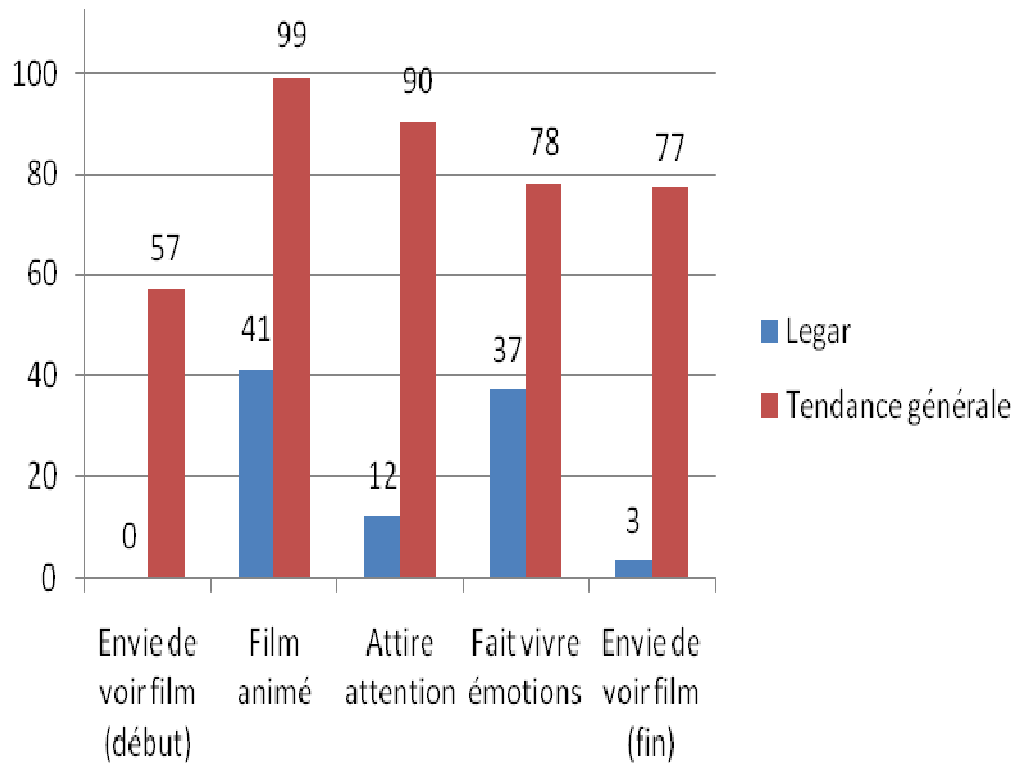


Tableau 70. Réponses au questionnaire Q.6 de Legar

La couleur que choisit Legar (2010 : ligne 11) pour décrire la course-poursuite est mauve³³² ; elle désigne un mélange « bâtard » de rouge (agressivité) et de bleu (neutralité). Pour Legar (*ibid.* : ligne 28, 34-35) « ce qui compte c'est l'intrigue », en l'occurrence, les raisons de la course-poursuite. Or, Legar a du mal à saisir l'intrigue de l'extrait. En conséquence, il trouve la séquence banale, « comme course-poursuite c'est toujours la même chose ... cela fait penser à la violence routière » (*ibid.* : lignes 1-3, 39). Legar explique que la séquence lui rappelle des films de cowboys et Indiens, il n'y a pas « grand chose à apprendre de ce film » (*ibid.* : 21-22). La banalité de l'extrait est telle, que Legar (*ibid.* : ligne 39) a « décroché » de la séquence après 10 secondes pour y revenir aux moments forts de la poursuite.

³³⁰ Q.36, questions 4, 6, 8, 1, 2 et 5

³³¹ Q.36, questions 1, 5, 10 et 7 dans la deuxième partie du questionnaire

³³² Q.6, question 3

Je me suis dit que ce comportement routier est impossible et heureusement, j'espère en tout cas, sauf pour les malfaisants. Ce n'est pas très bien de montrer ce type d'image. Ça peut donner la recette à des gens ; ce n'est pas une bonne publicité pour la sécurité routière (Legar 2010 : lignes 12-15).

Legar ajoute une autre critique au film. La séquence manque de réalisme par l'absence de blessés graves (*ibid.* : ligne 23-27) associée au statut accordé aux passants dans le film.

Les passants ne sont que le décor. Ils ont le même statut que les murs. Ce sont que des objets. Le fait de voir une femme boiter³³³, que cela soit une femme – ce n'est pas par hasard mais il fallait faire un choix, ce n'est pas rien. Ça montre que les effets de la course-poursuite ne sont pas graves sur les passants. Ce n'est pas correct. On sacrifie les passants pour justifier les moyens pour faire la justice contre les malfaiteurs, même si les passants et la police partagent les mêmes valeurs de défendre l'ordre de la société, les passants sont les victimes. Les passants sont comme la tôle froissée ; on minimise les choses (Legar 2010 : lignes 40-47).

Cette vision du film s'apparente au « transfert » de Schaeffer (1999 : 159) dans la mesure où Legar transpose son point de vue du réel (la protection du citoyen) dans le fictif (le passant en tant qu'actant). Ce transfert produit une dissonance, voire un *effet de boomerang*, lorsqu'il associe une course-poursuite fictive à ses conséquences probables dans le réel.

La grille triadique, ci-dessous, indique que Legar préfère les *Passants* en cohérence avec ses propos lors de l'entretien. Le choix des *Passants* se retrouve à travers les attributs choisis de « décor », de « immobilité » et de « victime ». D'autres attributs choisis semblent, cependant, moins évidents à associer au *Passants* tels que « vie intéressante », « transgression des valeurs » et « prendre initiative ». Ce mélange met en évidence deux dyades ; « bourreau-victime » et « prendre initiative-subir » (voir le dendrogramme ci-dessous). Dans l'ensemble, le dendrogramme montre qu'il existe deux grands groupes agrégatifs à six paliers qui font émerger un élément fédérateur dans la création du sens de Legar.

³³³ Gaële (2010 : ligne 12) évoque également « une dame qui se traîne la jambe » dans la séquence.

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Legar

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) immobilité	5	5	2	Mobilité
(C1) dans l'action	1	1	4	victime
(C1) avoir la parole	2	1	5	figuration
(C1) tempérament connu	2	1	3	fait partie du décor
(C1) consensuel	4	5	1	comportement agressif
(C1) décor	5	4	1	acteur central
(C1) vie intéressante	1	2	4	vie anonyme
(C2) bénéfice du doute	1	5	2	coupable
(C2) transgression des valeurs	5	1	4	partage mêmes valeurs
(C3) prendre initiative	2	4	5	subir
(C3) victime	2	4	1	bourreau

Tableau 71. Grille triadique harmonisée des préférences de Legar

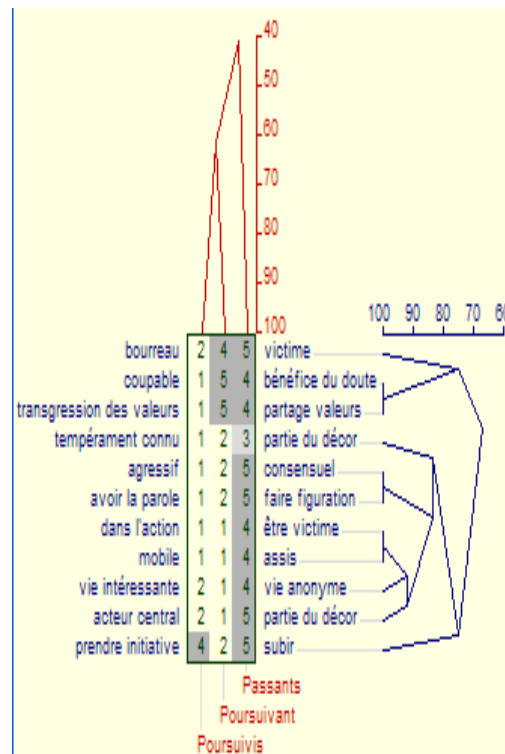


Tableau 72. Dendrogramme de Legar

3.3.5 Bilan

Le refus de voir le film au début et à la fin de l'entretien avec un niveau d'intensité comparable constitue le point commun du Groupe 2 avec quatre personnes. La première personne est *Likaël* qui explique son désir de ne pas voir le film parce que cela ne lui permet pas de réfléchir. Il reconnaît être accaparé par la course-poursuite et avoir envie connaître la fin de l'histoire. Ce qui le rebute est la violence verbale, physique et routière de la poursuite qui rappelle la réalité du quotidien. Il compare la course-poursuite à l'image de la société actuelle où tout va vite avec de la violence à plusieurs niveaux, non loin d'une forme de « terrorisme ». *Luan*, lui, estime que la séquence ne lui a procuré aucune émotion même si son attention était totalement captivée par ce qui se passait sur l'écran. Il estime que, bien qu'il s'agisse d'une bonne course-poursuite filmique, sa violence pourrait influencer les jeunes personnes. Il trouve également que les actions sont prévisibles et qu'il manque une « histoire » comme fil conducteur des actions. A l'inverse de Luan, *Gwenda* déclare que la

poursuite n'a pas attiré son attention mais, en revanche, cela lui a procuré beaucoup d'émotions. Normalement, elle est indifférente aux poursuites automobiles filmées et, même si ce qu'elle a vu n'était qu'une fiction assez banale, le film était « pas mal fait ». Elle retient de la séquence, la manière dont les policiers se comportent comme s'ils avaient le droit de conduire comme des « fous » et, de ce fait, de mettre en danger la vie des passants. Au contraire de Likaël, Luan et Gwenda, *Legar* adore la vitesse et les courses-poursuites, mais l'important pour lui est avant tout l'intrigue d'une séquence. Dans cette optique, il est déçu par la séquence car il n'a pas saisi l'intrigue et trouve les actions banales. Les scènes lui font penser à la violence routière, mais sans réalisme scénique ; il n'y a pas de blessés graves à l'écran.

4. Groupe 3. Indécis

Parmi les 20 personnes interrogées, il n'y a qu'une personne qui se déclare indécise concernant le film à la fois au début et à la fin de l'entretien³³⁴. Il s'agit de Glannon, ancienne monitrice d'auto école pour qui, on peut le supposer, l'automobile et sa conduite peuvent signifier un certain nombre de choses que le conducteur lambda n'aurait pas nécessairement à l'esprit de façon spontanée en regardant une course-poursuite sur un écran.

4.1 Glannon

L'indécision déclarée de « Glannon », 48 ans, correspond au niveau sensiblement proche de ce qu'elle dit ressentir sur le plan attentionnel et émotionnel (voir le tableau ci-dessous). Comment comprendre son indécision ? Y aurait-il des facteurs qui pourraient faire basculer l'indécision en une décision affirmative ou négative ?

Pour mettre en contexte la décision de Glannon, il s'avère qu'elle estime avoir une assez bonne maîtrise de la conduite avec un style de conduite plutôt calme et courtois³³⁵.

³³⁴ Q.6, questions 1 et 4

³³⁵ Q.36, questions 1, 7 et 10 en deuxième partie du questionnaire

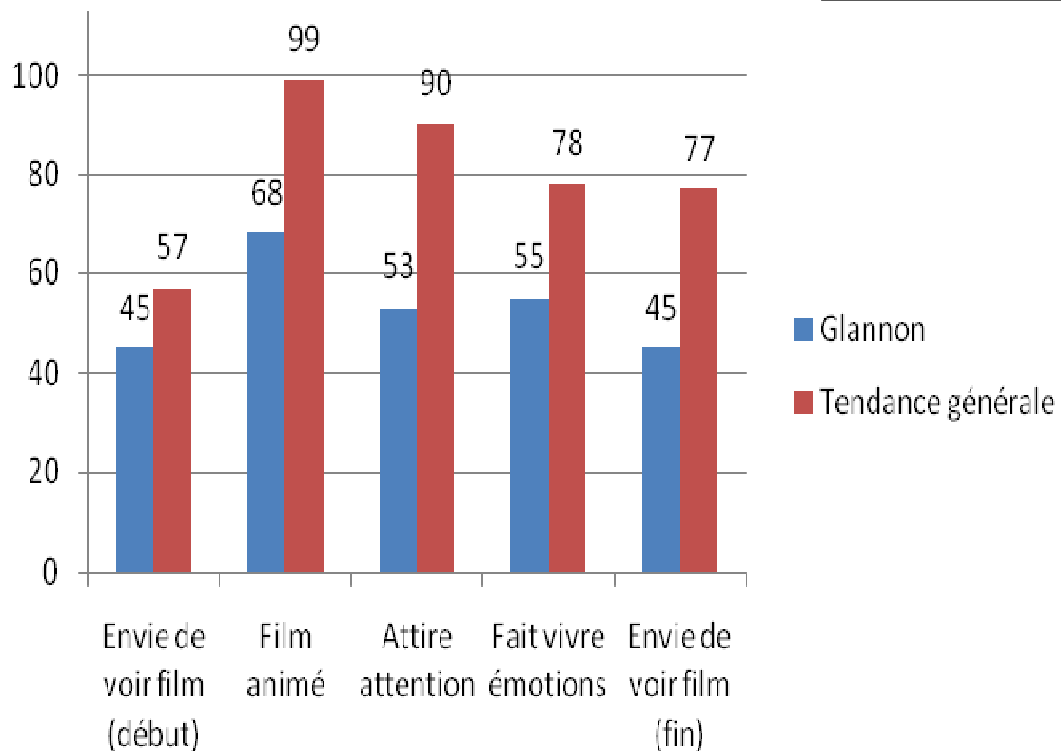


Tableau 73. Réponses au questionnaire Q.6 de Glannon

Elle apprécie les voitures et, surtout, les conduire³³⁶ et pense contrôler ce qui se passe quand elle est au volant³³⁷. Bien qu'elle apprécie les films d'action, elle se déclare indifférente aux poursuites automobiles au cinéma, au karting, qu'elle a déjà pratiqué, et aux simulations automobiles en jeu vidéo, tout en détestant les jeux vidéo de poursuite de voitures³³⁸. Dans ce contexte, suite au visionnage, Glannon note qu'elle associe le film à la couleur rouge, c'est-à-dire la « violence »³³⁹, laquelle se trouve, par exemple, dans la scène où la voiture bleue est écrasée contre un pylône. Même si dans le film le conducteur sort de l'accident contre le pylône avec quelques égratignures, la scène provoque auprès de la spectatrice un mouvement de recul parce qu'elle peut « imaginer la réalité » de ce type d'événement qui produit du sang partout (*ibid.* : lignes 64-70). C'est pour cette raison qu'elle a noté la couleur rouge (*ibid.* : lignes 13-19). Pourquoi donc avancer un choix « mitigé » - le terme vient d'elle - et non une décision clairement négative (ou positive) vu la « violence » de la poursuite ?

³³⁶ Q.36, questions 7 et 8

³³⁷ Q.36, question 5 en deuxième partie du questionnaire

³³⁸ Q.36, questions 4, 1, 6 et 5

³³⁹ Q.6, question 3

Le raisonnement de Glannon (2010 : lignes 1-3) est fondé sur deux cas de figures. Dans un premier cas de figure, elle regarderait ce type de film « s'il y avait rien d'autre à voir à la télévision ». Dans un deuxième cas de figure, elle ne se déplacerait pas pour voir ce type de film au cinéma car « on a rien à apprendre » (*ibid.* : ligne 5). Dans cette optique, selon Glannon, les poursuites en voiture et le non respect des passants ne doivent pas être pris au premier degré, car la séquence n'est pas un documentaire, c'est-à-dire un « récit où on raconte des choses » (*ibid.* : lignes 10-12). L'indécision de Glannon semble donc être déterminée par la situation de communication, à savoir s'il s'agit de voir le film à la maison ou au cinéma. Le contexte du lieu devient donc le facteur primordial.

En fait, pour Glannon (*ibid.* : lignes 5-8), si le film enseigne quelque chose au spectateur, c'est comment transgresser les règles et encourager la délinquance. Dans cette optique, elle compare la course-poursuite au film *Fast and furious* (2009) qu'elle associe à la violence routière et à la délinquance.

Les cascades et tout, ça peut donner envie aux jeunes de faire des courses poursuites avec la police ou autres choses et le résultat ne sera pas comme ce qu'il y a dans le film. Les cascades n'étaient pas impressionnantes, ce qui me dérange c'est ce que les jeunes vont sortir du cinéma avec l'impression que tout est permis. Avec la mentalité des jeunes actuellement, je pense qu'ils vont faire des courses poursuites entre eux (Glannon 2010 : 57-63).

Elle nuance ces premières impressions en avançant l'idée qu'en toute probabilité la course-poursuite est la scène la plus violente du film et que c'est pour cette raison qu'elle a été choisie, pour donner à ceux qui aiment la vitesse et le non-respect des lois l'envie de voir le film. Si c'est le cas, elle reconnaît que même si elle n'a pas aimé cette « bande annonce » elle pourrait cependant apprécier le film, tout dépend ce qui « s'est passé avant la séquence, ce qu'ils ont fait et pourquoi ils l'ont fait » (*ibid.* : lignes 30-34). Cette nuance représente le deuxième point de son indécision, c'est-à-dire la reconnaissance qu'il peut y avoir d'autres choses plus intéressantes dans le film que la « violence » de la poursuite. Au regard des travaux de Schaeffer (1999 : 197), l'attitude de Glannon représente davantage l'attachement-détachement « d'empathie » qu'un simple « transfert » des valeurs du réel sur ce qui se passe dans le fictif.

Concernant les effets du film, Glannon déclare qu'elle a regardé la séquence « sans ressentir des choses » mais ajoute combien la séquence l'a énervée car « on va pas ressortir calme » après un tel visionnage (*ibid.* : lignes 35-40). Pour elle, les effets du film sont induits par une accélération des images en postproduction et l'ajout de bruits, tels que ceux des freins, des cris des passants et des sirènes. Ainsi, quand le bruit est fort, elle s'attend à quelque chose de violent et « je n'étais plus dans l'image » (*ibid.* : lignes 41-45). Ces propos nous informent qu'il y avait des moments où Glannon était, en fait, en situation d'immersion (« dans l'image ») jusqu'à que les « bruits forts » l'extrait brusquement de l'image. Par ailleurs, elle déclare qu'elle n'a pas eu le temps de lire les sous-titres et le fait qu'ils soient en anglais l'a dérangée. Ces propos permettent de supposer qu'il y aurait là une dissonance entre l'énervement (« on va pas ressortir calme ») ressenti et un effort de se distancier (« sans ressentir des choses ») d'une part, et éventuellement, entre les effets visuels (être « dans l'image ») et sonores (les « bruits forts ») des scènes, d'autre part.

A la lumière de la grille triadique (voir ci-dessous), Glannon préfère le *Poursuivant*. Or ce choix ne semble pas en accord complet avec certains attributs préférés qu'elle énonce tels que : « obéir aux règles routières » et « comportement normal du quotidien ». Effectivement, dans le dendrogramme (ci-dessous) ces deux dyades sont regroupées au premier palier indiquant une importance très relative. Ce qui ressort à la fois comme dyade prééminente et élément fédérateur est la dyade « but précis-flânage », à savoir un des facteurs qui différencie les acteurs de la course-poursuite (« but précis ») des piétons (« flânage »).

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée (C1 : Poursuivant/Poursuivis, C2 : Poursuivant/ Passants, C3 : Poursuivis/Passants) de Glannon

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
(C1) Exposit leurs corps	4	4	1	Protection de la voiture
(C1) Transgresser règles routières	1	1	5	Obéir règles routières
(C1) Volonté de nuire l'autre	2	1	4	Aide à l'autre
(C1) Gagnant-perdant	1	1	4	Gagnant-gagnant
(C1) « Flânage »	5	5	3	But précis
(C1) Ecraser l'autre	1	1	4	Tenir compte de l'autre
(C1) Violence effrénée	2	1	5	Violence contenue
(C1) Comporter hors de la réalité	1	1	5	Comporter normal du quotidien

Tableau 74. Grille triadique harmonisée des préférences de Glannon

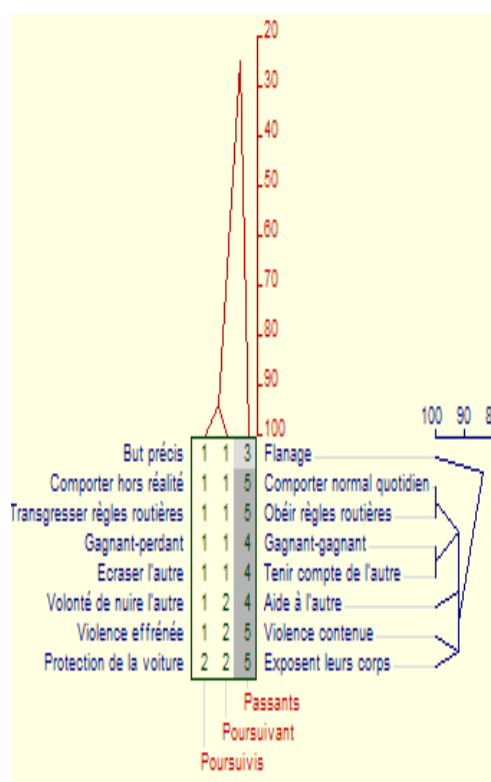


Tableau 75. Dendrogramme de Glannon

4.2 Bilan

Glannon représente l'unique membre du Groupe 3. En général, elle n'apprécie pas les poursuites de voiture et elle décrit la séquence comme violente. Son indécision concerne la mise en situation communicationnelle. Elle pourrait regarder le film à la télévision « s'il y avait rien d'autre à voir » mais elle ne serait pas disposée à aller le voir au cinéma. Elle reconnaît que même si elle n'a pas apprécié l'extrait, elle pourrait toujours apprécier le film en entier. En somme, dans le contexte télévisuel, *Glannon* représente le cas où la personne patienterait pendant la scène de course-poursuite pour donner une « seconde chance » au film au cas où il surviendrait un événement qui l'intéresse.

5. Conclusion

Ce chapitre montre comment il n'y a pas un seul « axe de signification » (Roy 2000 : 2) parmi les personnes qui n'ont pas modifié leur décision initiale. En fait, il existe plusieurs « axes de signification » qui donnent un sens aux choix possibles pour confirmer une décision. Ce processus qui conduit à un tel affermissement décisionnel peut être décrit comme un *effet stabilisateur* élaboré lors de la situation de communication. Cet effet fait référence à un processus qui cristallise la décision de départ sans pour autant modifier de manière significative l'intensité apparente de la décision. Comment donc comprendre, du point de vue de la personne, ce qui la mène à ne pas modifier l'intensité de sa décision initiale, au-delà de lui permettre d'être mieux à même d'argumenter sa prise de décision³⁴⁰

En réponse à la question, trois « groupes » sont identifiables : le *Groupe 1* réunit ceux qui veulent voir le film, le *Groupe 2* rassemble les détracteurs confirmés du film et le *Groupe 3* représente l'indécision à l'égard du film. Ce groupement est, en définitive, discutable car au sein de chaque groupe, des divergences importantes existent (comme cela est le cas également des trois groupes étudiés au Chapitre 4). Cela signifie donc que ce n'est pas parce que quelqu'un déclare qu'il n'aime pas les courses-poursuites filmées, qu'il refusera de voir un film avec des courses-poursuites, et inversement. Ou encore, ce n'est pas parce qu'une scène attire l'attention, l'émotion et/ou la curiosité du spectateur que celui-ci souhaite voir le film. Il y a donc d'autres éléments à prendre en compte, comme le lieu de visionnage et le système de valeurs de celui qui décide. Sous cet angle, l'étude des réponses des 14 spectateurs étudiés dans ce chapitre montre que si les effets attentionnels et émotionnels jouent un rôle dans le processus décisionnel, d'autres facteurs participent également aux construits de sens d'un point de vue décisionnel.

Parmi le *Groupe 1* (Décisions positives) se trouve deux sous-groupes : les inconditionnels du film avec une concordance globale dans leurs construits et ceux ayant des discours qui laissent penser à la présence d'une certaine « discordance » par rapport aux réponses des autres personnes interrogées.

Dans le premier sous-groupe des « inconditionnels », on trouve Lerig, véritable amateur de courses-poursuites, qui estime que la vitesse des voitures et les cascades permettent au spectateur de s'apercevoir qu'il n'est pas dans le réel mais dans un monde fictif qui fait oublier les soucis personnels. Il est convaincu que l'extrait fait partie d'une publicité pour la voiture Opel. Il reconnaît que ce type de film représente une apologie de la violence routière. Son intérêt pour le film est tel qu'il théorise que le rôle attribué aux passants, dans ce type de film, est de servir d'entrave au passage du poursuivant pour faciliter la fuite des poursuivis.

³⁴⁰ voir Tsoukiàs (dans Bouyssou *et al.* 2006 : 21, 52), Chapitre 1, section 7.4.1

Glaode et Gwenaël n'aiment pas les courses-poursuites filmées. Elles avouent, néanmoins, que la séquence leur a fait vivre des émotions intenses. De plus, elles ont reconnu des comédiens connus dans la scène. Cela a pour effet de leur donner envie de connaître la suite du film sans aucune réserve. Glaode explique comment elle s'est rendu compte au cours de l'entretien qu'il y avait beaucoup de choses qui « se passent dans notre tête parce que je viens de les sortir verbalement et ça on n'en a pas forcément conscience quand on regarde un film chez nous à la maison ». La démonstration de colère, les expressions faciales de colère des personnages et la rapidité de l'enchaînement des scènes, lui ont fait pousser l'écran d'ordinateur parce que « *je me suis sentie presque même agressée par les images, j'ai trouvé que l'écran était trop grand, le zoom était trop important* ».

Germene, amateur des courses-poursuites filmées, désire également connaître comment l'histoire se termine et pourquoi les policiers sont pourchassés. Elle ajoute que même si ce type de film est un divertissement, il peut toutefois donner un mauvais exemple à ceux qui ne peuvent pas séparer le réel du fictif. Goulven, elle, fait un lien direct entre le réel et le fictif ; elle s'indigne contre la police qui se permet tout pendant une course-poursuite, y compris la mise en danger de la vie des passants. Cette observation ne l'empêche pas de vouloir voir le film en entier. L'indignation de Louizig vise plutôt les poursuivis/faux-policiers qui menacent la sécurité des passants. Lubin, lui, trouve que la poursuite incite le spectateur à se poser des questions pendant que « l'adrénaline monte en crescendo », notamment comment l'humain peut devenir violent derrière un volant.

Pour le deuxième sous-groupe du Groupe 1, les réponses des deux participants, Gladez et Lohann, révèlent une certaine discordance entre les ressentis attentionnels et émotionnels déclarés. L'écart entre la réaction attentionnelle (de niveau moyen) et émotionnelle (de niveau élevé) de Gladez serait associé au fait qu'elle estime que les courses-poursuites filmées sont souvent trop proches de la réalité du quotidien pour être divertissantes. Vu qu'il n'y a pas eu de blessés, elle estime que la course-poursuite est une réussite. Lohann, lui, déclare ressentir un niveau de la réaction attentionnelle plus important que celui de la réaction émotionnelle. Fan de courses-poursuites, il regrette qu'il n'y ait pas de blessés et que les voitures endommagées ne tombent pas en panne pour apporter davantage du réalisme à l'extrait. Il reproche au héros de la scène de téléphoner en conduisant et de conduire dangereusement.

Le Groupe 2 représente ceux qui refusent de voir le film en entier. Parmi les quatre personnes qui constituent le groupe, Likaël reconnaît que le film lui a fait vivre des émotions. Il désire voir le film pour connaître la fin de l'histoire. Il reconnaît également que la course-poursuite représente l'image de la société actuelle où tout va vite dans un contexte de violences (verbale, physique, routière) qu'il qualifie comme un « terrorisme dans le quotidien ». Likaël termine en s'étonnant qu'il ait tellement de choses à dire pour un film qui ne comporte pour lui aucun intérêt, tout au moins à première vue. Luan apprécie la vitesse et les sensations fortes tant qu'on ne met pas les autres en danger. A partir de ce point de vue, il y aurait trois raisons pour lesquelles il ne souhaite pas voir le film : le sentiment de déjà-vu ; l'excès de violence ; l'absence d'une histoire qui sert de fil conducteur (car le poursuivant étant « *mort dans l'accident, il est difficile de voir la suite de l'histoire* »). Il décrit

comment il était « totalement captivé » par l'action à la première minute, ensuite son attention s'est « décrochée » car la scène était prévisible, puis il est « revenu au film » quand un des poursuivants sort un pistolet et tire sur le poursuivi. Il estime que le film, aussi fictif qu'il soit, pourrait avoir une influence négative sur les « jeunes » spectateurs. Ainsi, en « bon père de famille », Luan met de côté ses préférences personnelles pour prendre en compte le public qui regarderait le film. Gwenda déclare que la poursuite n'a pas attiré son attention même si elle a ressenti des émotions. Elle trouve que la course-poursuite n'était qu'une fiction banale, mais assez bien réalisée, montrant que les policiers se comportent comme s'ils avaient le droit de mettre en danger la vie des passants. Legar, lui, adore la vitesse et les courses poursuites mais est déçu par la séquence car il ne voit pas le but de la poursuite. Il trouve la séquence banale, sans réalisme scénique et le spectateur ne voit pas les blessés comme conséquence inévitable de la violence routière.

Le Groupe 3 est composé de Glannon qui reste « indécis » dans sa décision. La source de l'indécision est associée au lieu de visionnage d'un tel film. Elle serait prête à le voir (gratuitement) à la télévision mais pas au cinéma où il faut payer. Elle considère que la course-poursuite correspond à la « violence de nos jours, on ne respecte pas les lois ». Non seulement elle « n'a rien à apprendre du film » qui peut encourager la délinquance, notamment chez les « jeunes », lesquels pourraient sous-estimer les conséquences de la poursuite. Elle reconnaît que même si elle n'a pas apprécié l'extrait, elle pourrait tout de même apprécier le film en entier.

Sixième chapitre :

Apports, limites et perspectives

Où l'on expose la pertinence, les points de progrès à effectuer et les projets de recherche.

Comme le rappelle l'universitaire anglais Christopher Candlin, une recherche scientifique conduit inévitablement à la question « et alors ? » (*So what?* en anglais).

Une des interrogations portant sur une recherche (...) est liée à la question « et alors ? ». La question est souvent suivie par d'autres : Quelles seront les applications pratiques de la recherche ? Quel impact aura-t-elle sur le contexte de recherche ? Peut-elle améliorer des situations (Candlin 2003 : 386).

Une amorce de réponse à ces questions tient à l'adaptation de la méthode MEDIA-REPERES dans différentes situations de communication. Dans cette optique, ce chapitre est constitué de deux grandes parties : une présentation de la pertinence des résultats relative au processus auctorial ; un exposé de cinq projets de recherche en cours dans la continuité des travaux entrepris au cours de cette recherche.

1. Processus auctorial

L'étude exploratoire de ce travail montre qu'il existe une émergence autour des processus décisionnels qui n'est pas réductible aux généralisations statistiques ou une modélisation mathématique *a priori*. Cela appuie l'idée qu'une approche qualitative est indispensable pour mieux appréhender les construits de sens en tant que processus décisionnel associé à une situation de communication.

1.1 Retours d'expérience

La lecture des propos d'un spectateur – sur ce qu'il a vu et vécu – représente pour l'auteur un moyen de mieux appréhender les attentes de ses futurs spectateurs. Dans un premier temps, il suffit à l'auteur de consulter des blogs, des sites web de fan, des forums de discussions, des réseaux sociaux, ou encore des sites de partage comme *Youtube* afin d'avoir une idée de ce que pensent les spectateurs à propos de son film. En effet, les études d'audience de spectateurs de cinéma âgés de 15 à 24 ans indiquent que plus de 80% sont détenteurs d'un compte sur *Facebook* ; « ce réseau semble particulièrement désigné pour partager les coups de cœur filmiques et faire fonctionner le bouche à oreille » (*Médiamétrie* 2010). La moitié des spectateurs de 15 à 24 ans sur *Facebook* a déjà posté des messages sur un film qu'ils ont vu, et un tiers a déjà diffusé une bande annonce de film sur *Facebook*. Les jeunes adultes spectateurs sont également mieux équipés en *Iphone* que le reste de la population. Seize pour cent des jeunes adultes possèdent un *Iphone*, dont 33 % ont déjà téléchargé une application concernant un film (*ibid.*). Une des limites de ces sources de renseignements potentiels, cependant, réside dans le caractère incomplet des propos souvent sommaires ou (culturellement) sortis de leur contexte. Un auteur peut difficilement saisir quelle séquence du film a précisément incité le spectateur à énoncer son point de vue, ou même sous quelles conditions le film a été vu (ex. sur une tablette électronique dans un bus ? au cinéma avec *sound surround* avec sa famille ?). Une autre limite serait qu'il existe souvent tellement de commentaires sur la Toile qu'il n'est pas évident de savoir quoi lire, ni de disposer de critères pertinents pour effectuer un tri dans la masse disponibles.

Dans ce contexte, un des apports d'une méthode comme MEDIA-REPERES est d'exposer les propos du spectateur comme un retour d'expérience inscrite dans une situation de communication énoncée. Avec une telle méthode, les propos sont présentés pour que le lecteur saisisse les différents éléments contextuels et scéniques qui contribuent à construire les enjeux, les engagements, le point de vue du spectateur. La méthode peut donc offrir aux auteurs un gage de qualité par l'explicitation de la manière dont les données ont été recueillies et interprétées. Vu sous cet angle, ce retour d'information pourrait aider l'auteur à concevoir un Lecteur-Modèle – avec ses incertitudes et ses interrogations – qui aurait un effet « propulseur » ou « stabilisateur » sur le lecteur empirique.

Sous cet angle, les résultats de l'étude indiquent que le raisonnement des spectateurs n'est pas toujours « rationnel ». Comme le souligne Tsoukiàs (2008 : 146) un des éléments qui caractérise l'étude du processus décisionnel aujourd'hui est la prise en compte des incertitudes, des ambiguïtés et des incohérences des décideurs. Effectivement, il y a d'autres facteurs qui interviennent dans le processus décisionnel, autres qu'un raisonnement computationnel. Un de ces « autres facteurs » est celui du « système de valeur³⁴¹ » du décideur. Il est soutenu que c'est en s'efforçant de comprendre

³⁴¹ cf. Simon (1977), Chapitre 1, section 7.3, Chapitre 3, section 2.3.5

les liens entre les enjeux, les engagements, les objets cognitifs construits par rapport au système de valeurs du spectateur-décideur que l'auteur serait à même d'appréhender le sens qu'accorde le spectateur à ce qu'il a vécu.

Il convient de souligner que les points de vue des spectateurs ne représentent pas des traits universels et généralisables. L'intérêt d'étudier les propos des utilisateurs de terrain réside plutôt dans la possibilité d'offrir une palette d'actions possibles que l'auteur n'a pas envisagées et qui pourrait faire émerger de nouvelles pistes de réflexion. Ainsi, les réflexions des spectateurs sur des aspects scéniques (ex. coupe de cheveux des personnages, type de véhicule utilisé lors d'une course-poursuite, comportements des figurants en relation à l'action principale) servent principalement à interroger l'auteur sur les conséquences de ses décisions d'écriture filmiquesur les spectateurs.

Une des limites de MEDIA-REPERES serait que l'auteur n'aurait pas le temps ou l'envie de consulter de tels retours d'expérience. Comment donc aider un auteur qui se contente essentiellement d'un logiciel d'aide à la production d'une œuvre audiovisuelle ? Comment l'aider à prendre en compte la diversité des spectateurs dans la production d'un contenu audio-visuel médiatisé via un système auteur ?

1.2 Système auteur

Au cœur des développements de MEDIA-REPERES se trouve une préoccupation de l'ingénierie, de ce que Leleu-Merviel (1996 : 354³⁴²) nomme, la « mise en situation », c'est-à-dire une action réciproque entre l'utilisateur et l'environnement du document à travers une situation³⁴³ de communication. A quoi correspond précisément une telle mise en situation lorsqu'elle cherche à étayer le processus auctorial en demandant aux spectateurs de regarder un extrait de film ?

Une réponse se trouve dans le développement de systèmes auteur qui offrent la possibilité de développer des projets d'écriture et de production de contenu audio-visuel. En l'occurrence, le logiciel gratuit *Five Sprockets (Your virtual production studio)*³⁴⁴ permet un travail collaboratif en réseau pour affiner : (1) la conception du scénario, (2) la pré-production, (3) la production, (4) la postproduction, et (5) le marketing et la distribution d'un film. Le logiciel propose des rubriques précises pour l'écriture d'un film, telles que la description des personnages « intéressants »

³⁴² cf. Chapitre 2, section 1.2

³⁴³ Pour rappel, par « situation » est compris un ensemble « de relations concrètes qui, à un moment donné, unissent un sujet ou un groupe au milieu et aux circonstances dans lesquels ils doivent vivre et agir » (Leleu-Merviel 1996 : 355).

³⁴⁴ *Fivesprockets*, voir [Accessible en ligne à : <http://www.fivesprockets.com/fs-portal/> date de la dernière visite : 18 avril 2011].

(Describe interesting characters you know) ou l'enregistrement des dialogues provenant du terrain (Record authentic dialogue you hear), voir les rubriques encadrées dans la figure ci-dessous.

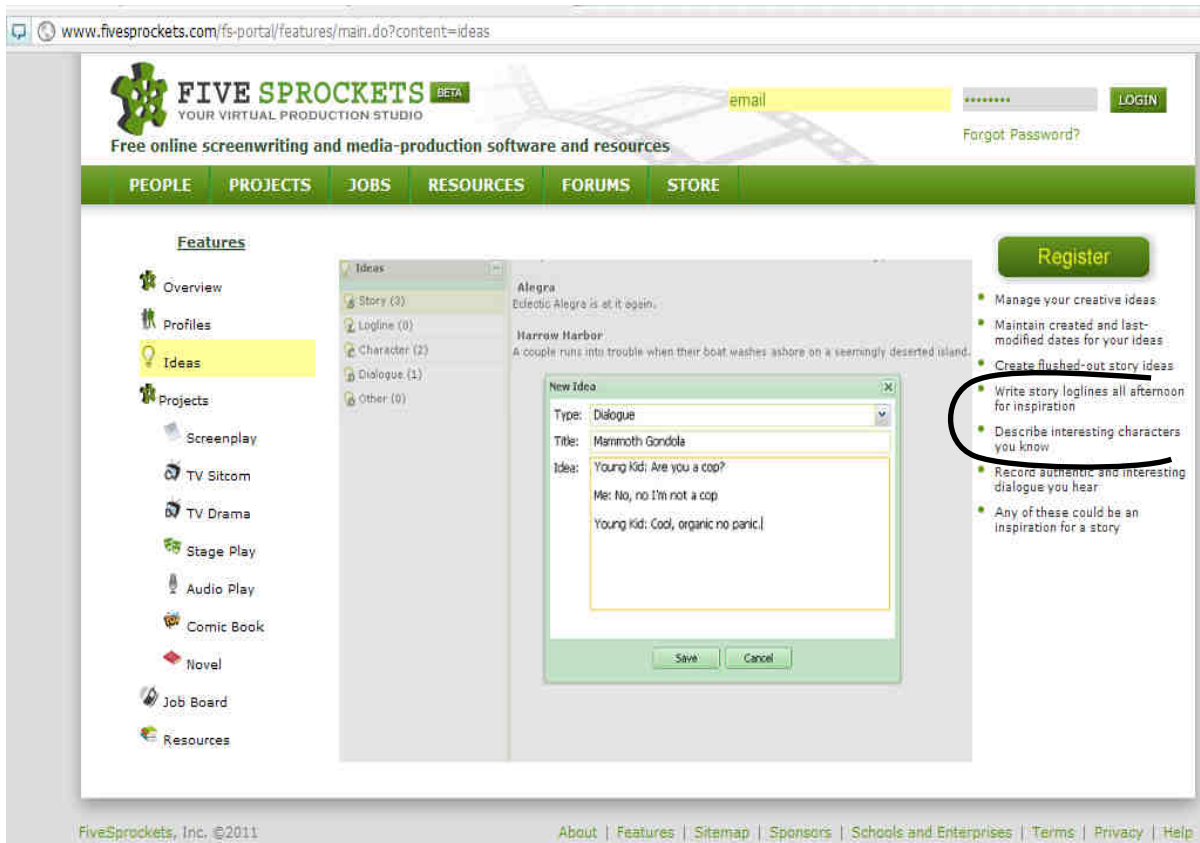


Figure 12. Capture d'écran d'un logiciel-auteur audio-visuel

En vue de tirer parti de ce type d'aide à l'écriture, il serait envisageable d'amplifier la rubrique portant sur les « personnages intéressants » avec des extraits des propos des spectateurs interrogés, voire même avec la manière dont ils s'expriment (par des extraits de documents sonores). Or, la technique permettant d'effectuer de telles extractions textuelles et sonores dépasse largement le cadre de cette recherche³⁴⁵. Les spécialistes des domaines pourraient analyser les propos (ex. par mots clés) des spectateurs afin d'alimenter une base de données structurée selon la logique des questionnements de la méthode MEDIA-REPERES. La visualisation des données pourrait refléter le processus décisionnel d'un entretien « en spirale » (récuratif) de MEDIA-REPERES afin d'aider l'auteur à comprendre comment le spectateur est arrivé à une décision donnée. Cette visualisation

³⁴⁵ Pour rappel, le projet MédEm a servi comme un cadre à une étude exploratoire qui ne vise ni à fournir clé en main un dispositif médiatisé d'aide à la décision, ni des résultats qui seraient mathématiquement modélisables aux ingénieurs du projet. Il s'agit plutôt d'éclaircir des pistes de réflexion en vue d'appuyer le travail des auteurs de contenu audio-visuel du point de vue des SIC cf. Chapitre 2, section 1.1.

pourrait apparaître sous la forme d'une aide à la décision associée aux rubriques *Describe interesting characters you know* et *Record authentic dialogue you hear*.

La question se pose quant à la manière dont un tel outil peut être régulièrement mis à jour avec des données du terrain. Sans une telle mise à jour, l'outil court le risque d'être rapidement démodé vu l'évolution des goûts et des préférences des spectateurs exposés à une multitude de choix et d'événements de la vie courante. Il est donc impératif qu'un tel outil soit relié à un système d'information pour que l'auteur ait accès aux renseignements régulièrement actualisés. Le défi d'un tel système ne se trouve pas seulement dans le travail de codage et d'indexation mais également dans l'actualisation des données d'une manière économique.

Or, à l'heure actuelle la méthode MEDIA-REPERES fonctionne avec des personnes formées aux techniques d'entretien d'explicitation en face-à-face dans des situations de communication précises. Elle dépend également de la disponibilité des personnes pour accorder au moins une heure de leur temps pour participer à l'entretien. Si cette démarche était transposée sur une échelle plus large, la méthode représenterait un coût significatif de formation et de rémunération de l'enquêteur du terrain et aux spécialistes chargés d'interpréter les données. Comment donc faire pour que les principes de base de MEDIA-REPERES puissent être adaptés à d'autres situations de communication autre qu'une recherche en face-à-face individuel ?

1.3 Médiatisation de la Méthode ?

Une piste de réflexion concernant un déploiement éventuel plus large de MEDIA-REPERES serait la mise en média (médiatisation) d'une partie de la méthode. Le premier défi serait de donner envie au spectateur de s'engager dans une situation de communication médiatée. Or, un tel engagement dépendrait des ressorts « pragmatiques », selon l'acception étroite du terme de John Dewey³⁴⁶, nécessaires à la construction du sens selon les retours que fournit un environnement à ses locuteurs. Comment peut-on donc créer cette dynamique d'aller et retour entre locuteurs parlant d'un même sujet avec le même langage ?

³⁴⁶ cf. Chapitre 1, section 8.4.0.

Une réponse à cette question découle des recherches portant sur les agents conversationnels automatisés, plus communément connus sous le nom anglais de *chatbot*³⁴⁷. Ces logiciels sont programmés pour interagir avec un locuteur humain dans un langage conversationnel. Dans cette optique, il est concevable de développer un agent conversationnel qui représente le producteur (le réalisateur, des acteurs) d'un film lors des échanges avec des spectateurs. La programmation de l'agent conversationnel peut être réalisée avec le questionnement de MEDIA-REPERES. Les traces numériques de ces échanges peuvent être traitées ultérieurement afin d'alimenter une base de données mise au service de l'auteur.

Ce dispositif peut être accompagné par d'autres outils de recueil de données. A titre d'exemple un outil complémentaire serait l'écran-menu de post-visionnage, tel que le propose *Youtube* (voir plus bas). L'intérêt d'examiner la démarche de *Youtube* dans cette étude réside dans le succès du site³⁴⁸. Pour aider l'utilisateur, *Youtube* présente un *écran post-visionnage* d'actions possibles, en l'occurrence, associées à la course-poursuite *Angle d'attaque*, telles que : *Revoir la vidéo* (en haut à gauche) ; *J'aime* (👍) pour que l'utilisateur puisse indiquer s'il a apprécié ce qu'il a vu ; des vignettes portant sur les thèmes associés à la vidéo vue ; et un espace de commentaires libres³⁴⁹ pour l'utilisateur. Il semble que la logique de la démarche soit de créer un esprit communautaire. Si c'est le cas, la démarche est en accord avec Festinger (1957 : 180) selon qui la réduction d'une dissonance peut s'effectuer à travers des interactions au sein d'un groupe qui partage un même point de vue. Ainsi, selon Festinger, plus les membres du groupe sont liés, plus ils tentent d'influencer celui qui serait en désaccord avec la majorité.

Un autre dispositif couramment utilisé dans le domaine d'aide à la décision est l'outil de *Questions à Choix Multiples* (QCM). Dans un contexte de la gestion du risque dans le domaine urbain, Louise Lemyre et Wayne Corneil (2010) proposent, entre autres, un QCM permettant d'évaluer la prise en compte des problèmes psychosociaux dans des situations d'urgence. Le QCM est structuré pour que le décideur puisse effectuer un bilan de ses préférences. Si le projet MédEm intègre, par exemple, des contenus de formation en ligne, il est possible d'imaginer que les actions éventuelles et effectives des utilisateurs puissent être transcrites dans un Carnet de bord. En effet, lors d'une

³⁴⁷ En 1994, Michael Mauldin, fondateur du moteur de recherche en ligne (et du portail électronique appelé *Lycos*) inventa le terme *chatbot*, ou *chatterBot*, c'est-à-dire « robot qui bavarde ». Mais l'origine du « chatbot » date des années 1960 où Joseph Weizenbaum, du *Massachusetts Institute of Technology*, développa en 1966 un des premiers agents conversationnels, ELIZA (cf. *Eliza, thérapeute virtuelle*) en s'inspirant de la démarche psychothérapeutique non-directive de Carl Rogers. Comme le montre le *French Chatbots Directory* (2011), de nombreuses entreprises en France mettent à profit la technologie d'agents conversationnels, voir Krug (2008).

³⁴⁸ En 2010, *YouTube* a annoncé que dans les derniers 12 mois, 700 milliards de vidéos ont été regardés (*Youtube* 2010).

³⁴⁹ En l'occurrence, certains citent le modèle de voiture utilisé dans la course-poursuite d'*Angle d'attaque*. Une autre personne est agacée par la technique tremblante de la caméra embarquée (« *Why do they keep using the damn shakey camera? Haven't they ever heard of a tripod?* » / Pourquoi utilisent-ils encore cette foutue caméra tremblante ? Est-ce qu'ils n'ont jamais entendu d'un trépied ?).

recherche-action dans un centre multimédia de formation, Corinne Dornier (2010) décrit le « Carnet de suivi » comme des traces d'actions réalisées et à réaliser. Ses travaux montrent que l'usage du Carnet peut permettre à son utilisateur de réfléchir sur sa démarche. Un tel Carnet numérisé rend possible l'identification des objectifs de l'utilisateur et la manière dont il cherche à les atteindre.



Figure 13. Ecran menu de Youtube

1.4 Système de valeurs

Un premier point de focalisation des travaux en cours réside dans l'éclaircissement des notions associées au « système de valeurs » qui sous-tend la création du sens en tant que processus décisionnel.

Les valeurs sont plus fondamentales à un problème décisionnel que les alternatives pour faire un choix. Il suffit de se demander pourquoi vous devriez faire l'effort de *choisir* une alternative plutôt que de laisser simplement ce qui survient survenir. La réponse doit être que les conséquences des alternatives peuvent être assez différentes par rapport à vos valeurs pour que vous portiez un intérêt aux alternatives (Keeney 1992 : 2).

C'est ainsi que Ralph Keeney (1992) met en question l'habitude des ingénieurs de prendre comme point de départ l'identification et l'étude de la « mécanique » entre des alternatives qui permettent de prendre une décision. Il prône plutôt l'articulation des « valeurs fondamentales » des décisions en relation au sens que l'individu accorde à la décision. Dans cette optique, il décrit la manière dont il est possible d'identifier et de structurer des objectifs qualitatifs associés aux procédures qui peuvent les quantifier en « modèles de valeurs » (Keeney 1992 : 129-152). Dans cette optique, parmi les différents points d'entrée possibles, il semble intéressant de continuer mon travail collaboratif engagé depuis 1999 avec les ingénieurs en aide à la décision.

En effet, les travaux, entre autres, de Bernard Roy en sciences de l'ingénieur évoquent les dimensions sous-jacentes d'un *système de valeurs* « subjectif » qui peut influencer la manière dont un décideur conçoit, modifie ou argumente ses préférences (Roy 2000 : 2, 4) liées à l'axe de *signification*, auquel un critère fait directement référence ; « autrement dit, qui donne sens à la comparaison de deux performances selon ce critère » (Roy 2000 : 2). Or, ces performances ne se présentent pas toujours comme l'approximation d'une réalité « objective » que le critère cherche à appréhender au mieux. En réalité, cette approximation peut « parfois être conçue pour rendre compte d'aspects subjectifs » (*ibid.*). Du point de vue des SIC, ce discours pose certaines interrogations sur les postulats, donc, en amont de cette manière de conduire une aide à la décision dans l'articulation du système de valeurs, de l'axe de signification et de la création du sens lors d'un processus décisionnel.

Plus particulièrement, que signifie la notion de « sens » dans ce contexte, par exemple de Bernard Roy et d'Alexis Tsoukiàs ? S'agit-il d'un « sens-déclaré » par celui qui demande (le client) une aide à la décision qui permette au chercheur d'adopter sans questionner la pertinence par rapport à la situation-problème énoncée ? Où s'agit-il d'un « sens-inféré » de la part du chercheur et validé ensuite auprès du client ? Que se passe-t-il si le sens accordé au problème par le client ne correspond pas à celui identifié par le spécialiste d'aide à la décision ? Cette question peut se rencontrer lorsqu'il s'agit de formaliser un « problème » à résoudre, ou lorsque le client propose un problème insuffisamment « explicite » pour le spécialiste d'aide à la décision. Cette situation peut survenir quand celui qui demande de l'aide n'est pas celui qui décidera dans une situation-problème

désignée. Ainsi, que fait le chercheur quand le problème exprimé par le client n'est pas celui du décideur, s'ils ne sont pas les mêmes personnes ? En d'autres termes, un problème « nouveau » pour un client (ex. le directeur d'une entreprise multimédia) peut s'avérer déjà connu et peu pertinent, pour un salarié du directeur (ex. un auteur de contenu audio-visuel). Pour l'auteur, en tant que décideur, il se peut que la « nouveauté » dans un projet d'aide à la décision se trouve plutôt dans la situation-problème du spectateur – en tant que « décideur-final » – et non dans la formulation d'un problème déjà connu.

Comment donc concilier les systèmes de valeurs de tout un chacun dans une situation où le spécialiste d'aide à la décision n'est pas dans une posture prescriptive ? En l'occurrence, il n'est pas l'expert-de-l'expert en audio-visuel. Le spécialiste a plutôt la mission d'accompagner le décideur en explicitant et en formalisant des éléments qui pourraient rassurer ou faire réfléchir l'expert. Les rapports entre le client (expert), le décideur (expert) et le décideur-final sont mis en relation dans la figure ci-dessous selon un schéma classique d'aide à la décision.

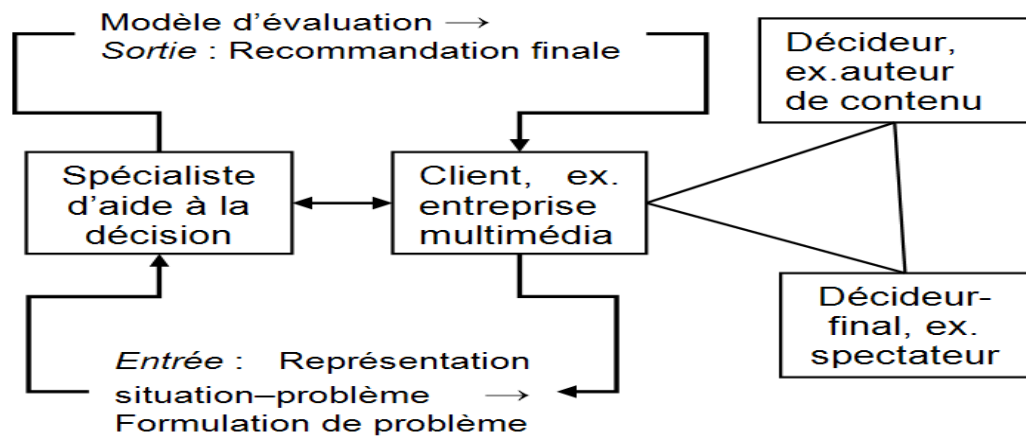


Figure 14. Processus d'aide à la décision lorsque le client n'est pas le décideur

Or, dans le domaine constitué d'aide à la décision, beaucoup, comme Tsoukiàs (2008 : 148) et Bouyssou *et al.* (2006 : 21, 52), tendent à associer celui qui demande une aide à la décision (le « client ») à celui qui utilisera une aide à la décision (le « décideur ») et ce même s'ils reconnaissent que le client n'est pas toujours le décideur³⁵⁰. Comment l'ingénieur d'aide à la décision peut-il conceptualiser le processus de la création du sens d'un point de vue décisionnel en tenant compte du souhait du client et, par extension, celui du décideur ainsi que celui du décideur-final ?

En réalité, l'idée de création du sens et de l'articulation des significations n'est que rarement étudiée par les ingénieurs en aide à la décision. Cela peut s'expliquer par le fait que la doxa soutient qu'une ingénierie d'aide à la décision se réalise par un modèle d'évaluation à base mathématique. Cela

³⁵⁰ cf. Chapitre 1, section 7.4.5

signifie qu'une « Recommandation finale » est le produit d'un modèle d'évaluation qui se limite à des préférences liées aux valeurs de critères parfaitement saisissables, fixes et incontournables. L'idée qu'une telle recommandation n'est pas systématiquement restreinte à un modèle d'évaluation mathématique n'est pas courante, voire difficile à concilier avec une certaine idée reçue du processus scientifique vis-à-vis de l'être humain comme décideur. Dans ce contexte, l'apport des SIC est double.

Premièrement, il serait opportun de développer un modèle d'évaluation à partir d'un ensemble de critères qualitatifs, en partie saisissables dans leur capacité à relier des éléments perçus comme « significatifs » dans une situation de communication. L'ensemble de ces critères doit être globalement cohérent dans un *Gestalt* (de similitudes, de dissimilitudes, de continuités et de ruptures) pour les acteurs d'un processus décisionnel, c'est-à-dire celui qui demande de l'aide, le décideur et le spécialiste d'aide à la décision, chacun à leur niveau de compréhension et avec leurs préoccupations respectives. L'accent d'une telle démarche réside dans la prise en compte du sens qu'accordent ces acteurs aux critères identifiés. Cela met donc en avant la création du sens, tel que le concept est compris dans cet ouvrage, en tant que processus de mise en relation des construits personnels élaborés lors d'une situation de communication.

Ainsi, au lieu de focaliser la grande partie de son énergie sur le recueil et le traitement des données d'un point de vue mathématique, le spécialiste d'aide à la décision peut s'occuper de la manière dont il peut négocier avec le client pour intégrer les propositions de recommandations en rapport au système de valeurs de celui décide. Bien entendu, cela signifie qu'il est nécessaire de bien comprendre les relations entre celui qui demande de l'aide et celui qui décide dans une situation-problème ciblée.

Deuxièmement, il semble courant dans l'univers de l'ingénieur d'accepter comme acquis ce qui est défini comme le « problème » provenant du client. Il est rare de mettre en cause la pertinence du problème donné par rapport à la situation-problème si ce n'est s'autoriser quelques modifications permettant de trouver une solution qui convienne mieux au client. Or, il existe d'innombrables cas où une difficulté existe sans qu'il y ait consensus sur le(s) « problème(s) » à traiter. Que fait-on dans cette situation ? Dans le contexte des SIC, il est possible d'aborder cette situation-sans-problème-clair par un modèle d'évaluation qualitatif afin d'introduire de nouvelles dimensions faisant émerger des problèmes pertinents qui n'ont pas été jusqu'alors envisagés.

Dans cette optique, la figure ci-dessous indique le point d'entrée par le modèle d'évaluation, représenté par une boîte grise. Ainsi, la formulation d'un problème se construit à partir d'une présentation donnée d'une situation-problème, entre autres, par celui qui demande de l'aide et par le modèle d'évaluation du spécialiste d'aide à la décision. La formulation du problème peut conduire à une « Recommandation finale ». Cette recommandation peut porter sur une nouvelle présentation de la situation-problème qui soit davantage appropriée à la réalité vécue (avec ses incohérences apparemment non-rationnelles) du décideur-final. Elle peut également proposer des reformulations

d'un problème qui n'était pas évident à exprimer de prime abord ainsi qu'une nouvelle mise en relation de solutions connues.

D'un point de vue informationnel et communicationnel, cette entrée par le modèle d'évaluation qualitative s'ouvre à valoriser l'émergence du sens dans le processus décisionnel, notamment dans le cas de nouvelles décisions induites par la (re)formulation d'un problème. En somme, *le travail consiste à questionner autant la pertinence d'un problème donné que la mise en œuvre d'une solution proposée.*

Les éléments en pointillé de la figure ci-dessous désignent l'action éventuelle de l'ingénieur en aide à la décision avec une démarche plus étroitement focalisée sur une modélisation mathématique du processus décisionnel. Une réflexion portant sur les pondérations numériques des préférences énoncées de la grille triadique³⁵¹ de la méthode MEDIA-RERERES pourrait contribuer à cette modélisation mathématique. En somme, il ne s'agit aucunement de prendre la place de l'ingénieur d'aide à la décision mais de proposer une démarche qualitative complémentaire.

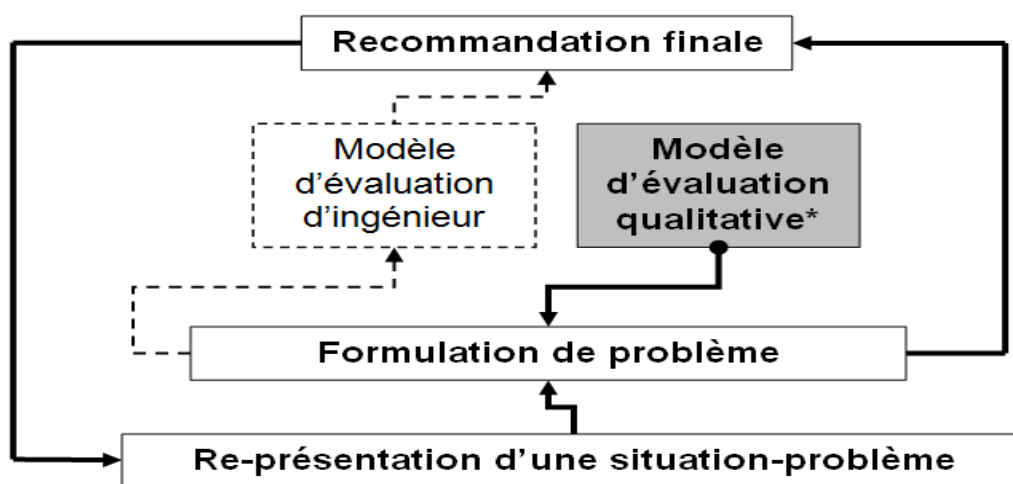


Figure 15. Aide à la décision centrée sur un modèle d'évaluation qualitative

La question se pose sur la relation entre les domaines de la modélisation qualitative (**Labour 2010b**, Paillé & Mucchielli 2008 : 293) du processus décisionnel et de la modélisation mathématique du processus d'aide à la décision ? A l'heure actuelle, les deux domaines sont souvent mêlés. Afin d'éviter la suspicion de collusion des enjeux entre les deux domaines, il semble utile de séparer l'explicitation du processus décisionnel – avec ses ambiguïtés et ses instabilités apparentes – vue sous l'angle qualitatif d'une part, de la modélisation du processus décisionnel vue sous l'angle d'une formalisation mathématique pour numériser des données (approche « quantitative ») d'autre part.

³⁵¹ cf. voir Chapitre 3, section, 2.3.4

Mélanger les deux démarches pose question si celui qui modélise ne prend en compte que des éléments qui conviennent à la doxa de son raisonnement. Cela semble être le cas avec la vision formellement *a priori* de la modélisation mathématique et du support numérique. En effet, il existe une tendance faisant abstraction des éléments décisionnels qui dépassent la vision d'une modélisation mathématique *a priori*.

Pour rappel, il ne s'agit pas de rejeter la démarche mathématique mais plutôt de mettre en question une prédominance de la démarche aux dépens de la rigueur scientifique lors de la réalisation d'un système d'aide à la décision. L'essentiel est de mathématiser les éléments dont le décideur a besoin sans trop s'éloigner des phénomènes existant sur le terrain et qui sont en constante changement. La séparation opérationnelle de la modélisation mathématique et de la modélisation qualitative permet d'étudier – chemin faisant (cf. Paillé et Mucchielli 2008 : 248, 280) – des éléments qui ne sont pas traités dans la démarche mathématique. Sous cet angle, si pour l'ingénieur un « modèle d'évaluation » n'est qu'un dispositif de mesure en aval de la formulation d'un problème dans la proposition qui est avancée dans ce travail, le modèle d'évaluation qualitative devient un dispositif qui peut *également* amener des personnes à décider. Dès lors, il pourrait constituer une aide à la décision. Ainsi, un des apports majeurs de cette recherche se trouve dans la présentation d'un modèle d'évaluation qualitative qui se situe opérationnellement en AMONT du travail de l'ingénieur d'aide à la décision.

Dans cette optique, la méthode MEDIA-REPERES valorise les construits du sens en tant que processus décisionnel associé à une situation de communication. Tel que le modèle d'évaluation qualitative de la Méthode est conçu, il se distingue du conseil d'un ami, ou d'un expert « traditionnel » comme le documentaliste, l'architecte, le pédagogue sur trois points essentiels. En reprenant les propos de Tsoukiàs (2008 : 153), la méthode MEDIA-REPERES est compatible avec trois hypothèses de base :

- La prise de décision (et éventuellement l'aide à la décision) peut être exprimée par un langage³⁵² *formel* et *abstrait* inscrit dans une démarche scientifique. En l'occurrence, le langage de la méthode MEDIA-REPERES se retrouve dans l'abstraction dialogique (*construing*) de George Kelly (Chapitre 1, section 5.0.2).
- Le concept de « processus d'aide à la décision » implique des pratiques et des comportements du quotidien qui dépassent la réflexion de la théorie mathématique de la décision. En effet, les résultats de chapitres 4 et 5 montrent que les effets boomerang, propulseur et stabilisateur proviennent des pratiques et des comportements du quotidien, lesquels dépassent une réflexion purement statisticienne de la théorie de la décision.
- La pratique de l'aide à la décision et celle de la théorie de la décision fournissent un apport à une réflexion sur une méthodologie transdisciplinaire d'aide à la décision. Sur ce plan, la collaboration entre les chercheurs en SIC et ceux en

³⁵² **Langage** : Série de symboles et des règles qui les combinent, au moyen desquels nous pouvons exprimer une variété infinie de messages (Reed 1999 : 358).

sciences de l'ingénieur pendant presque une décennie atteste de la faisabilité d'une certaine « transdisciplinarité » (**Labour, Useille et Crévits 2006**).

Un autre point de focalisation, en ce qui concerne l'action réciproque entre le spectateur et l'environnement de visionnage d'une œuvre audio-visuelle (la « mise en situation »), est celui de la consolidation des méthodes de recherche associées à la *Value Focused Thinking* (Réflexion centrée sur les valeurs). Ces méthodes structurent les valeurs de celui qui demande l'aide en lui proposant des « décisions créatives » pour élargir le champ d'actions possibles (Bouyssou *et al.* 2006 : 49-51, Keeney 1996). Cela suppose donc un contact soutenu avec celui qui demande de l'aide (le client) concernant la pertinence de la recommandation du spécialiste. Pour ce faire, les valeurs du client sont explicitées et hiérarchisées en relation à des « objectifs de base » déclarés. Ces objectifs sont ensuite décomposés en sous-objectifs et structurés en attributs, auxquels des valeurs sont accordées afin de « mesurer » la pertinence des conséquences de chaque objectif, cf. les travaux de Ralph Keeney (1992). Fort de l'expérience de la méthode MEDIA-REPERES, et des travaux associés, il est proposé que les attributs identifiés soient également associés aux construits de sens élaborés dans une situation de communication donnée.

Dans le prolongement de l'étude exploratoire de mes travaux, la démarche de la *Value Focused Thinking* offre la possibilité de traduire une partie de l'étude qualitative en termes plus quantitatifs, notamment dans la recherche des *patterns* éventuels.

Pour comprendre comment une personne agit, il nous faut découvrir la manière dont elle se représente sa situation. Or, une personne ne peut pas toujours clairement exprimer les constructions qu'elle crée de son monde. Certaines constructions ne sont pas symbolisées par des mots. Nous devons donc prendre en compte les *patterns* de représentation et de construction sous-verbaux de la personne (Kelly 1955/1963 : 16).

Afin d'explorer ces éléments « sous-verbaux » il serait utile d'étudier le degré de corrélation éventuelle entre les construits de sens – explicités par la verbalisation appareillée de MEDIA-REPERES – et la mesure quantitative de la réaction physiologique ressentie par le spectateur et enregistrée par les appareils adéquats. Une telle approche permettrait une meilleure mise en correspondance des ressentis et des construits de sens avec les éléments présents au niveau de l'image et du son de l'œuvre cinématographique (voir section 3.2 plus bas).

L'étude exploratoire a également mis en relief l'importance de la situation de visionnage sur les construits du sens liés au visionnage d'un film dans un état concentré (ex. pour oublier ses soucis) ou distrait (ex. en faisant le ménage), sur le plan individuel ou collectif, sur un ordinateur, un écran de télévision, un *smart-phone* ou au cinéma. Tout cet ensemble de paramètres, qui influent sur les construits, n'a pas été pris en compte dans les études en audiovisuel et doit impérativement être adjoint aux conditions d'opérationnalisation d'une bande-annonce actuelle. Cette prise en compte devrait rendre plus tangible l'usage des termes en aide à la décision tels que « donner du sens » (Roy 2005 : 2), et « *(to) make sense* » (Touskiàs dans Bouyssou *et al.* 2006 : 32, 62, 63).

Il convient de relativiser les résultats de cette étude dans d'autres domaines également. En premier lieu, tout dispositif de recherche porte un certain nombre de travers possibles. Ils sont liés aux choix de la méthodologie, en l'occurrence, microsociale (étude de cas idiographique) et de la méthode (questionnaires, entretiens, grille triadique). En second lieu, il existe inévitablement des biais relatifs à la « représentativité » de la diversité des spectateurs interrogés, la personnalité du chercheur et aux particularités de la situation communicationnelle de chacun des 20 études de cas. Par ailleurs, la décision de voir le film au cinéma ou à la télévision, voire d'acheter le produit, ne se prend que rarement sur le seul visionnage d'une bande-annonce, mais fait intervenir de nombreux autres éléments : commentaires sur Internet, critiques et jugements par les pairs ou par les professionnels, bouche à oreille par les proches ou la communauté de référence, Ces autres éléments participant de la décision devront également être pris en compte afin d'affiner la connaissance des processus de prise de décision de vouloir voir un film.

2. Projets de recherche en cours

Dans le but d'approfondir les réflexions sur la relation entre la mise en situation d'un dispositif et le processus auctorial, plusieurs projets ont vu le jour. Ces différentes instances de recherche contribuent à consolider la méthodologie de cette recherche ancrée sur des études de cas sur le terrain.

(...) une réussite de l'action au plan local peut ne relever que d'un effet de contexte, et des duplications dans des contextes différents pourront seules permettre qu'une théorisation généralisante puisse être définie (Narcy-Combes, 2005 : 117).

Mes projets en cours sont caractérisés par le constat qu'une science ne peut pas avancer sans une mise en question de ses propres valeurs en les confrontant à une interdisciplinarité, en l'occurrence, des sciences de l'ingénieur et d'autres domaines des SHS – le sujet est approfondi avec les exemples des actions de recherche dans le dossier *Parcours professionnel* de cette Habilitation, section 2.7.

2.1 Analyse des effets de bandes-annonces

Le but principal du projet *Effets des bande-annonce au cinéma*, est d'identifier les éléments scéniques qui favorisent la décision de voir un film, ou non, suite au visionnage d'une série de bandes-annonces dans une salle de cinéma avec des spectateurs.

Une étude de la société *Médiamétrie* en octobre 2010 auprès de 1 264 spectateurs de cinéma montre que parmi les différents outils de promotion, c'est la bande-annonce en salle qui incite le plus

à voir un film (*MédiaMétrie* 2011³⁵³). Qu'est-ce qui constituerait donc une « bonne » bande-annonce qui puisse aider le spectateur à prendre une décision ? Quel rôle la bande-annonce joue-t-elle dans le processus décisionnel, étant donné que d'autres facteurs interviennent dans la décision d'aller voir un film au cinéma ? Ces « autres facteurs » comprennent ce que Claude Forest (2010 : 11, 392) décrit dans son ouvrage, *Quel film voir ? Pour une socioéconomie de la demande de cinéma*, comme une « contagion mimétique » (« imitation ») propre à l'espèce humaine. Cette hypothèse est inspirée des travaux de l'anthropologue et académicien René Girard prônant la nature mimétique du « désir » (Forest 2010 : 358-361). À partir d'une étude statistique, Forest (2010 : 374) avance l'idée que le choix d'un consommateur potentiel est proportionnellement lié à un choix déjà réalisé par ce dernier ou par d'autres consommateurs qui ont déjà acheté un bien. Statistiquement parlant, la décision d'achat d'une grande partie des spectateurs se calque sur celui de « leurs prédécesseurs, ou sur ceux dont ils anticipent les choix retenus » mais « toutefois, l'imitation n'est pas parfaite ni unanime » pour tout le monde car d'autres paramètres interviennent (Forest 2010 : 375). Dans ce contexte, la problématique de l'étude sur les effets des bandes-annonces dans une salle de cinéma a pour postulat qu'une décision de voir un film, ou non, est inévitablement un compromis dans une situation de communication donnée.

Dans un sens important, toute décision est une affaire de compromis. L'alternative qui est finalement sélectionnée ne permet jamais d'accomplir complètement ou parfaitement les objectifs. Elle n'est qu'une meilleure solution disponible dans une situation donnée. La situation environnementale pose inévitablement des limites aux alternatives disponibles et c'est cela qui établit un seuil maximum à la possibilité d'atteindre un but (Simon 1977 : 5).

Dans ce cadre, Joshua Minette, étudiant en Master deuxième année en Audiovisuel et Multimédia à l'UVHC effectuera des entretiens avec une dizaine de spectateurs de cinéma. Les personnes choisies sont statistiquement représentatives de celles qui se rendent en salle³⁵⁴. Cette étude a pour objectif de montrer une hétérogénéité qualitative parmi les spectateurs de cinéma dans leurs (non)choix de film. La démarche s'inspire de la méthode MEDIA-REPERES pour expliciter les éléments qui déclenchent l'envie, ou la réticence, de voir un film suite au visionnage d'une série de bandes-annonces dans une salle de cinéma.

Pour ce faire, le spectateur regarde des bandes-annonces en salle avec les autres spectateurs d'un film, ensuite il quitte la salle pour s'entretenir avec le chercheur sur ce qu'il a vu. L'entretien a lieu dans un bureau du cinéma mis à la disposition du chercheur. Lié à l'objectif de comprendre ce qui déclenche l'envie, ou non, de voir un film, l'entretien cherche à identifier le système de valeurs de la

³⁵³ La société *MédiaMétrie* se spécialise dans l'étude du public de films diffusés en salle. Les résultats de ces études sont destinés aux éditeurs de vidéo souhaitant préparer une stratégie de lancement du DVD d'un film à partir du public de cinéma. Ils s'adressent également aux distributeurs de films en salles désirant un « profil » des spectateurs d'un film apparenté à celui dont ils vont travailler la promotion.

³⁵⁴ Selon *MédiaMétrie* (2011), en 2010, les spectateurs habitués du cinéma sont principalement représentés par deux générations : les 15-24 ans, qui représentent plus d'un quart des habitués (27,9%) et les 50 ans et plus - près d'un habitué sur 3 (30,1%).

personne en matière de choix de films en salle. Préfère-t-elle voir ce genre de film seule ou en groupe ? Serait-elle prête à voir le film à la maison ? Le cas échéant sous quel format de préférence : à la télévision, en DVD/DivX ? sur un écran de téléviseur ou sur un écran informatique ? D'autres réponses sont également entendues telles que : Comment la personne s'informe-t-elle au préalable des films à voir ? Le choix est-il pris avant d'arriver au cinéma ? Si c'est le cas, comment est-elle informée (bande-annonce à la télévision, au cinéma, bouche à l'oreille, site internet...) ?

2.2 Approches croisées des effets de sens au visionnage

Un projet de recherche plus élaboré dans le cadre d'un doctorat en SIC est en préparation. Il s'agit de croiser plusieurs approches afin de faire émerger des effets de sens au visionnage des bandes-annonces et des publicités cinématographiques. La thèse cherchera à compléter la méthode MEDIA-REPERES et à en augmenter l'opérationnalisation dans un contexte économique.

Ces travaux devront aboutir à la définition d'une métrique permettant d'évaluer l'influence des phénomènes, tels que le dispositif de diffusion collectif ou personnel, l'ordonnancement des scènes, la culture personnelle de l'utilisateur relative à la « qualité perçue » du document audio-visuel. Cette qualité pouvant être éloignée de la « qualité technique » du document. Cette métrique prendra en compte les enregistrements électrophysiologiques par un système d'acquisition polygraphique, apte à capter les réactions émotionnelles. La maîtrise technique de celui-ci garantit l'initiation rapide des collectes de données, notamment dans la mesure où les problèmes de synchronisation de l'horloge par rapport à des événements extérieurs ont déjà été gérés. Dans cette optique, la doctorante utilisera un appareil non invasif de l'électrocardiogramme, de l'électrodermogramme et des mesures de température cutanées via des électrodes de surface. L'activité respiratoire sera évaluée au moyen de capteurs de forces reliés à des ceintures positionnées au niveau thoracique et abdominal. Un enregistrement au repos, préalable au visionnage des séquences filmées servira à l'établissement d'une caractérisation végétative individuelle qui pourra être mise en relation avec la réactivité phasique aux stimulations. Ces travaux s'inscrivent dans l'idée « d'action incarnée » de Varela, Thompson et Rosch (1993 : 234-235) selon lesquels la perception est inscrite dans un corps, ancrée au système nerveux relié aux surfaces sensorielles et motrices, faisant partie du monde³⁵⁵. Les aspects personnels du ressenti seront quantifiés *a posteriori* par une méthode adaptée de MEDIA-REPERES.

Sous cet angle, la problématique de recherche reprend les travaux autour de MEDIA-REPERES et les questions qu'ils suscitent. Elle s'interroge sur les éléments apparemment décisifs d'un processus décisionnel après avoir vu un extrait de film. Plus précisément, elle questionne les conditions et la manière dont les préférences décisionnelles associées à la création du sens sont liées aux modalités de la relation entre l'utilisateur et les éléments scéniques que le spectateur attribue au film. Au cœur

³⁵⁵ cf. Chapitre 1, section 4.1

de cette problématique se pose la question suivante : comment croiser les apports de diverses méthodes de recueil qualitatives et quantitatives permettant d'enrichir la connaissance des processus de construits de sens et ainsi d'affiner les recommandations que l'on peut en extraire en termes d'aide à la décision pour les concepteurs/auteurs de deux types de supports spécifiques : les bandes annonces et les publicités cinématographiques.

L'analyse de l'activité de recherche se compose :

- d'enregistrement de la réaction physiologique ressentie par le spectateur au cours du visionnage,
- de recueil des construits de sens résultant du visionnage explicités par la méthode MEDIA-REPERES,
- de croisement des données et recherches de corrélations entre les éléments images et sons des supports cinématographiques et les effets de sens observés,
- d'exploitation des résultats obtenus en termes de recommandations et d'aide à la décision,
- de déclinaisons dans le cadre de situations variées de visionnage,
- d'analyse des croisements avec d'autres éléments que le visionnage participant au processus de prise de décision du spectateur.

L'ensemble des travaux doctoraux a pour vocation de mieux appréhender les construits du sens afin de doter d'une connaissance scientifique les concepteurs/auteurs de bandes-annonces qui travaillent aujourd'hui à partir de présupposés heuristiques. Le monde économique devrait être directement concerné par les connaissances élaborées.

2.3 Analyse d'un *Newsgame*

Avec l'École Supérieure de Journalisme de Lille, une équipe du *Monde.fr*, une société de multimédia, des chercheurs en SIC du laboratoire DeVisu (UVHC) et du laboratoire Geriico (Université de Lille 3) un des premiers *Newsgame* (jeu d'actualités journalistiques) est en cours de conception et de test. Le projet a été labellisé par le pôle de compétitivité *Cap Digital* (2009) dans le cadre de l'axe d'éducation et formation numérique (Bayet 2010 : para. 2). Le but du projet est de faire coïncider le monde du jeu vidéo avec l'actualité du monde journalistique sous forme d'un jeu vidéo à portée journalistique, c'est-à-dire une « *Plateforme de Production de Serious Games*³⁵⁶ *Journalistiques* » (PPSGJ) (Florant Maurin³⁵⁷ dans Bayet 2010 : para. 4-5).

³⁵⁶ la conjonction d'un apprentissage avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo

³⁵⁷ voir le blog de Florent Maurin, un des auteurs du projet. Maurin est journaliste au sein du groupe Bayard Presse, spécialisé dans l'écriture jeunesse [Accessible en ligne à : <http://newsgames.blog.lemonde.fr/> date de la dernière visite : 21 avril 2011].

Dans le cadre de la validation du jeu, il est prévu, entre autres, de mener des entretiens avec les premiers joueurs de ce *Newsgame* par la méthode MEDIA-REPERES. Le point d'entrée de cette étude serait l'examen de l'effet d'une éventuelle porosité (*bleedthrough* en anglais) ressentie, ou non, entre le monde de l'œuvre multimédia (le fictif) et l'univers d'un vécu quotidien et personnel³⁵⁸ (le réel) du point de vue du spectateur. En effet, tel que le jeu a été conçu, le rôle du journaliste est de répondre aux questions des joueurs. Par exemple, si un joueur écrit : « Une telle alliance entre deux partis politiques, ce n'est pas possible », un journaliste pourra lui répondre : « Si, regardez, en telle année, dans tel pays, c'est ce qui est arrivé », et le renvoyer vers la source de l'information (Bayet 2010 : para. 11).

Le recours au jeu vidéo est surtout pertinent dans le cas des problématiques que l'on comprend mieux (en se mettant) à la place des décideurs » (Maurin dans Bayet 2010 : para 6).

Dans cette optique, l'étude cherchera à entrevoir le système de valeurs des joueurs à travers leurs appréciations du jeu. L'hypothèse de travail se fonde sur la « *vérité métaphorique* » (cf. Goodman 1978/1992) selon laquelle des scènes médiatisées affichent ce qu'il faudrait faire et ne pas faire dans le réel. Or, il se peut que les joueurs perçoivent ce *Newsgame* comme un moyen de détente, voire un exutoire par rapport au réel, sans intérêt « sérieux³⁵⁹ ». Les joueurs interrogés sont principalement les étudiants en journalisme ayant une vision critique sur ce nouveau mode de communication susceptible d'intéresser des jeunes adultes et de les inciter à réfléchir sur l'actualité.

Avant les entretiens, un questionnaire sera envoyé à chaque joueur afin de déterminer son « profil » (âge, préférences et pratiques des jeux). La session de jeu devrait durer environ 60 minutes suivie par un entretien d'environ 30 minutes. Cela nécessitera donc une adaptation de la méthode MEDIA-REPERES. Les résultats escomptés des entretiens porteront sur le format, le contenu, le support de diffusion et la situation d'usage associés aux construits personnels et liés à l'engagement et l'appréciation du joueur. Ce projet permettra de renouer avec mon ancien métier de journaliste et de revisiter mes travaux (non-publiés) de 2004 à 2006 dans les univers virtuels de www.secondlife.com et du maintenant « défunt » www.there.com.

2.4 Conception d'un site *Pedagogics Pattern*

En collaboration avec Christophe Kolski, enseignant-chercheur (Professeur des universités) en informatique, un site web a été mis en place avec des étudiants en troisième année d'informatique à

³⁵⁸ cf. Chapitre 3, section 3.1.1

³⁵⁹ C'est-à-dire lié à l'appropriation de connaissances de l'actualité ou de compétences « journalistiques ».

l'UVHC. Le site a comme but d'instrumentaliser l'idée de *pattern language*³⁶⁰ pour que des enseignants puissent décrire des expériences pédagogiques à l'aide d'un format de *pedagogics pattern* (cf. **Labour et Kolski 2010**³⁶¹).

Le travail de réalisation a été confié à deux étudiants, Manon Demyttenaere et Maxime D'Halluin, pour créer un site web où il est possible de disposer d'une base de données de *patterns* et de les mettre à la disposition de la communauté. (Ces travaux relèvent d'une communauté internationale transdisciplinaire qui s'intéresse à la notion de *pattern language* dans le domaine de l'appropriation des connaissances et des compétences professionnelles). Le site est disponible en français et en anglais³⁶². Suite à la création du site, accompagné par un Rapport de projet (Demyttenaere et D'Halluin 2011), une mention « très bien » a été décernée aux étudiants pour leur travail.

Suite à ces premiers travaux, il est prévu de développer ce site web avec d'autres étudiants en informatique l'année prochaine. Les étudiants souhaitant travailler sur le projet seront invités à participer à un entretien MEDIA-REPERES pour mieux évaluer l'effet du site web actuel sur l'utilisateur et les implications sur le développement du site. L'adaptation de la Méthode se fera avec l'étroite collaboration avec Professeur Kolski, expert reconnu en Interaction Humain-Machine.

2.5 Représentations des portiques aéroportuaires de détection

Dans la continuité des travaux menés depuis 1999 avec des collègues ingénieurs en aide à la décision, la méthode MEDIA-REPERES est mise à profit dans une étude portée sur l'émergence du sens vis-à-vis des nouveaux portiques de sécurité prévus pour les aéroports en France. L'étude fait partie d'un projet ANR SAMOSA (*ScAnner Micro-Onde pour la Sécurisation des Aéroports*), de 36 mois, ayant pour but l'examen des effets individuels et sociaux à l'égard des prises d'images à faible profondeur des individus afin de détecter des objets métalliques dans et sur le corps.

Cette recherche se trouve dans un contexte de « décisions inter-acceptabilités³⁶³ » du point de vue d'une aide multicritère à la décision. Elle fait suite aux expérimentations avec des dispositifs de détection aux Etats Unis et en France montrant la nécessité de compléter les investigations techniques par une réflexion sur l'acceptabilité juridique (éthique et respect de la personne),

³⁶⁰ Un *pattern* permet de décrire des situations pédagogiques innovantes (par exemple intégrant des situations de simulation ou de travail en concurrence par des groupes d'étudiants) par l'intermédiaire des éléments textuels, graphiques et par tableau.

³⁶¹ La première version de ce projet est présentée dans la partie *Parcours professionnel* de cette Habilitation, section 2.2

³⁶² voir <http://patternpedagogic.free.fr/login.php?lang=en> date de la dernière visite : 21 avril 2011

³⁶³ **Décisions inter-acceptabilités** : La construction d'un système de valeurs prenant en compte l'ensemble des points de vue abordés.

individuelle (craintes pour l'intimité et la santé) et sociale (sûreté publique). Dans ce contexte, l'apport des SIC à ce projet tient dans l'articulation de ces différents niveaux d'acceptabilité du point de vue des personnes qui représentent le monde des juristes, de la formation des opérateurs, de la relation publique, et des passagers aéroportuaires.

Le déploiement de la méthode MEDIA-REPERES se concentre, concernant les systèmes de valeurs des parties prenantes, sur le fonctionnement d'un système de détection par imagerie millimétrique à base d'émetteur-récepteur micro-onde. Pour des raisons logistiques il n'est pas possible d'aller sur le terrain pour mener des entretiens avec des personnels de sécurité, des passagers, des juristes, des consultants de sécurité, des représentants des compagnies aériennes. Il a été décidé de demander aux parties prenantes d'exprimer leurs points de vue suite à un visionnage individuel d'un document audio-visuel sur le fonctionnement du nouveau portique. La problématique de cette étude a un double angle :

- Quelles sont les conditions selon lesquelles les différents domaines d'acceptabilité puissent former un ensemble opérationnel pour qu'aucun domaine (juridique, économique, confort personnel, ...) n'occupe une position dominante, ni qu'aucun ne fasse obstruction à un autre lors d'une « décision globale » ?
- Quelles sont les « décisions complémentaires » nécessaires à une meilleure implantation de tels dispositifs ?

Une pré-étude a été mise en place (mars – juillet 2011) pour adapter MEDIA-REPERES à la situation-problème de SAMOSA. Le dispositif d'entretien consiste à demander à la personne interrogée :

- de visionner un *document audio-visuel* d'environ cinq minutes sur le fonctionnement du nouveau portique. (Le document a été choisi par un représentant des *Services Techniques de l'Aviation Civile* [STAC], partenaire du projet chargé de garantir la cohérence du déploiement de tels systèmes de sécurité avec le cadre réglementaire en vigueur).
- de noter sur un questionnaire ses réactions de manière spontanée suite à ce qu'elle a vu et entendu. (Il s'agit d'un *questionnaire post-visionnage* élaboré lors de la pré-étude).
- de répondre aux *questions de création du sens* (validées et adaptées pendant la pré-étude).
- de remplir une *grille triadique*, en partie pré-remplie, en relation au système de valeurs de l'individu.
 - o Avec la grille, quatre alternatives sont présentées à la personne (dimensions verticales) : Portique proposé, Portique actuel, Palpation manuelle, et Aucun contrôle. Chaque alternative est accompagnée par une image en couleur pour faciliter les comparaisons croisées entre elles.
 - o La grille est également munie – sur les lignes à gauche des alternatives (voir plus bas) – d'une dizaine d'attributs pré-remplis (dimensions horizontales) (ex. Respect des droits de la personne, Violation de l'intimité personnelle, Sentiment de sécurité, Augmentation des coûts du billet de vol, Protection contre le terrorisme, ...). Ces termes sont tirés du projet en rapport aux « enjeux », aux « engagements », aux « points de vue » et aux

« éléments scéniques saillants » qui sont associés au système de sécurité dans les aéroports.

- Lorsque la personne a compris le fonctionnement de la grille, elle est incitée à proposer des attributs de dissimilitude (sur les lignes à droite des alternatives) en relation directe avec des attributs pré-remplis. Le choix est effectué par rapport aux valeurs propres de la personne. (La personne est encouragée à verbaliser le fondement de son choix. Cette manière de remplir la grille s'est montrée utile dans d'autres projets de recherches).
- La personne peut ajouter ses propres attributs si elle le souhaite.
- Une fois les attributs de dissimilitude remplis, la personne pondère chacun de ses choix, qui se trouvent dans la grille par l'intermédiaire d'une échelle de Likert de 5 points. (De nouveau, la personne est encouragée à verbaliser ses choix).
- La dernière tâche est de choisir l'attribut de chaque dyade construite et une alternative, parmi les quatre proposées, qu'elle préfère. (Ces choix contribuent à établir le système de valeurs de la personne).

	Portique proposé	Portique actuel	Palpation manuelle	Aucun contrôle	
Respect des droits de la personne					Attribut donné par la personne
Sentiment de sécurité					Attribut donné par la personne
Violation de l'intimité personnelle					Attribut donné par la personne
Augmentatio n des coûts du billet de vol					Attribut donné par la personne
Efficace contre le terrorisme					Attribut donné par la personne
Perte de temps					Attribut donné par la personne
...					
...					

Tableau 76. Grille SAMOSA en cours de validation

Les entretiens, avec les parties prenantes, sont filmés pour identifier des éventuelles réactions visibles (rire, indignation, surprise, ...) pendant le visionnage du film. Cela permettra de mettre en relation les réactions pendant le déroulement du document audio-visuel afin d'estimer quels éléments du film auraient fait réagir la personne. Ces observations sont confrontées aux propos de la personne portant sur ce qu'elle a vu et entendu dans le film.

2.6 Création de sens et résolution de conflit aérien

En réponse à un appel de recherche (*SJU/LC/0055-CFP, Lot 1 – Information Management*) les laboratoires LAMIH et DeVisu à l'UVHC ont proposé le projet « Dispositif de création de sens en résolution de conflit aérien » (SESAR³⁶⁴). Mon implication dans le projet se résume à co-élaborer une approche alternative d'aide à la décision fondée sur les principes d'*empowerment* (sentiment d'être capable d'accomplir un nouvel objectif) dans le contexte du *work-based learning* (apprentissage au poste de travail) autour des éléments représentatifs d'élégance, d'énergie, d'écoulement du trafic aérien et de non-intervention en quantité comme en valeur. Les trois axes de recherches sont :

- Comment les contrôleurs donnent-ils du sens au système d'information aérien ? (processus décisionnel)
- Comment maintenir le processus de création du sens malgré une augmentation importante du trafic aérien ? (aide à la décision)
- Comment mettre à jour le système d'information en développant une mise en cohérence entre le processus hypothético-déductif ascendant et le processus empirico-inductif descendant de la part des contrôleurs aériens (dimension formative).

2.7 Production de contenu numérique interactif

Le laboratoire DeVisu fait partie d'un projet de recherche inter-universitaire « IngéVisu » (*Science et Ingénierie du Visuel : contenu, production, interaction et virtualité, No. 3185I, MESHS, l'Université Lille Nord de la France*). Le projet a pour objectif la création des contenus audiovisuels et l'évaluation des effets de ces contenus sur le plan individuel et collectif d'un point de vue perceptif, cognitif, émotif et social. Le but du projet est d'intégrer les résultats de ces études dans la conception des nouvelles technologies interactives. La contribution de MEDIA-REPERES participe à cette recherche pluridisciplinaire sur le son et l'image en prenant en compte les construits des utilisateurs en tant que processus décisionnel.

Une des questions que soulève ce projet réside dans la relation entre la « qualité technique » des contenus audio-visuels et la « qualité ressentie » des utilisateurs. Comment la qualité technique peut-elle se mettre en service de la qualité ressentie ? Comment la qualité ressentie peut-elle proposer des pistes pour le développement de l'ingénierie du contenu audio-visuel ? Un début de réponses à ces questions se trouve dans une adaptation de la méthodologie de MEDIA REPERES dans un cadre de « démarche qualité » au sein d'une équipe de développeurs de contenus audiovisuels.

³⁶⁴ Single European Sky Air-Traffic Management Systems Research

3. Conclusion

Un premier fil conducteur qui traverse les projets de recherche présentés tient à l'émergence du sens, voire du « non-sens³⁶⁵ », liée à un système de valeurs. Il est tout à fait envisageable de concevoir des situations où l'individu peut constater la signification sociale ou symbolique d'un comportement ou d'un signe médiaté sans pour autant qu'elle ait un sens personnel. Cela fut le cas, par exemple, de Gaid et de Gaële (Chapitre 3). Un effet de ce non-sens serait un sentiment d'ennui, ou de frustration, d'être en train de perdre son temps. Il semble donc important de bien comprendre la dynamique de l'émergence de sens avant d'entreprendre une réalisation d'aide à la décision en tant qu'extension à la « rationalité limitée » d'un décideur humain. Force est de constater que cette rationalité limitée n'est pas infiniment extensible par une aide médiatée. Si cette extension de rationalité est mal étendue, elle court le risque de se trouver inopérable pour le décideur. Cela nécessite d'établir le point d'extension approprié d'un tel prolongement du raisonnement du décideur.

Un deuxième fil rouge s'attache à ce qui caractérise une recherche qualitative, dépassant l'affirmation que le qualificatif représente des phénomènes non soumis au prisme préalable d'une analyse quantitative ou mathématique. Une relecture des ouvrages de Paillé et Mucchielli (2008), de Morin (2008), de Kaufmann (1996) et de Kvale (1996) mettent en avant le statut accordé à des éléments qui relient un ensemble de construits personnels, c'est-à-dire qui rendent intrinsèquement cohérent un ensemble d'éléments qui ne sont pas toujours quantifiables. Dans cette optique, le but d'une recherche qualitative est comparable à l'identification d'une clé de voûte (*keystone*, en anglais, la « pierre-clé » d'une voûte). Il se peut que cette pierre-clé soit plus petite ou plus singulière que les autres pierres qui l'entourent. La structure ne peut pourtant pas se passer d'elle. Sans cette pierre la solidité de l'édifice n'est pas garantie. En restant dans cette métaphore, si on peut comparer la « création du sens » comme une mise en cohérence d'un ensemble d'éléments (le ciment entre les pierres d'un édifice), alors le système de valeurs pourrait correspondre à une « pierre de voûte » en partie visible, voire embellie par un « bossage » de plafond.

Vu mes projets de recherche, et à l'issue de l'étude exploratoire de MédEm, il me semble judicieux d'approfondir les différentes manières d'**éliciter les « systèmes de valeurs » afin de mieux comprendre les construits élaborés lors d'une prise de décision**. Par « élicitation » est comprise l'idée d'élaborer une situation de communication permettant de réunir la *création du sens*, les *enjeux* d'un projet de réflexion, les *engagements* que ces enjeux impliquent pour le participant et pour ses relations avec d'autres participants éventuels, les *points de vue* et les *objets scéniques* perçus

³⁶⁵ cf. Chapitre 1, section 8.4.1

comme saillants. Les résultats de ces élicitations pourraient éclairer la manière dont l'individu apporte un sens au processus décisionnel dans la construction d'une aide à la décision. A l'aune de ces réflexions, le défi d'une recherche qualitative se doit de renforcer non seulement la rigueur pour conceptualiser un système de valeurs mais également de voir comment ces valeurs peuvent s'infléchir, voire se modifier, en interaction avec les processus informationnels et communicationnels.

Conclusion générale

Le mémoire présenté s'inscrit dans un contexte où l'audio-visuel est de plus en plus omniprésent dans le quotidien. La pléthore de contenus audio-visuels numérisés ainsi que de situations de visionnage – du confort de la salle de cinéma jusqu'à l'écran d'un ordinateur au travail dans un bureau, en passant par le *smartphone* dans un transport en commun bondé de passagers – sont telles que l'utilisateur doit faire un choix dans ce qu'il regarde. Sous quelles conditions et de quelle manière l'utilisateur décide-t-il donc de visionner un contenu audio-visuel donné ? Afin de débroussailler le terrain de ce questionnement, ce mémoire a élaboré une situation de communication offrant à 20 spectateurs la possibilité d'explicitier leurs construits personnels en relation à leur décision de regarder, ou non, un film après en avoir visionné un extrait.

Le point de départ de cette recherche se trouve dans la mise en situation d'un extrait de film d'un point de vue informationnel et communicationnel par rapport à la création de sens en tant que processus décisionnel. La démarche se réfère aux Sciences de l'Information et de la Communication et plus particulièrement à une approche socioconstructiviste (**Chapitre 1**). L'orientation de ces réflexions, entreprise depuis 35 ans, se situe dans le courant des Sciences Humaines et Sociales conceptualisant les expériences vécues du terrain en s'efforçant de concilier les dynamiques microsociale ascendante et macrosociale descendante. Afin de situer l'enjeu de l'étude, le **Chapitre 2** explicite le but et la problématique de la recherche entreprise ainsi qu'un cadre d'interprétation portant sur la manière dont le spectateur appréhenderait une œuvre audio-visuelle. Cela a conduit à l'élaboration d'une étude exploratoire qui a permis de développer une méthode d'entretien semi-guidé – nommée MEDIA-REPERES – fondée sur une approche microsociale et idiographique favorisant une recherche par étude de cas (**Chapitre 3**). Les résultats des études de cas de 20 spectateurs révèlent des effets boomerang, propulseur et stabilisateur associés à l'extrait d'un film d'action (**chapitres 4 et 5**). Le **Chapitre 6** présente les apports, les limites et les perspectives de la recherche.

Dans ce contexte, l'apport global de cette étude peut se résumer sur trois plans. Sur le plan des *Sciences de l'Information et de la Communication*, ce mémoire montre l'intérêt d'une méthode qui associe le processus informationnel au processus communicationnel en passant par l'élaboration des « construits personnels ». Du point de vue de *l'audio-visuel*, la méthode MEDIA-REPERES apporte des pistes de réflexion sur le plan opérationnel et méthodologique pour établir un lien entre les objets scéniques perçus sur un écran en rapport aux construits personnels d'un spectateur. Enfin, sur le plan de *l'aide à la décision*, le point fixe de cette recherche est un modèle d'évaluation qualitative en tant que dispositif complémentaire d'une modélisation mathématique du processus décisionnel.

L'articulation de ces différents plans exige, cependant, une approche transversale qui régule les tensions inévitables, et souvent créatives, dans le processus de création de sens. Une des pistes de réflexion prometteuse à ce sujet se trouve dans les travaux en épistémologie des sciences de Nancy Cartwright (1999) selon laquelle la science moderne se développe par un assemblage savant des différents champs scientifiques pour créer un *patchwork* de concepts théorisants et opérationnels. (Sa proposition s'oppose à la quête d'une Théorie Grandiose [*Grand Theory*] unificatrice de la science). La démarche de Cartwright (1999 : 4 – 10) peut se résumer en trois points.

Premièrement, une théorie scientifique ne peut que décrire le réel par l'intermédiaire de modèles qui servent, entre autres, à interpréter des concepts. Cela signifie que la science s'applique « assez peu » aux situations extérieures aux paramètres des laboratoires de recherche.

Deuxièmement, les lois de la science s'appliquent *ceteris paribus sic stantibus* (« toutes choses étant égales par ailleurs ») aux situations conçues pour permettre le déroulement d'une opération conçue, que Cartwright qualifie de « machine nomologique³⁶⁶ ». Une telle machine peut se présenter sous la forme d'un « modèle », ayant la fonction de mettre en place une situation locale propice à l'émergence d'un événement (Cartwright 1999 : 50, 58). Sous cet angle, un système d'aide à la décision peut être conçu comme une « machine nomologique ».

Troisièmement, la connaissance scientifique n'est pas une connaissance des lois universelles qui régissent le monde mais plutôt la connaissance de la « nature des choses » utile à construire des « machines nomologiques ». Cette connaissance décrit ce qui *peut arriver* et non pas ce qui *va arriver* dans une situation locale donnée ; « le pas du possible à l'actuel représente une hypothèse à tester » (Cartwright 1999 : 10).

Cartwright (1999) fait l'impasse, cependant, sur un quatrième élément de base qui pourrait intégrer les trois autres éléments (ci-dessus) nécessaires à l'élaboration d'un *patchwork* scientifique. Vu la manière dont des techniques scientifiques ont été détournées contre le bien-être de l'humanité au cours de l'histoire, le chercheur au 21^e siècle ne peut pas se contenter d'élaborer des machines nomologiques sans prendre en compte les « systèmes de valeurs³⁶⁷ » qu'elles pourraient exploiter. En effet, l'histoire des sciences montre comment des doxas peuvent chercher à s'imposer par la construction de « ponts intellectuels³⁶⁸ » à sens unique entre des domaines qui questionnent une doxa. Dans ce contexte, comment ne pas penser à une exploitation cyniquement ou naïvement politique ou industrielle de la méthode MEDIA-REPERES ? Faute de pouvoir éliminer totalement le détournement d'un ouvrage scientifique, comment donc se prémunir contre des abus ?

³⁶⁶ **Nomologie** : Etude des lois fondamentales (non-observables directement) considérées comme « universelles »

³⁶⁷ cf. Chapitre 6, section 1.4.

³⁶⁸ L'ambiguïté de la démarche d'unification des sciences se retrouve, chez Isaac Newton. Aussi brillant qu'il fût, Newton usait de son pouvoir pour détruire les carrières de ses détracteurs scientifiques, cf. Robert Hatch (1998).

Dans cette optique, rendre opérationnel un *patchwork* scientifique implique d'aller au-delà d'ériger des « ponts entre des domaines » : *We build too many walls and not enough bridges* (citation attribuée à Isaac Newton et reprise par Mugur-Schächter 2006 : 55). En fait, un savoir apparemment emmuré ne sert pas nécessairement à exclure des avancées scientifiques mais peut servir à se protéger contre des doxas (abusives). Il y a donc certains « murs » qu'il ne faudrait pas abattre, et des « ponts » à reconstruire. Ce que le chercheur en SHS devrait s'efforcer de bâtir est plutôt ce qu'Edgar Morin (1999/2000 : 112-114) appelle l'ouverture « subjective (sympathique)³⁶⁹ » et l'intériorisation de la tolérance³⁷⁰. En d'autres termes, les ponts que le chercheur construit – et les murs qu'il s'efforce d'abattre – devraient avoir pour objectif la co-construction d'*ubuntu* (« l'humanité de la personne grâce à autrui³⁷¹ »), concept zoulou qui rejoint les propos d'Edgar Morin ci-dessus) lors de la construction des machines nomologiques.

³⁶⁹ **Ouverture subjective (sympathique) à autrui** : elle comprend d'une compréhension de l'autre par la « projection » et « l'identification » (Morin 1999/2000 : 113).

³⁷⁰ **Intériorisation de la tolérance** : elle implique le droit d'autrui de préférer des propos qui semblent « ignobles » au chercheur ; la volonté de nourrir des opinions diverses et antagonistes ; le postulat de Niels Bohr que « le contraire d'une idée profonde est une autre idée profonde » ; et le sens que l'humain accorde aux mythes, aux idéologies, aux idées ou aux dieux (Morin 1999/2000 : 113-114).

³⁷¹ *umuntu ngumuntu ngabantu* dit un proverbe ancestral zoulou, c'est-à-dire une personne (*umuntu*) devient une personne (*ngumuntu*) grâce aux autres personnes (*ngabantu*).

Bibliographie

Angé, C. (2003). La quête du sens dans les œuvres interactives. Dans J.P. Balpe et I. Saleh (Eds.) *Hypertextes, hypermédias : créer du sens à l'ère numérique* (pp. 47-56), Paris : Lavoisier/Hermès.

Astolfi, J.-P. (1993). Comment les élèves apprennent-ils ? Article paru dans la revue, *Sciences Humaines*, 32. [Accessible en ligne à : http://sites.estvideo.net/gfritsch/doc/_rezo-cfa-407.htm, consulté le 26 janvier 2011].

Arijon, D. (2004). *La grammaire du langage filmé*. Paris : Editions Dujarric.

Asch, S.E. (1946). Forming impressions of personality. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 41, 1230-1240.

Augustin, Saint. (1962). Les confessions, Livre XI. Œ

Bachelard, G. (1938/1971). La Formation de l'esprit scientifique. Dans *Bachelard – Epistémologie. Textes choisis*. Paris : Editions Presses Universitaires de France.

Bacher, J. (2002). *Cluster Analysis*. University Erlangen-Nuremberg, Germany. [Accessible en ligne à : date de la dernière visite http://www.helsinki.fi/~komulain/Tilastokirjat/Bacher_Cluster_Analysis.pdf : 30 novembre 2010].

Balpe, J.-P. (2000). *Contextes de l'art numérique*. Paris : Editions Hermès.

Balpe, J.-P. (1999). Informatisation du sémantique. Dans S. AGOSTINELLI. *Comment penser la communication des connaissances* (pp. 147-158). Paris : Editions Harmattan.

Baltz, C. (2003). In-formation. Dans J.P. Balpe et I. Saleh (Eds.). *Hypertextes, hypermédias : créer du sens à l'ère numérique* (pp. 363-377). Paris : Editions Lavoisier/Hermès Science Publications.

Barbier, R. (1997). *L'Approche transversale*. Paris : Anthropos.

Barel, Y. (2008). *Le Paradoxe et le système*. Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble.

Barthes, R. (1984) En sortant du cinéma (1975). *Le Bruissement de la langue*. Paris : Editions du Seuil.

Barthes, R., (1973). *Le plaisir du texte*. Paris : Editions du Seuil.

Bates, M. (2011). *Re: Information as pattern_meaning of meaning ?* Courriel de Marcia J. Bates mjbates@ucla.edu à Michel Labour Michel.Labour@univ-valenciennes.fr, 21 avril 2011.

Bates, M. (2005a). Fundamental Forms of Information. *Journal of the American Society for Information and Technology*. [Accessible en ligne à : http://www.gseis.ucla.edu/faculty/bates/articles/NatRep_info_11m_050514.html date de la dernière visite : 19 février 2011].

Bates M.J. (2005b). Information and knowledge: an evolutionary framework for information science. in *Information Research*. 10(4). [Accessible en ligne à : <http://informationr.net/ir/10-4/paper239.html#goo91> date de la dernière visite : 19 février 2011].

Bateson, G. (1972/2000a). The Cybernetics of "Self : A Theory of alcoholism. in G. Bateson. (2000), *Steps to an Ecology of Mind* (pp. 309-337). Chicago : Chicago University Press.

Bateson, G. (1972/2000b). Form, Substance and Difference. in G. Bateson. (2000), *Steps to an Ecology of Mind* (pp. 454-471). Chicago : University of Chicago Press.

Bateson G. (1991/1996). *Une Unité sacrée*. Paris : Editions du Seuil.

Bateson, G. (1979/1984). *La Nature et la pensée*. Paris : Editions du Seuil.

Bateson, G. (1972/1977a). Commentaire sur la deuxième section. dans G. Bateson. (1977), *Vers une écologie de l'esprit* (pp. 221-224). Tome 1. Paris : Editions du Seuil.

Bateson, G. (1972/1977b). « La cybernétique du « soi » : une théorie de l'alcoolisme ». dans G. Bateson. (1977), *Vers une écologie de l'esprit* (pp. 263-297). Tome 1. Paris : Editions du Seuil.

Bateson, G. (1972/1977c). « Les catégories de l'apprentissage et de la communication ». dans G. Bateson. (1977), *Vers une écologie de l'esprit*. Tome 1. (pp. 299-331). Paris : Editions du Seuil.

Bateson, G. (1972/1977d). Une théorie du jeu et du fantasme. dans G. Bateson. *uvres complètes de Saint Augustin*. Paris : Editions Livre de Poche. (1977), *Vers une écologie de l'esprit*. Tome 1. (pp. 247-264). Paris : Editions du Seuil.

Bateson, G. (1972/1977e). Style, grâce et information dans l'art primitif. dans G. Bateson. (1972), *Vers une écologie de l'esprit*. Tome 1. (pp. 167-194). Paris : Editions du Seuil.

Bateson, G. (1972/1977f). Planning social et concept d'apprentissage secondaire. dans G. Bateson. (1977), *Vers une écologie de l'esprit*. Tome 1. (pp. 227-246). Paris : Editions du Seuil.

- Bateson, G. (1972/1977g). Qu'est-ce qu'un instinct ? dans G. Bateson. (1977), *Vers une écologie de l'esprit*. Tome 1. (pp. 67-88). Paris : Editions du Seuil.
- Bayet, A. (2010). *Au Monde.fr, le « serious game » s'invite dans le journalisme*. Blog du 20/05/2010 [Accessible en ligne à : <http://www.rslmag.fr/blog/2010/5/20/au-monde-fr-le-serious-game-s-invite-dans-le-journalisme/> date de la dernière visite : 21 avril 2011].
- Benveniste, E. (1970/1974). L'appareil formel de l'énonciation. Dans E. Benveniste. (1974). *Problèmes de linguistique générale*. Tome 2. (pp. 79-88). Paris : Editions Gallimard.
- Berthoz, A. (2004). Physiologie du changement de point de vue. dans Berthoz, A. et Jorland, G. (2004). *L'Empathie* (pp. 215-278). Paris : Odile Jacob.
- Bertrand, Marianne, Karlan, Dean, Mullainathan, Sendhil, Shafir, Eldar and Zinman, Jonathan, (2006), What's Psychology Worth? A Field Experiment in the Consumer Credit Market, *Economic Growth Center, Yale University* [Accessible en ligne à : http://karlan.yale.edu/fieldexperiments/pdf/Bertrand%20et%20al_2006.pdf date de la dernière visite : 11 avril 2011].
- Besnier, J.-M. (1996). *Les théories de la connaissance*. Paris : Flammarion.
- Bjorklund, M. (2004). *Effects of repetitive work on proprioception and of stretching on sensory mechanisms*. Medical Dissertation, UMEA University.
- Blay, M. (2007). *Dictionnaires des concepts philosophiques*. Paris : Editions Larousse.
- Bisseret, A. (1995). *Représentation et décision experte*. Toulouse : Octares édition.
- Brehm, J. W. & Cohen, A.R. (1962). *Explorations in cognitive dissonance*. New York : John Wiley & Sons.
- Bremond, C. (1990). Le rôle, l'intrigue et le récit. *Temps et Récit de Paul Ricœur en débat* (pp. 57-71). Paris : Editions du Cerf.
- Bressy G. et Konkuyt C. (2008). *Management et économie des entreprises*. New York : Editions Dalloz-Sire.
- Brier, S. (1996). Cybersemiotics: A new interdisciplinary development applied to the problems of knowledge organisation and document retrieval in information science. *Journal of Documentation*, 52(3), 296-344.

Brinkman, J.A. (2002). *Methodological problems when determining verbal protocol accuracy empirically*. Research report EUT/BDK/52. Eindhoven : Eindhoven University of Technology, The Netherlands.

Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development*. Cambridge, USA : Harvard University Press.

Brossard, M. (2004). *Vygotski. Lectures et perspectives de recherche en éducation*. Villeneuve d'Ascq, France : Presses Universitaires du Septentrion.

Bootz, P. (2007). Elements d'analyse de l'interface sémiotique des sites Web. dans *H2PTM'07 : Collaborer, échange, inventer* (pp. 107-122). Paris : Hermès Lavoisier.

Bootz, P. (2003). Construction du sens par les processus dans le modèle procédural. dans J.P. Balpe et I. Saleh (Eds.), *Hypertextes, hypermédias : créer du sens à l'ère numérique* (pp. 79-88). Paris : Lavoisier/Hermès.

Bootz, P. (2000). Profondeur de dispositif et interface visuelle. *Cahiers du CIRCAV*, 12, 81-102.

Bouchards, Y. (1963/2004). *Le Holisme épistémologique de Kant*. Québec : Editions Bellarmin.

Bouffartique, J. & Delrieu, A-M. (1996). *Etymologie du français. Les Racines latines*. Paris : Editions Belein.

Bougnoux, D. (1998). *Introduction aux sciences de la communication*. Paris : Editions La Découverte.

Bougnoux D. (2001). La Communication contre l'information. *Al-magallat al-tunisiyyat li-'ulum al-ittisal*. 20-21, (pp. 103-112). Tunis (Tunisie) : Institut de presse et des Sciences de l'Information.

Boutaud J.-J. et Veron E. (2007). *Sémiotique ouverte*. Paris : Editions Hermès.

Boutinent, J-P. (1993). *Psychologie des conduites à projet*. Paris : Presses Universitaires de France.

Bouyssou, D., Marchant, T., Pirlot, M., Tsoukiàs, A. and Vincke, M. (2006). *Evaluation and decision models with multiple criteria: Stepping stones for the analyst*. 86. Boston : Springer's International Series.

- Burns, R. & Burns, R. (2008). *Business Research Methods and Statistics using SPSS*. London : Sage publications. [Accessible en ligne à <http://www.uk.sagepub.com/burns/website%20material/Chapter%2023%20-%20Cluster%20Analysis.pdf> : date de la dernière visite : 30 novembre 2010].
- Burr, V. (2003). Making Sense and the Ambiguity of the Lived World. in Chiari, G. & Nuzzo, M.L., (eds.) *Psychological Constructivism and the Social World*. Milano : EPCA/FrancoAngeli.
- Buser, P. (1998). *Cerveau de soi, cerveau de l'autre*. Paris : Editions Odile Jacob.
- Caillois, R. (1958). *Les Jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Editions Gallimard.
- Candillier, L. (2006). *Contextualisation, visualisation et évaluation en apprentissage non supervisé*. Thèse de doctorat en informatique. Université de Lille 3.
- Candlin, S. (2003). Issues arising when the professional workplace is the site of applied linguistic research. *Applied Linguistics*, 24(3), 386-394.
- Cartwright, N. (1999). *The Dappled World*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Capurso, E. and Tsoukià, A. (2003). Decision Aiding and Psychotherapy. Bulletin of the EURO Working Group on MCDA, Fall 2003 [Accessible en ligne à : <http://www.lamsade.dauphine.fr/~tsoukias/papers/da-psy01.pdf> date de la dernière visite : 25 mars 2011].
- Chomsky, N. (1976). *Reflections on Language*. London : Temple Smith.
- Chu, M. et Kita, S. (2011). The nature of gestures' beneficial role in spatial problem solving ». *Journal of Experimental Psychology*, 140(1), 102-115.
- Cobley, P. et Jansz, L. (1997). *Introducing Semiotics*. Cambridge, U.K. : Icon Books.
- Collins, J. & Selina, H. (2001). *Introducing Heidegger*. Basingstoke, U.K. : Icon Book.
- Comte-Sponville, A. (2001). *Dictionnaire philosophique*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Conspirovnsience. Physique quantique : Principe d'incertitude*. [Accessible en ligne à : <http://www.conspirovnsience.com/quantique/incertitudeHEIS.php> date de la dernière visite : 05 mars 2011].
- Cotte, D., Despres-Lonnet, M., & Roques, C. (2003). Signe et sens à l'ère du numérique. dans *Hypertextes, hypermédias : créer du sens à l'ère numérique* (pp. 57-66). J.P. Balpe et I. Saleh (Eds.). Paris : Editions Lavoisier/Hermès Science.

Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Damasio, A.R. (2003). *Spinoza avait raison : Joie et tristesse, le cerveau des émotions*. Paris : Editions Odile Jacob.

Davallon, J., Bernard, F., Soulez, G. et Galangau, F. (2008). Conseil National des Universités. Section 71 - Sciences de l'information et de la communication. Dernière mise à jour le 30 novembre 2008. [Accessible en ligne à : <http://www.cpcnu.fr/section.htm?numeroSection=71> date de la dernière visite : 17 janvier 2011].

Debray, R. (1994). Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident. *Esprit*, 199, 57-66.

Demyttenaere, M. et D'Halluin, M. (2011). *Réalisation d'un site web de description, gestion et partage de modèles pédagogiques*. Rapport de projet. Licence 3 Informatique. Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis.

Deleuze, G. (1985). *Cinéma 2 : L'Image-temps*. Paris : Editions de Minuit.

Dervin, B. (1999). *Sense-Making's theory of dialogue: A brief introduction*. International Communication Association, San Francisco. [Accessible en ligne à : <http://communication.sbs.ohio-state.edu/sense-making/meet/1999/meet99dervinintro.html> consulté le 23 janvier 2011].

Dervin, B. (1999). On studying information seeking methodologically: The implications of connecting metatheory to method. *Information Processing and Management*, **35**(6), 727-750.

Dervin, B. and Frenette, M. (2003). Sense-making methodology: Communicating communicatively with campaign audiences (pp. 233-249), dans B. Dervin and L. Foreman-Wernet. (eds). *Sense-making methodology reader: selected writings of Brenda Dervin*. Cresskill, NJ : Hampton press.

Desgoutte, J.-P. (2002). *Enonciation audiovisuelle*. Mémoire d'Habilitation à Diriger des Recherches. Université de Paris 8. [Accessible en ligne à : <http://pagesperso-orange.fr/jean-paul.desgoutte/articles/enonciation.htm> date de la dernière visite : 23 janvier 2011].

Devereux, G. (1998). *De l'angoisse à la méthode dans les sciences du comportement*. Paris : Editions Aubier Montaigne.

Dewey, J. (1899/1976). The school and society. In *Early works of John Dewey*. Carbondale : Southern Illinois University Press, 1, 1-109.

Ducrot, O. et Schaeffer, J.-M. (1995). *Nouveau dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*. Paris : Editions du Seuil.

Dornier, C. (2010). *Le processus de documentarisation pour et par des adultes en formation continue : l'usage d'un Carnet de suivi comme objet de médiation*. Doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction du Professeur Sylvie Leleu-Merviel. Université de Valenciennes et de Hainaut-Cambrésis.

Eco, U. (1996). *Six promenades dans les bois du roman et d'ailleurs*. Paris : Editions Grasset.

Eco, E. (1979/1985). *Lector in fabula*. Paris : Editions Grasset.

Eliza, thérapeute virtuelle [Accessibles en ligne à : <http://www.eliza.levillage.org/> ou en anglais à <http://nlp-addiction.com/eliza/> date de la dernière visite : 04 février 2011].

Escarpit, R. (1976). *Théorie générale de l'information et de la communication*. Paris : Hachette.

Faucheux, M. (2008). La technique et les sciences de l'information et de la communication. *Communication & Langages*, 158, 105-117.

Festinger, L. (1957). *A Theory of Cognitive Dissonance*. Evanston, NY : Row Peterson.

Feixas, G. and Alvarez, J.M.C. (2008). *A Manual for the Repertory Grid*. Asociación Española de Psicoterapias Cognitivas. [Accessible en ligne à : date de la dernière visite <http://www.terapiacognitiva.net/record/pag/contents.htm> : 24 février 2011].

Field, A. (2000). *Postgraduate Statistics: Cluster Analysis*. University of Sussex, G.B. [Accessible en ligne à <http://www.statisticshell.com/cluster.pdf> : date de la dernière visite : 24 février 2011].

Floris, B. (2004). L'information a-t-elle du sens ? La question du sens dans les sciences de l'information et de la communication. *Sciences de la société*, 83, 75-92.

Forest, C. (2010). *Quel film voir ? Pour une socioéconomie de la demande de cinéma*. Villeneuve d'Asc, France : Presses Universitaires du Septentrion

Fourquet-Courbet, M.-P. (2010a). *La communication médiatique : Interactions humaines et sociales médiatisées*. Habilitation à Diriger des Recherches. Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, France.

Frankl, V.E. (1988). *The Will to Meaning*. New York : New American Library.

Frege, G. (1892). Sinn und Bedeutung, *Zeitschrift für Philosophie und philosophische Kritik*.

French Chatbots Directory. (2011) AI4US Limited. [Accessible en ligne à : <http://chatbots.org/language/french/> date de la dernière visite : 04 mars 2011].

Gaines, B.R. and Shaw, M. L. D. G. (2005). *Rep IV: Manual for Research Version 1.12*. Centre for Person-Computer Studies : Cobble Hill, BC, Canada. [Accessible en ligne à : date de la dernière visite <http://repgrid.com/ReplV/ReplVManual/index.html#1> : 24 février 2011].

Genette, G. (1991). *Fiction et Diction*. Paris : Editions du Seuil.

Gentner D. & Markman A.D. (2006). Defining Structural Similarity, *Journal of Cognitive Science*, 6, 1-20.

Ghitalla, F., Boulier, D., Gkouskou-Giannakou, P., Le Dourain, L. et Neau, A. (2003). *L'outre-lecture. Manipuler, (s')approprié, interpréter le Web*. Paris : Bibliothèque Centre Pompidou.

Gibson J.J. (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston : Houghton-Mifflin.

Goffman, E. (1974/1991). *Les cadres de l'expérience*. Paris : Editions de Minuit.

Godana, B. E., Kooij, R. E., Ahmed, O. K. (2009). Impact of Advertisements during Channel Zapping on Quality of Experience (pp. 249-254). *International Conference on Networking and Services*. Valencia, Spain.

Goodman, N. (1978/1992). *Manières de faire des mondes*. Nîmes : Editions Gallimard.

Goonatilake, S. (1991). *The Evolution of Information: Lineages in Gene, Culture and Artefact*. London : Pinter.

Grey Walter, W. (1953). *The Living Brain*. London : Duckworth.

Hall, S. (1980). Encoding/decoding. *Culture, medias, language. Working Papers in Cultural Studies*. London : Hutchinson.

Iser, W. (2000). Do I Write for an Audience? *PMLA*, 115(33), 310-314.

Iser, W. (1993). *The Fictive and the Imaginary*. Baltimore : John Hopkins University Press.

Jacob, C., Guéguen, N. et Boulbry, G. (2010). L'effet d'éléments figuratifs sur le comportement de consommation. *La Revue des sciences de gestion*, 242, 61-68.

- Jauss, H.R. (1978). *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Editions Gallimard.
- Jeanneret, Y. (2008). *Penser la trivialité*. Paris : Editons Hermès-Lavoisier.
- Jeanneret, Y. (2005b). Dispositif. *La "société de l'information" : glossaire critique*. (pp. 49-50). Commission nationale française UNESCO.
- Jeanneret, Y. (2005d). Médiation. *La "société de l'information" : glossaire critique* (pp. 104-106). Commission nationale française, UNESCO.
- Jeanneret, Y. (2005e). Transparence. *La "société de l'information" : glossaire critique*. (pp. 137-138). Commission nationale française, UNESCO.
- Jeanneret, Y. (2004). Forme, pratique et pouvoir. Réflexion sur le cas de l'écriture. *Sciences de la société*, 83, 41-55.
- Jolibert, B. (1999). dans Thomas d'AQUIN. (1259/1999). *De l'enseignement, Questions disputées sur la vérité, XI*. Traduit par Bernard Jolibert. Paris : Klincksieck.
- Johnson, M. and Arceneaux, K. (2007). Channel Surfing: Does Choice Reduce Videomalaise? Paper presented at the annual meeting of the *Midwest Political Science Association*. Chicago.
- Jost F. (2001). Typologie des jeux télévisés. dans R. Gardies et M.-C. Taranger. *Télévision : Questions de formes* (pp. 15-25). Paris : Editions Harmattan.
- Jouvet, M. (1993). *Le Sommeil et le rêve*. Paris : Editions Odile Jacob.
- Hatch, R. (1998). Newton. *Encyclopedia Americana*, 20, 288-292 [Accessible en ligne à : http://www.clas.ufl.edu/users/ufhatch/pages/01-courses/current-courses/_08sr-newton.htm date de la dernière visite : 17 janvier 2011].
- Home page of the Loebner Prize in Artificial Intelligence*. [Accessible en ligne à : <http://www.loebner.net/Prize/loebner-prize.html> date de la dernière visite : 04 mars 2011].
- Kaufmann, J-C. (1996). *L'entretien compréhensif*. Paris : Nathan.
- Keeney, R. L. (1992). *Value-Focused Thinking: A Path to Creative Decision making*. Harvard : Harvard University Press.
- Kelly, G.A. (1955/1963). *A Theory of Personality*. New York : Norton.

Khun, T.S. (1962/1983). *La structure des révolutions scientifiques*. Paris : Editions Flammarion.

Kofka, K. (1935). *Principles of Gestalt Psychology*. London : Lund Humphries.

Korzybski, A. (1941). *Science and Sanity*. New York : Science Press.

Kourilsky, F. (2004). *Du désir au plaisir de changer*. Paris : Dunod.

Krug, F. (2008). E-commerce : des androïdes au service des clients. *Eco89*. (11.01.2011) [Accessible en ligne à : <http://eco.rue89.com/print/76637> date de la dernière visite : 04 février 2011].

Kuchenbecker, K.J., Gurari, N. and Okamura, A.M. (2007). Effects of visual and proprioceptive position feedback on human control of targeted movement (pp. 513–524). *Proceedings of IEEE International Conference on Rehabilitation Robotics*.

Kurtz, C.F. & Snowden, D. J. 2003. The new dynamics of strategy: Sense-making in a complex and complicated world. *IBM Systems Journal*, 42(3), 462- 483.

Kvale, S. (1996). *InterViews. An Introduction to Qualitative Research Interviewing*. London : Sage.

Labour M. (2010a). Apport de la méthode triadique à l'analyse des pratiques informationnelles. *Etudes de communication*, 35, 77-90.

Labour M. (2010b). Médiations, documentarisation et modélisation des pratiques formatives. *Au cœur et à La lisière des SIC*. Congrès Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication (SFSIC), 23-26 juin, Dijon. [Accessible en ligne à : <http://tabarqa.u-bourgogne.fr/outils/OconfS/index.php/SIC/SFSIC17/paper/view/113> date de la dernière visite : 27 avril 2011].

Labour, M. (2006). Recomposer les métiers du multimédia : quel espace pour un empowerment coopératif ? Colloque international. *Formation, Recherche et Métiers des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC)*. Beyrouth, Liban : Université Antonine.

Labour, M., Useille, P. et Crévits, I. (2006). Evaluation formative et TIC : quelle résolution d'une problématique interdisciplinaire ? 8^e *Biennale de l'éducation et de la formation : Débats sur les recherches et les innovations*. [Accessible en ligne à : http://ateliers.inrp.fr/Biennale/Ateliers/Atelier-2/travaux/DIGOR_Biennale2006.doc date de la dernière visite : 04 février 2011].

Labour, M. (1998). *Que pense l'apprenant de l'apprentissage guidé de l'anglais ? Un Panorama des représentations des adultes en formation continue*. Thèse de doctorat, sous la direction de monsieur le Professeur Jean-Paul Narcy. Université de Technologie de Compiègne, France.

Labour, M. (1993). *Learner perceptions of English as a Foreign Language: with special reference to young adult learners in France*. Research Master of Education. Université de Leeds, Angleterre.

Labour, M., & Kolski, C. (2010). A Pedagogics Pattern Model of Blended E-Learning: a Step Towards Designing Sustainable Simulation-Based Learning. Chapitre. in Tzanavari, A. & Tsapatsoulis, N. (Eds) *Affective, Interactive and Cognitive Methods for E-Learning Design*. (pp.114-137). Hershey (PA-USA) : IGI Global.

Lacan, J. (1966). *Écrits I*. Paris : Éditions du Seuil.

Lakoff, G. et Johnson, M. (1980/1985). *Les Métaphores dans la vie quotidienne*. Paris : Editions de Minuit.

Lang, P.J., Bradley, M.M. & Cuthbert, B.N. (2005). *International affective picture system (IAPS): Instruction manual and affective ratings*. Technical Report A-6, The Center for Research in Psychophysiology, University of Florida.

Lamizet, B. (2006). *Sémiotique de l'événement*. Paris : Hermès-Lavoisier.

Lamizet, B. & Silem, A. (1997). *Dictionnaire encyclopédique des sciences de l'information et de la communication*. Paris : Editions ellipses.

Lamizet, B. & Silem, A. (1997). *Dictionnaire encyclopédique des sciences de l'information et de la communication*. Paris : Editions ellipses.

Ledrut, R. (1984). *La Forme et le sens dans la société*. Paris : Librairie des Méridiens.

Leleu-Merviel, S. (2010). Montages culinaires, la partition du légume. *Communication & Langage*, 164, 53-71.

Leleu-Merviel S. & Useille P. (2008). Quelques révisions du concept d'information. Dans *Sciences de l'information. Problématiques émergentes* (pp. 25-56). Paris : Lavoisier/Hermès Science Publishing.

Leleu-Merviel S. (2003). Les désarrois des "Maîtres du sens" à l'ère du numérique. Dans J.P. Balpe & I. Saleh (Eds.). *Hypertextes, hypermédias : créer du sens à l'ère numérique*, (pp. 17-34) Paris : Lavoisier/Hermès Science Publishing.

Leleu-Merviel, S. (1996). *La Scénistique : méthodologie pour la conception de documents en media multiples suivant une approche qualité*. Mémoire d'Habilitation à Diriger des Recherches. Université de Paris 8.

Le Moëne, C. (2005). *La "société de l'information" : glossaire critique*. Commission nationale française (pp. 118-119). UNESCO.

Le Moigne, J.-L. (2007). Intelligence de la complexité : de la complexité restreinte à la complexité générale. dans J.-L. Le Moigne & E. Morin. (2007) *Intelligence de la complexité* (pp. 13-27). Condé-sur-Noireau : Editions de l'Aube.

Lemyre, L. et Corneil, W. (2010). Gestion du risque psychosocial (PRiMer): Outil d'appui à la résilience par la cartographie des ressources communautaires. *Forum sur les mesures et interventions d'urgence 2010*. GAP-Santé, Faculté des sciences sociales. Institut de recherche sur la santé des populations. Université d'Ottawa. [Accessibles en ligne à : <http://www.goldenplanners.ca/2010Forum/presentations/LemyreLouiseFR.pdf>, également http://www.youtube.com/watch?v=7mHpAo_CAWw consultés le 04 mars 2011].

Leplat, J., Browaeys, R. et Mikolajczak, G. (1962). *Rapport sur l'étude du travail du contrôle du trafic aérien*. Rapport du CERP.

Lévy-Garboua, L. (2003). Perception séquentielle et rationalité limitée. *Journal des Economistes et des Etudes Humaines*. [Accessible en ligne à : http://team.univ-paris1.fr/teamperso/levygarb/fichiers/wp_Perception.pdf date de la dernière visite : 19 février 2011].

Lévy-Garboua, L. & Blondel, S. (2002). On the rationality of Cognitive dissonance. Dans S. Grossbard-Schechtman et C. Clague (Eds.). *The Expansion of Economics: Towards an Inclusive Social Science* (pp. 227-238). Armonk NY : MESharpe. [Accessible en ligne à : http://team.univ-paris1.fr/teamperso/levygarb/fichiers/wp_Rationality.pdf date de la dernière visite : 30 août 2010].

Manchel, F. (1990). *Film study: an analytical bibliography*. Volume 1. London : Associated University Presses.

Martinache M. (1987). Regarder ou lire les images. *Humanisme et entreprise*, 162.

Massé, R. (1995). Les apports de l'anthropologie à l'épidémiologie : le cas du rôle de l'isolement social. *Ruptures*, 2 (1), 101-117.

Mayhew, K. C. and Camp, E.A. (1966). *The Dewey School*. New York : Atherton.

McMillan, J.H. (2000). *Educational Research*. New York : Longman.

Meadwell, H. (2002). La théorie du choix rationnel et ses critiques. *Sociologie et sociétés*, 34(1), 117-124.

Médiamétrie. (2011). *Bilan cinéma 2010 : l'année des records au cinéma*. Communiqué du 16/02/2011. [Accessible en ligne à : <http://www.mediametrie.fr/cinema/communiques/bilan-cinema-2010-l-annee-des-records-au-cinema.php?id=407> date de la dernière visite : 21 avril 2011].

Médiamétrie 2010. *Bilan cinéma 2009 : le digital diffuse son empreinte sur la toile*. Communiqué du 17/12/2010. [Accessible en ligne à : <http://www.mediametrie.fr/cinema/communiques/bilan-cinema-2009-le-digital-diffuse-son-empreinte-sur-la-toile.php?id=207> date de la dernière visite : 21 avril 2011].

Merleau-Ponty, M. (1948/1966). *Sens et Non-Sens*. Paris : Éditions Nagel.

Merriam, S. B. (1998). *Qualitative research and case study applications in education: Revised and expanded from case study research in education*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.

Metz, C. (1966/1981). La grande syntagmatique du film narratif. dans L'Analyse structurale du récit, *Communication*, 8,126-130.

Metz, C. (1977). Le Signifiant imaginaire. *Psychanalyse et cinéma*. Paris : Collection Union Générale d'Éditions. 10/18.

Meyriat, J. (1986). Information vs. Communication ? dans A.-M. Laulan. *L'espace social de la communication, Concepts et théories*. Paris : Retz-CNRS.

Michel, G. Pierre, P. et Slim, H. (2010). Réflexions sur l'acceptabilité juridique appliquée aux innovations du projet SARI/AJISE. *Actes de la Conférence de la Sécurité Routière, Préventions des Risques et Aides à la Conduite (PRAC) 2010*. (pp. 341-350). Paris : Laboratoire Central des Ponts et Chaussées.

Miège, B. (2005). *La Pensée communicationnelle*. Grenoble : Grenoble Universitaires de Grenoble.

Moles, A. (1972). Vers une théorie écologique de l'image ? *Image et Communication*, 49-73.

Monaco, J. (2000). *How to read a film*. Oxford : Oxford University Press.

Morin, E. (2008). *La méthode 6. Ethique*. Paris : Editions Seuil.

Morin, E. (2007). *Edgar Morin, un penseur planétaire*. France 5. Emission « Empreinte ». Film de 50 minutes réalisé par Jeanne Mascolo De Filippis. [Accessible en ligne à : <http://www.france5.fr/videos/?id=2154> date de la dernière visite : 10 février 2008].

Morin, E. (2005). *Introduction à la pensée complexe*. Paris : Editions du Seuil.

Morin, E. (1999/2000). *Les Sept savoirs nécessaires à l'éducation du futur*. Paris : Editions du Seuil.

Morin, E. et Le Moigne, J.L. (1999). *L'intelligence de la complexité*. Paris : L'Harmattan.

Mucchielli, A. (2009). *L'Art d'influencer*. Paris : Editions Armand Colin.

Mucchielli, A. (2006). *Le dialogue avec la technologie*. Paris : Armand Colin.

Mucchielli, A. (2006b). Les « effets de communication » des dispositifs socio-techniques. Dans A. Mucchielli. (2006). *Le dialogue avec la technologie* (pp. 145-169). Paris : Armand Colin.

Mucchielli, A. (2005). Pour une « approche communicationnelle » des TIC. CERIC. [Accessible en ligne à : <http://infocom.univ-montp3.fr/pdfs/ArticleApproCommu TICPDF.pdf> date de la dernière visite : 23 janvier 2011].

Mucchielli, A. (2004). *Approche par la modélisation des relations*. Paris : Editions Armand Colin.

Mucchielli, A. (2000). *La Nouvelle communication*. Paris : Editions Armand Colin.

Mucchielli, A. (1999). *Théorie systémique des communications*. Paris : Armand Colin.

Mugur-Schachter, M, (2007). Représentation et mesures des complexités sans amputation du sens. dans J.-L. Le Moigne & E. Morin. (2007). *Intelligence de la complexité* (pp. 85-130). Condé-sur-Noireau : Editions de l'Aube.

Mugur-Schachter, M, (2006). *Sur le tissage des connaissances*. Editions Hermès-Lavoisier.

Narcy-Combes, J.P. (2005). *Didactique des langues et TIC : vers une recherche-action responsable*. Paris : Ophrys.

Naveteur, J. & Leleu-Merviel, S. (2008). *Visions Numériques, Axe 2, Médias et Emotions*. Dossier de demande d'un projet d'un projet inter-laboratoire. Universitaire de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis.

Newell, A. & Simon, H.A. (1972). *Human Problem Solving*. Englewood Cliffs : Prentice Hall.

Norušis, M.J. (1990). *SPSS Introductory Statistics Student Guide*. Gorinchem, NL : SPSS.

- Oakley, T. (2003). Toward a General Theory of Film Spectatorship. *Almen Semiotik*, 17. [Accessible en ligne à : <http://www.case.edu/artsci/engl/Library/Oakley-TheoryFilmSpectator.pdf> date de la dernière visite : 17 janvier 2011].
- Odin, R. (2000). *De la fiction*. Bruxelles : Editions De Boeck.
- Odin, R. (1973/1988). *Cinéma et production de sens*. Paris : Armand Colin
- Ollivier, B. (2007). *Les Sciences de la communication*. Paris : Editions Armand Colin.
- Paillé P. et Mucchielli, A. (2008). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Paris : Editions Armand Colin.
- Parker, E. B. (1974). Information and society. In C. A. Cuadra & M. J. Bates (Eds.). *Library and Information Service Needs of the Nation*. Conference proceedings, Needs of Occupational, Ethnic, and other Groups in the United States. (pp. 9-50). Washington, D.C. : U.S.G.P.O.
- Payne, J. (1976). Task complexity and contingent processing in decision making: An information search and protocol. *Organizational Behavior and Human Performance*, 16, 366-387.
- Pedinielli, J-L. et Fernandez, L. (2007). *L'observation clinique et l'étude cas*. Barcelone : Armand Colin.
- Peirce, C. S. (1958). *Collected Papers*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Pomerol, J-C. (2006). « La décision humaine : reconnaissance plus raisonnement ». dans D. Bouyssou, D. Dubois, M. Pirlot et H. Prade. (2006) *Concepts et méthodes pour l'aide à la décision 1*. (pp. 173-215). Paris : Hermès Lavoisier.
- Rastier J. (2003). De la signification au sens. Pour une sémiotique sans ontologie. *Texte !* [Accessible en ligne à : http://www.revue-texto.net/Inedits/Rastier/Rastier_Semiotique-ontologie.html date de la dernière visite : 17 janvier 2011].
- Reed, S.K. (1999). *Cognition. Théories et Applications*. Bruxelles : Editions De Boeck Université.
- Ricoeur, P. (1963). « Structure et Herméneutique » (La *Pensée sauvage* de Claude Lévi Strauss), *Esprit*, 11, 628-653.
- Rojas, E. (2007). Internet, outil de médiation culturelle, *H2PTM'07 : Collaborer, échange, inventer* (pp. 137-152). Paris : Editions Hermès/Lavoisier.

Romanello, S., Dervin, B., & Fortner, R. (2003). *Sense-Making as a methodology to inform interdisciplinary communication of scientific uncertainty of global climate change*. San Diego, CA : Non-divisional workshop, International Communication Association. [Accessible en ligne à : <http://communication.sbs.ohio-state.edu/sense-making/meet/2003/meet03romanellodervinfortner.html> date de la dernière visite : 25 février 2011].

Roy, B. (1985). *Méthodologie multicritère d'aide à la décision*. Paris : Editions Economica.

Roy, B. (1968). Classement et choix en présence de points de vue multiples: La méthode ELECTRE. *Revue Française d'Informatique et de Recherche Opérationnelle*, 8, 57-75.

Roy, B. et Bouyssou, D. (1993). *Aide multicritère à la décision*, Paris : Editions Economica.

Salaün. J.-M. (2007). Quelques défis de la re-documentarisation numérique. *Études de Communication*, 30, 13-23.

Sartre, J.P. (1940/1972). *The Psychology of Imagination*. London : Routledge.

Saussure (de), F. (1916/1972). *Cours de linguistique générale*, Paris : Editions Payot.

Shaw, M. L. G. (1989). Interactive elicitation and exchange of knowledge. *International Journal of Personal Construct Psychology*, 2, 215-238.

Schaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction ?* Paris : Editions Seuil.

Shannon, C.E. (1948). A Mathematical Theory of Communication. *The Bell System Technical Journal*, 27, 379–423, 623–656.

Simon, H.A. (1996/2004). *Les Sciences de l'artificiel*. Paris : Gallimard.

Simon, H. A. (1977). *Administrative Behavior*. New York, NY : The Free Press.

Stewart, V. (2006). *Chapter 6. Analysis of Grid Data*. Enquire Within. Wellington, N.Z.: Within Developments Ltd. Mise à jour 1 Novembre, 2006. [Accessible en ligne à : http://www.enquirewithin.co.nz/BUS_APP/buschap6.htm date de la dernière visite : 3 février 2007].

Thaler, R. et Sunstein, C. (2010). *Nudge. La méthode douce pour inspirer la bonne décision*. Paris : Editions Vuibert.

The Internet Movie Database. (2010a) [Accessible en ligne à : <http://www.imdb.com/title/tt0245531/> date de la dernière visite : 23 janvier 2011].

The Internet Movie Database. (2010b) [Accessible en ligne à : <http://www.imdb.com/title/tt0132486/> date de la dernière visite : 23 janvier 2011].

Theureau, J. (1992). *Le cours d'action : analyse sémio-logique*. Paris : Peter Lang.

Thorndike, E.L. (1920). A Constant Error on Psychological Rating. *Journal of Applied Psychology*, IV, 25-29.

Tsoukiàs, A. (2008). From decision theory to decision aiding methodology. *European Journal of Operational Research*, 187, 138–161.

Tsoukiàs, A. (2006). De la théorie de la décision à l'aide à la décision. dans *Concepts et méthodes pour l'aide à la décision 1 : outils de modélisation*. Paris : Editions Hermès.

Tsoukiàs, A. (2003). From decision theory to decision aiding methodology. *DIMACS Technical Report 2003-21*, June 2. NSF Science and Technology Center.

Travis, P. (2008). *Angles d'attaque*. Film réalisé par Peter Travis. Titre original, Vantage Point. Sony Pictures. [Accessible en ligne à : <http://www.premiere.fr/film/Angles-D-Attaque> date de la dernière visite : 23 janvier 2011].

Travis, M. (2005). *La Mise en scène*. Paris : Editions Dixit Esra.

Tremblay, F. (1999). *La Fiction en question*. Montréal : Balzac-Le Griot éditeur.

Todorov, T. (1966/1981). Les catégories du récit littéraire. dans *L'analyse structurale du récit*. *Communication*, 8, 131-157

Tversky, A. Kahneman, D. (1981). The Framing of Decisions and the Psychology of Choice. *Science*, 211(4481), 453–458.

Tversky, A. Kahneman, D. (1974). Judgment under Uncertainty: Heuristics and Biases. *Science*, 185 (4157), 1124-1131.

Tylén, K., Phillipsen, J.S. & Weed, E. (2009). Taking the language stance in a material world. *Pragmatics & Cognition*, 17(3), 573-595.

Useille, P. (2007). *Une approche informationnelle du Document : vers l'émergence du sens formatif*. Doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction du Professeur Sylvie Leleu-Merviel. Université de Valenciennes et de Hainaut-Cambrésis.

Valérie, P. (1936/2010). *Le Bilan de l'intelligence*. Paris : Editions Allia.

Van Sijll, J. (2006). *Les techniques narratives du cinéma*. Paris : Eyrolles.

Varella, F., Thompson, E. et Rosch, E. (1993). *L'inscription corporelle de l'esprit*. Paris : Editions du Seuil.

Vergnaud, G. (1992). Qu'est-ce que la didactique ? En quoi peut-elle intéresser la formation des adultes peu qualifiés ? *Education Permanente*, 111, 19-32.

Visual Analogue Scale (VAS). (2011). [Accessible en ligne à : https://www.cebp.nl/vault_public/filesystem/?ID=1478 date de la dernière visite : 07 mars 2011].

Vygotski, L. (1934/1997). *Pensée et langage*. Paris : Editions La Dispute.

Watzlavick, P., Beavin, J.H., & Jackson, D. D. (1967/1972). *Une logique de la communication*. Paris : Editions du Seuil.

Wharton, C., Rieman, J., Lewis, C. et Polson, P. (1994). The cognitive walkthrough method: A practitioner's guide. in J. Nielsen & R. Mack. *Usability Inspection Methods*. (pp. 105-140). New York : John Wiley.

Wharton, E. (1924/1997). *The Writing of Fiction*. New York : Touchstone.

White, P. (1988). Knowing more about what we can tell: 'Introspective access' and causal report accuracy 10 years later. *British Journal of Psychology*, 79, 13-45.

Wiener, N. (1961). *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

Wilden, A. (1972). *System and Structure. Essays in Communication and Exchange*. London : Tavistock Publications

Willig, C. (2008). *Introducing Qualitative Research in Psychology*. Maidenhead, UK : Open University Press.

Winnicott, D.W. (1975). *Jeu et réalité L'espace potentiel*. Paris : Editions Gallimard.

Wolton, D. (2009). *Informer n'est pas communiquer*. Paris : CNRS Editions.

Yin, R. K. (2003). *Case Study Research: Design and methods*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Youtube. (2010). *Celebrating our partners' success*. December 22, 2010. [Accessible en ligne à : <http://youtube-global.blogspot.com/2010/12/celebrating-our-partners-success.html> date de la dernière visite : 13 mars 2011].

Annexes

Annexe 1

Marcia Bates (2011). *Information as pattern_meaning of meaning*

Date: Wed, 16 Mar 2011 10:59:49 +0100 [16.03.2011 10:59 CEST]

De: [Michel Labour <Michel.Labour@univ-valenciennes.fr>](mailto:Michel.Labour@univ-valenciennes.fr) 

À: [Marcia J. Bates <mjbates@ucla.edu>](mailto:mjbates@ucla.edu) 

Objet: Information as pattern_meaning of meaning ?

Dear Marcia Bates

I have a tricky question to ask about your definition of "Information 2".

What is the sense you give to the idea of "meaning" when you say in Bates (2005) Information 2 is some "pattern of organization of matter and energy that has been given meaning by a living being" ?

I ask this because it is germane to a publication I am writing. As you know the term "meaning" has an array of different usages in English cf. Dewey, (1910). How we think. Chapter 9 "Meaning : Or conceptions and understanding".

In Bates (2005), does "meaning" refer to the link between the signifier and the signified of the sign (to use the parlance of De Saussure)? In which case, it refers to "signification" ("a message that is intended or expressed or signified"). This would be a narrow semiotic understanding of the word "meaning".

Or, does the term "meaning" refer to a broader, more "lived reality" ? In this light, the term is associated with how a living thing makes sense of information perceived in terms of its relevance to decisions and actions in its general environment. This second approach could be associated to the works of "sense-making" of Brenda Dervin and, for example, to the school of Victor Frankl (1988). *The Will to Meaning*. New York : New American Library.) in psychotherapy?

My apologies for this long email as I know you must be very busy.

Kind regards
Michel Labour

Adult educator and trainer consultant
Senior Lecturer
Univ Lille Nord de France, F-59000 Lille, France
UVHC, DeVisu, F-59313 Valenciennes, France
<http://univ-valenciennes.academia.edu/MichelLabour>

Objet: Re: Information as pattern_meaning of meaning ?

Date: Thu, 21 Apr 2011 14:30:44 -0400 [21.04.2011 20:30 CEST]

De: Marcia J. Bates <mjbates@ucla.edu>

À: Michel Labour <Michel.Labour@univ-valenciennes.fr>

Dear Michel

I am well aware of the vastness of questions surrounding the meaning of "meaning." I think the short answer to your question would be that the word is used in the more "lived reality" sense that you refer to. However, I don't see that that conflicts with semiotic perspectives.

More generally, I think that the approach to information that I take does offer a way of thinking about meaning that harmonizes with the broader evolutionary approach taken in my articles. Suppose, for example, that we have an amoeba or other simple form of life, that develops a patch on its surface that is sensitive to light. This patch is nothing like an eye, or anything that sophisticated. It is just that the creature can sense that light is present when it is, that's all. This light sensitivity could come about through random mutations. After some time, the creature develops an association between finding food and moving toward light. In other words, accidental movements toward light tend, statistically, to be associated with finding food more often than accidental movements toward where it is not light. After a while, that association becomes "hard wired"—those creatures evolve to move toward light because, by natural selection, they thrive better when they get more food, and moving toward light leads to more food.

The scientist observing the amoeba may say that it "tends to move toward light" or "it likes light", and after long study, realizes that the amoeba moves toward light because it finds food there more often. I would say that this is the germ of meaning. A conscious understanding of the association, and a deliberate intention to act to move toward light must await much more highly developed animals such as ourselves. But even in us--so many developmental stages beyond the amoeba--the awareness remains that food resources are more likely to be found where there is sunlight. That is one of the many, many meanings that sunlight has for us.

This is in no way intended to be deterministic. We have much free will and can choose our meanings in many ways. That ability is a reflection of the huge, general-purpose brain we have, as well as many cognitive capabilities beyond that of the amoeba. But the beginning of meaning comes with associations that are reinforced or not.

When I was a child, my father used to say, "Siehst du?" at the end of sentences, to mean "Do you see?" or "Do you understand?" I picked up the meaning of the phrase just as I picked up the meaning of all the other words I learned as a child. However, it wasn't until I was an adult that I came to understand that he was speaking German when he said that! For me it was just a part of my language learning as a child. I came to associate Siehst du? with its meaning, just as I did all the other terms I learned. His own parents had spoken German but did not teach him or his sister so that they could talk about things that the children would not understand. He picked up some German, however, and it was that phrase that showed up in his talking with me. It wasn't until I studied German myself that I realized the phrase was German. Once we language-using humans have the capability to make associations between words and things in our environment, we make meaning associations all over the place. The fact that the phrase was in another language did not stop me from grasping its meaning.

It would require MANY steps to take meaning from the amoeba all the way to human beings, but I believe those stages can, in principle, be developed, and have an evolutionary origin.

Best wishes, Marcia

Objet: Re: Information as pattern_meaning of meaning ?_merci

Date: Fri, 22 Apr 2011 12:46:14 -0700 [21:46 CEST]

De: Marcia J. Bates <mjbates@ucla.edu>

À: Michel Labour <Michel.Labour@univ-valenciennes.fr>

"Marcia J. Bates" <mjbates@ucla.edu> a écrit :

Dear Michel,

I'm glad this helps your thinking. I DO look forward to that English translation! :-)

Please cite it as "Personal Communication," as I have not given it the thought that a published article would require.

Best wishes, Marcia

Annexe 2

Courants de l'aide à la décision

Dans son article *From decision theory to decision aiding methodology*, Alexis Tsoukiàs (2008) identifie quatre grands courants dans le domaine de l'aide à la décision. Les courants ne suivent pas une chronologie stricte.

Approche normative

En tant que domaine constitué, l'aide à la décision (*decision aiding*) a vu le jour vers 1936 lorsque l'armée britannique développa le système de radar en secret (Tsoukiàs 2008 : 140). Suite à la Deuxième Guerre mondiale, John Von Neumann, Oskar Morgenstern et John Nash développèrent le nouveau concept de Modèle de « rationalité simple ». Selon le Modèle, des problèmes de décisions peuvent être solutionnés mathématiquement en optimisant une mesure de « satisfaction » en rapport à un « besoin » préalablement identifié. L'approche suppose que la fonction sélectionnée représente fidèlement les « préférences » rationnelles du décideur fondées sur un raisonnement transitif.

L'approche normative essuya des critiques à travers par exemple, le *théorème d'Arrow* (il est mathématiquement impossible d'effectuer une agrégation des préférences universelles des personnes rationnelles sous des conditions « naturelles »), le *paradoxe d'Allais* (le décideur ne se comporte pas de manière rationnelle en situation de risque) et la *théorie de rationalité limitée* de Simon (Tsoukiàs 2008 : 141, 145-146).

Approche descriptive

Suite aux critiques de l'approche normative, l'approche descriptive émergea en prenant en compte des traits liés à « l'effort cognitif » des décideurs à partir des études du terrain (Bouyssou *et al.* 2006 : 23). A titre d'exemple, Leplat, Browaeys et Mikolajczak (1962 dans Bisseret 1995 : 4) cherchent à définir mathématiquement ce que font effectivement des contrôleurs aériens, et non ce qu'ils devraient faire selon l'expert en aide à la décision (cf. Approche normative). La tâche de l'aide à la décision devient donc de saisir le système de préférences et de valeurs de l'agent sur le terrain « la plus fidèlement possible, sans le perturber » (Roy et Bouyssou 1993 : 61-62).

Avec les approches descriptive et normative, le modèle d'évaluation à base mathématique formalise un problème donné pour maximiser des « gains » et minimiser des « pertes ». La logique nomothétique de ces approches ne prend pas en compte les préférences incomplètes ou intransitives du décideur. De plus, il se peut que le décideur ne puisse pas ou ne souhaite pas expliciter un critère unique de préférence entre ses choix. En effet, d'autres approches considèrent qu'un problème aurait plusieurs critères d'importance égale cf. la méthode multiple critères de

Bernard Roy (1968). Par là, ce qui importe n'est plus l'optimisation des gains mais « l'efficacité » d'un compromis, c'est-à-dire une solution envers laquelle il n'existe pas d'autres solutions au moins aussi rigoureusement meilleure selon au moins un critère (Tsoukiàs 2008 : 143, 147).

Approche prescriptive

Inspirée des travaux en SHS, notamment de l'Ecole de Palo Alto, l'approche prescriptive étudie le *processus* interactionnel entre celui qui demande de l'aide (le client) et celui qui propose une aide à la décision (l'analyste). Ce processus s'attache à identifier le système de préférences et de valeurs, et le projet qui structure les choix du client. Le but est de prescrire une solution sur-mesure d'un problème mathématiquement formalisé en tenant compte des préférences apparemment incomplètes ou intransitives du client (en supposant que celui-ci est également le décideur). Dès lors, l'accent est mis sur le client, et non sur l'analyste d'aide à la décision, comme l'acteur principal du processus décisionnel avec l'idée qu'une fois que ce dernier a « compris son problème, la résolution du problème devient une affaire secondaire and souvent simple » (Tsoukiàs 2008 : 144).

L'approche prescriptive, comme celles de nature normative et descriptive, ne questionne pas la validité du problème donné par celui qui demande une aide à la décision (Tsoukiàs 2008 : 149). Or, Newell et Simon (1972) constatent que souvent le décideur n'a pas une idée précise de son « problème » mais qu'il soit, néanmoins, au clair sur ses valeurs personnelles. Il est donc estimé que les propos du client sont fiables, tout au moins concernant sa vision du problème et d'éventuelles solutions envisagées. Comme préconise Tsoukiàs, un apprentissage mutuel est nécessaire entre le décideur et l'analyste d'aide à la décision qui ne met pas en cause le point de vue du client. L'élaboration d'un problème devient ainsi un compromis dans la limite du temps et des ressources d'une situation.

Approche constructive

Cette approche a pour objet la valorisation des comportements changeants, voire incohérents, et les raisonnements intransitifs du client (Tsoukiàs 2008 : 149). Pour ce faire, elle ne présuppose pas que le client ait « en lui » des préférences et des valeurs fixes et clairement exprimables ou qu'il existe des outils qui doivent être obligatoirement déployés lors d'une aide à la décision (Tsoukiàs 2008 : 152). L'accent est mis sur le processus communicationnel pour construire, chemin faisant, le problème sur la base d'une demande d'aide à la décision pour mieux résoudre un problème mathématiquement formulé (Tsoukiàs 2008 : 150, Bouyssou *et al.* 2006 : 35). Dans la phase d'agrégation multicritère, les interactions entre celui qui demande de l'aide et celui qui propose de l'aide servent à éclaircir des conflits, quitte à mettre en question des préférences globales énoncées du décideur à partir des préférences restreintes à chaque critère identifié (Roy et Bouyssou 1993 : 446). Sous cet angle, une décision est conçue comme une rationalité procédurale (processuel) circonscrite dans une instance temporelle (Tsoukiàs 2008 : 149-150).

Selon Roy et Bouyssou (1993 : 444) cette approche nécessite d'établir le « sens dans la double acception du terme, direction et signification » qu'il convient d'accorder au produit final de cette interaction.

Il paraît naturel de considérer que la signification de ce produit final dépendra à la fois du protocole d'interaction, de la manière dont l'interrogé aura réagi aux propositions faites et de l'événement ayant mis fin à l'interaction (Roy et Bouyssou 1993 : 442).

Avec cette approche un assemblage éclectique de différentes approches est possible dans la réalisation d'un outil de l'aide (Bouyssou *et al.* 2006 : 28). Un tel outil se construit en identifiant des comportements récurrents du décideur et en éliminant progressivement des alternatives dans la construction des structures décisionnelles dominantes. Une telle réalisation fait l'impasse, cependant, de la prise en compte de la « cohérence interne » selon les exigences d'une situation problème.

Angles d'attaque (2008). Résumé du film

Alors qu'il s'apprêtait à prononcer son discours pour le sommet de la lutte contre le terrorisme international à Salamanque, en Espagne, le président des Etats-Unis est abattu. Son garde du corps, Thomas Barnes (Dennis Quaid), déterminé à retrouver le tireur, entame une course contre la montre, tandis que, présents dans la foule au moment de l'attentat, huit témoins vont contribuer à faire éclater la vérité... En salles début 2008, "Angles d'attaque" ("Vantage Point") est la première aventure hollywoodienne du cinéaste britannique Pete Travis, repéré à la direction d'"Omagh", évocation de l'attentat sanglant survenu en 1998 en d'Irlande du Nord, et dont le scénario était cosigné par Paul Greengrass. Sa mise en scène efficace et nerveuse, qui rappelle celles de "24 heures chrono" et de la récente trilogie Bourne, sied admirablement à ce thriller d'action explosif qui privilégie, et c'est un peu le problème, la forme au détriment du fond. Contrairement à "Rashomon", où les versions des protagonistes divergeaient, huit personnages voient ici le même événement sous un angle différent. Ainsi, à chaque retour en arrière, une nouvelle perspective vient compléter le puzzle. L'exercice de style est séduisant (même s'il a aussi pour effet de casser le rythme), mais il est aussi la limite du film, qui reste un peu vain, un peu toc (après le "comment", on aurait aussi aimé comprendre le "pourquoi"). On ne boudera cependant pas le plaisir de voir cette savoureuse brochette d'acteurs en action (Dennis Quaid, Forest Whitaker, Sigourney Weaver, Saïd Taghmaoui, William Hurt, Edouardo Noriega, Matthew Fox...).

[Accessible en ligne à : <http://video.fnac.com/a2442483/Angles-d-attaque-Dennis-Quaid-DVD-Zone-2?PID=89605>, consulté le 20 avril 2011].

Annexe 4

Guide d'entretien, MédEm-Labour

[Méthode : **Phase 1**, Introduction & visionnage du film ; **Phase 2**, Remplissage du questionnaire à chaud ; **Phase 3**, Entretien *via* les 7 questions de Brenda DERVIN (2003) ; **Phase 4**, Elaboration d'une grille triadique (George KELLY 1955). **Phase 5**. Explication des choix relatifs par rapport aux trois éléments de la grille triadique. Transcription de l'échange selon les principes de l'*entretien compréhensif* de J-C KAUFMAN (1996) ; **Phase 6**. Quels éléments de l'entretien avez-vous surpris ? rassurés ?]

PHASE 1. Je mène une étude sur ce que pensent les personnes d'un extrait de film. Le but est de mieux comprendre le lien entre les éléments qui se trouvent dans le film et ce que pense la personne. C'est pour cette raison je m'adresse à vous. Puis-je enregistrer l'entretien et prendre des notes pour mes analyses après l'entretien ? L'entretien devrait durer environ 60 minutes. → signature de la Fiche de consentement (page 1/3)

Consignes de visionnage : « Un ami vous demande de regarder un extrait de film, de 5 minutes, pour en avoir votre opinion. Le film est installé sur un ordinateur portable en mode « plein écran » pour vous. Si vous êtes d'accord, vous pouvez maintenant visionner l'extrait du film. Après nous allons parler de ce que vous avez vu. » → **visionnage**

PHASE 2. (Après visionnage)

Je vous propose de retourner au moment où vous avez vu le film, pouvez vous répondre de manière spontanée au questionnaire

> L'interlocuteur rempli « à chaud » le questionnaire (page 2/3 ci-dessous) questions 1, 2 et 3 (mais la 4 et remplie à la fin)

PHASE 3.

1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?

? Relance : Quels éléments du film vous faites-dire cela ? / Pouvez-vous développer votre réponse ?

2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des émotions ? Comment pouvez-vous décrire ces émotions

(de joie / de tristesse ? ; d'excitation/de calme ? ; maîtrise des effets vécus du film /d'être pris par les effets du film ?

? Relance : Quels éléments du film vous faites-dire cela ?

? Relance : Comment ces émotions vous aident-elles à apprécier le film ?

? Relance : Comment ces émotions vous gênent-elles à apprécier le film?

3. Est-ce que la séquence vous fait penser à certaines choses ?

? Relance : Quels éléments du film vous faites-dire cela ?

? Relance : Comment ces choses/idées vous aident-elles dans l'appréciation du film ?

? Relance : Comment ces choses/idées ne vous gênent-elles dans l'appréciation du film ?

4. Y a-t-il quelque chose qui vous surprend dans la séquence du film ?

? Relance : Quels éléments du film vous faites-dire cela ?

5. Y a-t-il quelque chose qui vous dérange dans la séquence du film ?

? Relance : Quels éléments du film vous faites-dire cela ?

6. Qu'est-ce qui aurait pu vous aider à mieux apprécier la séquence ?

? Relance : Pour-vous, cette séquence est-elle une « bonne » course poursuite filmée ?

? Relance : Quels sont les éléments qui constituent une « bonne » course poursuite ?

? Relance : Est-ce un film plus pour regarder au cinéma ? ou chez soi à la télé ? sur un ordinateur ? sur un téléphone ?

7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre ce qui se passe dans le monde en général à l'extérieur du film ?

Grille Triadique

Par rapport à quoi/à qui ces deux éléments ont-ils des choses **en communes** que le troisième n'a pas ?

/ Cet attribut est-il **contraire** de celui à gauche ? – **choix de l'attribut contraire** : « le contraire par rapport à vos valeurs dans le contexte du visionnage de la séquence » - où est-ce vous vous retrouvez ?

Annexe 5

*Fiche de consentement éclairé de recherche***Fiche de consentement éclairé de recherche**

Laboratoire des Sciences de la Communication (LSC)

Je, , accepte de participer à la recherche menée par Michel LABOUR, enseignant-chercheur, du LSC à l'Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis (France). L'objectif de cette recherche est de comprendre le sens construit suite au visionnage d'une séquence vidéo dans le cadre du projet de recherche Media & Emotion (MeDem-UVHC).

Ma participation consistera à participer à une session d'une heure le Je serai amené(e) à parler de la séquence du film vue.

Je suis libre de me retirer de la recherche à tout moment, ou de ne pas répondre à certaines questions. Je m'attends à ce que l'étude soit menée professionnellement et à ce que le contenu de l'étude ne soit utilisé que pour la recherche scientifique.

J'ai l'assurance du chercheur que l'information que je partagerai avec lui restera confidentielle, sauf entente explicite du contraire. Les enregistrements des entrevues et les autres données recueillies seront conservées de façon sûre.

Etant donné que ma participation à cette recherche implique que je donne de l'information personnelle, je comprends qu'elle pourrait me créer un certain inconfort éventuel. J'ai reçu l'assurance du chercheur effectuant la recherche que tout sera fait en vue de limiter cette éventualité.

Pour plus amples renseignements, je peux contacter le chercheur au numéro de téléphone 03.27.51.77.77 , ou par courriel michel.labour@univ-valenciennes.fr.

Il y a deux (2) copies de cette fiche de consentement, dont une que je peux conserver.

Date:/...../..... Nom et signature du co-participant à l'entretien :

Date:/...../.....
Michel

Nom et signature du chercheur-participant : LABOUR,
Enseignant-Chercheur LSC, UVHC

Questionnaire (Q.36) rempli avant le visionnage

310

Nom : Prénom : Age : Sexe : Formation-année :
 Vous pouvez être contacté(e) au(x) numéro(s) de téléphone suivant(s) :
 à l'adresse courriel suivante :
 à l'adresse postale suivante :

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste			Je n'aime ni ne déteste			J'adore
1 <input type="checkbox"/>	→	2 <input type="checkbox"/>	→	3 <input type="checkbox"/>	→	4 <input type="checkbox"/>
						5 <input type="checkbox"/>

(A) Je ne connais pas.
 (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
 (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
 (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 4- Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 5 - Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 6 - Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 7 - Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 8 - Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON
 Si OUI, lequel ou lesquels ? Nombre d'année de conduite :

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? :

De gauche à droite :
 Case 1 = Pas du tout
 Case 5 = Tout à fait

- Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :
- | | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Le laboratoire d'Automatique, Mécanique et Informatique Industrielles et Humaines ainsi que le Laboratoire des Sciences de la Communication de l'UVHC vous remercient d'avoir rempli ce questionnaire et comptent sur votre participation.

Annexe 7 Questionnaire (Q.6) rempli suite au visionnage

Page 2/3



Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : ---

[Empty box for name and surname]

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON | | | OUI

0,8

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

a. est animé : NON | | OUI

8,7

b. attire mon attention : NON | | | OUI

0,7

c. me fait vivre des émotions : NON | | OUI

8,6

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la phrase suivante) Rouge car la couleur représente

l'agressivité, la tension et la violence

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON | | | OUI

5,2

Annexe 8

Grille triadique MedEM

Projet MeDEM/Création-de-sens (UVHC)

Phase 4. Grille Triadique

NOM, prénom : -----

	Poursuivant	Poursuivis	Passants	

Annexe 9.1

Entretien de Gaële

Date : 19 mars 2010	Gaële, femme, 43 ans. Prise des notes du chercheur et enregistrement [, = précision / – = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment où vous regardez le film ...
Verbalisation à partir des réponses-à-chaud du questionnaire « 2/3 »	<p>(1) ce genre de course-poursuite, ce genre d'histoire, m'intéresse pas – enfin je vois un de temps en temps mais non c'est pas ce que je vais voir, toute la violence qui peut en sortir, c'est très rapide – chose au quelle j'aurais adhéré à une époque, il y a 5 ou 6 ans, plus maintenant – si on visionne avec d'autres, je vais rester mais c'est pas ça que je choisirais – je pense qu'aujourd'hui je suis plus calme, plus posée je recherche pas du tout les mêmes choses, je dirais qu'il y a beaucoup plus de spiritualité, une vie qui change, plus sereine, donc la séquence correspond plus</p> <p>– il y a plein de scènes de violence dans cette séquence, cette poursuite qui n'arrête pas et qui est très rapide, ces collisions – ensuite ce revolver qui est sorti (10) qui menace donc son collègue ensuite celui qui poursuit – je voyais une dame qui se traîne la jambe, on la traîne, les gens qui courent dans la rue, ils se rassemblent, ils demandent ce qui se passe – pour moi c'est très violent tout ça – on sent une inquiétude, qu'est-ce qui va se passer ? d'angoisse profonde</p> <p>– (je trouve la séquence animée) « animée » je l'ai compris dans le sens où que c'était très rapide, oui effectivement, à visionner on sent qu'on est pris dedans, pas pris dedans mais on suit on n'a pas de choix – quand ils se poursuivent, et les chocs entre les voitures – et le moment le plus fort, je dirais, c'est le moment où il est pris entre le camion et le mur et il se retrouve – mais dans ce genre de (20) film on en sort toujours vivant (rire) – pour moi dans ce genre de film ce n'est pas facile de se mettre en dehors de ça – peut-être par la façon dont c'est filmé, la musique, le fait qu'il ait cette dynamique, englobe la personne, ça suit – je pense qu'il faut avoir un certain caractère, ou savoir avoir du recul par rapport aux choses pour savoir sortir de ça – moi je ne suis pas là-dedans – c'est filmé avec des plans très rapprochés on passe de l'un à l'autre, clac, clac, clac tout le temps, c'est très rapide sur tout les plans</p> <p>– (la séquence n'attire pas mon attention) en répondant je l'ai pris dans le sens où j'étais pris dedans mais ça m'intéresse pas, donc plutôt non – mais sinon oui forcément, comme j'ai dit avant que ça attire mon attention en regardant, je suis dedans car à la limite je ne savais pas qu'est-ce qui se raconte, il m'a fallu un (30) moment, si je ne me trompe pas, donc les policiers ne sont pas des policiers, ils sont poursuivis par quelqu'un, c'est ça ? – un moment donné je me dis « au fait qui ils sont ? » parce que quand j'ai vu la séquence « mon Dieu, bof » (rire)</p> <p>– donc je suis ce mouvement et puis c'est parce que je suis avec vous, je me dis « au fait qui est qui ? » en fait je sais pas trop, voilà – en fait ces films là, ne me font pas réfléchir – je crois je serais arrêtée avant la fin de la séquence, voilà</p> <p>– (la séquence me fait vivre des émotions) c'est entre Oui et Non – elle en fait vivre quand même – même si ça m'intéresse pas – comme j'ai expliqué tout à</p>

	<p>l'heure quand la voiture est arrivée entre le camion et le mur, on ne peut pas être insensible à ça, je pense, on dit « Mon Dieu est-ce qu'il va sortir vivant », après (40) toutes ces collisions, ces gens dans la rue, oui forcément, je pense, on a quand même des émotions – mine de rien même en parlant il y a quand même de l'émotion, je ne sais pas pourquoi j'ai mis ça entre Oui et Non, je ne trouve pas de réponse, parce que l'émotion dans ce film ne peut qu'être forte – et c'est vrai que je suis contradictoire dans cette réponse à chaud – pourquoi au centre ? – peut-être aussi parce que c'est ce genre de chose que je ne regarderais pas – il y a un tout petit peu des deux – c'est sûr que je trouve cette émotion inconfortable, ça donne de l'émotion, ce n'est pas rien, même si ce n'est pas forcément la réalité – mais tout compte fait, le fait de se mettre au milieu, c'est peut-être pas à avouer que (rire) que oui tout compte fait c'est quelque chose</p> <p>(50) – [Couleur notée au questionnaire] : « Rouge : la violence » – tout ça c'est fort, ce n'est pas le respect, c'est la souffrance, c'est l'anxiété, c'est tout ça</p>
<p>1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?</p>	<p>alors, au départ je comprends pas bien mais après je suppose que ce sont des gens qui se sont fait passer pour des policiers, ils ont été démasqués, ils sont poursuivis par un vrai – cette voiture de police est complice avec, je pense, une ambulance, mais je ne peux pas être catégorique parce que je ne me suis pas intéressée à ça – voilà, on peut se demander qu'est-ce qui s'est passé avant et qu'est-ce qui va se passer après – mais bon à la limite (soufflement) ça m'est égal</p> <p>– les faux policiers sont poursuivis, ce qui paraît bizarre, pour ces deux là on se dit (60) « pourquoi ils se font poursuivre ? », ce n'est pas logique – la logique voudrait que la police poursuive la voiture</p> <p>– je vois la voiture bleue poursuivre les policiers mais comme je ne suis pas intéressée au début, je ne peux pas dire à quel moment je me suis aperçue, la voiture bleue, je pense, que c'est la police, voilà</p>
<p>2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des émotions ?</p>	<p>– tout compte fait elles sont quand même fortes, ces émotions, puisque je marque quand même « rouge » après – mais c'est très négatif, parce que c'est la souffrance des autres, des être humains, ceux de la séquence – ce n'est pas le poursuivant et les poursuivis mais les gens autour qui subissent – je reviens toujours sur cette dame qui avait la jambe un peu raide, ça m'a vraiment (70) interpellée et c'est elle qui m'a fait dire « Tout compte fait qu'est qu'ils font tous là » et ces gens qui se rassemblent peut-être pour voir ce qui se passe, et oui c'est cette dame</p> <p>– (entre la joie et la tristesse) c'est triste de voir ça – (soufflement) quel est l'intérêt de se poursuivre, qu'est-ce qui ait bien pu se passer pour cette violence, ces gens qui sont impliqués là-dedans – (soufflement) on n'a pas besoin de ça</p> <p>– (entre l'excitation et le calme) j'ai ressenti le calme, parce qu'il y a du recul au fait que, bon, c'est qu'un film – ceux qui poursuivent, c'est leur problème – mais ce que je n'accepte pas c'est qu'ils impliquent les autres dedans – qu'ils se tuent entre eux, à la limite (rire), bon, je dirais « voilà c'est comme ça » mais qu'ils (80) impliquent d'autres dedans ça non, – mais et puis c'est un film</p> <p>– je dirais qu'on peut pas trouver ça dans la vie – mais si, sous différentes formes donc si – ça peut être quand même révoltant, je perds un peu mes idées, mais</p>

	<p>(soufflement) un film c'est un film – en plus ça à l'air d'un truc un peu américain, c'est toujours poussé à l'extrême – et la violence pourrait se traduire autrement et là ça me touchera beaucoup plus – ça, bon, c'est fabriqué, voilà c'est fabriqué, voilà j'ai trouvé le mot, c'est fabriqué – un documentaire qui parlerait un peu de cette souffrance m'interpellerait beaucoup plus – j'agis pas de la même façon</p> <p>– j'ai ressenti un calme, plutôt zen, c'est savoir prendre un recul par rapport à ce qui se passe et pas s'impliquer dedans</p> <p>(90) – (entre le sentiment de maîtriser les effets du film et d'être maîtrisé par les effets du film) inévitablement, comme j'ai dit tout à l'heure, je pense que le film maîtrise parce que quand on est partie dans une telle action, on suit – mais dans le sens où j'aurais eu droit, mais oui j'avais le droit d'arrêter, mais j'ai voulu aller jusqu'au bout mais ça m'intéressait de voir l'échange qu'on aurait eu – ces émotions, m'ont pas aidé puisque je n'apprécie pas ce genre de film – dans la réalité, chez moi, j'aurais arrêté la séquence et passé à autre chose – parce qu'on se laisse pas envahir par des choses qui nous ne correspondent pas</p>
<p>3. Est-ce que la séquence vous fait penser à certaines choses ?</p>	<p>la pensée de violence – ça m'a pas aidé à apprécier le film – mais on est dans un (100) contexte, voilà ça commence avec une violence et ça finit avec une violence, on est là dedans, et voilà, je ne sais pas ce que je peux dire – dans la façon dont c'est organiser, la violence est organisée, elle permet de comprendre l'histoire, voilà, je pense</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous surprend dans la séquence du film ?</p>	<p>Je refais un peu le film – pour moi « surpris » c'est quelque chose d'inhabituel – non, j'ai déjà vu ça, c'est des films, oui, que j'ai déjà vu ce genre de choses – non, mais j'avoue que j'ai toujours eu un œil un peu distrait, de regarder sans regarder – j'ai toujours regardé la séquence, mais quand j'ai vu le style, je me suis dit « Ouf » (soufflement) – après je me suis obligée un peu à essayer de comprendre – je n'aime plus ce genre de chose, c'est trop rapide, c'est trop rapide</p> <p>(110) – au tout début quand c'est parti j'ai dit « Ca y est, (soufflement) on est reparti sur un truc », comme on dit, « sur les chapeaux de roues » – à une époque ça me correspondait j'étais dans tous les sens là, là, là, là – je pense plus maintenant</p> <p>– c'est une séquence prévisible, comme j'ai dit, celui qui est pris entre le camion et le mur, il ne peut pas mourir celui-là, voilà on dit « Est-ce qu'il va sortir vivant ? » mais oui, non il ne peut pas mourir celui-là (rire franc)</p>

<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous dérange dans la séquence du film ?</p>	<p>je reviens toujours sur cette dame, ça me dérange parce qu'est-ce qu'elle a subi les conséquences des chocs des voitures, on ne sait pas trop, bon voilà – est-ce qu'elle n'aura pas un handicap à cause de ça, c'est vraiment trop bête – je n'ai (120) vu que ses jambes, j'ai eu l'impression qu'elle les trainait, elle était soutenue par quelqu'un</p>
<p>6. Qu'est-ce qui aurait pu vous aider à mieux apprécier la séquence ?</p>	<p>rien, je ne sais pas – apprécier ça ? - je n'avais pas envie d'être aidée à regarder ce film – c'est une bonne course-poursuite, entre les voitures, c'est rapide</p> <p>– pour celui qui est fan de ça, un grand écran au cinéma est mieux parce que les sensations sont plus fortes – au cinéma j'ai jamais vu ça – mais, on a des sensations – je suis allée voir le film <i>Sherlock Holmes</i> (2009), ça il faut voir sur grand écran – quand on voit un film on est beaucoup plus attentif qu'à la maison – je pense qu'à la maison, on va mettre le film et dans la tête soit on est vraiment en condition, on a vraiment envie de profiter – en fonction de l'écran, je n'ai pas un (130) grand écran comme tout le monde, je pense, donc l'image n'est pas super, super, elle est belle mais bon voilà – on s'installe dans son fauteuil et on se dit « si j'ai loupé quelque chose, j'y reviendrais » quand je vais au cinéma, déjà c'est pour avoir des sensations, avoir ce grand écran maintenant on a un super son on ressent vraiment les choses et quand le film est passé on le voit plus, même si on peut le voir si cassette, donc il faut profiter du moment, donc tout est ouvert et tout est à fond</p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre ce qui se passe dans la société (à l'extérieur du film) ?</p>	<p>Non, enfin une partie, une infime partie – parce que c'est pas une course-poursuite qui peut résumer ce qui se passe dans le monde – oui effectivement c'est violent, mais bon, il y a plein d'autres choses – la violence est dans la société (140) mais c'est une facette de la violence, il y a tas d'autres</p>
<p>Echange lors de l'élaboration de la grille triadique</p>	<p>31.50 le fait que ça soit quelque chose qui m'intéresse pas, je vois qu'il fait beau (rire), il ne pleut pas, donc je pense que c'est un élément – je suis quelqu'un qui aime beaucoup les couleurs, et c'est des choses qui me font du bien – donc je pense que quelque chose qui ne va pas m'intéresser je vais me raccrocher à quelque chose qui me fait du bien – et pour moi le ciel n'est pas mal et il y a la lumière (rire), je vous surprends ? personne vous l'a faite, celle là ? – je dirais donc la lumière, on voit bien le poursuivant et les poursuivis, je n'ai pas vu d'ombre – plutôt luminosité – forcément dans un film on va mettre un maximum de lumière – je pourrais dire que le poursuivant et les poursuivis, on les voit bien, et (150) les passants sont pris en masse, jamais en individuel, parce que même cette dame qui m'a interpellée, elle est dans une masse de gens</p>

<p>Comment avez-vous trouvé l'entretien ?</p> <p>Conditions d'entretiens</p>	<p>37.20 en parlant de « gros plan », je ne sais pas si c'est féminin, inévitablement on regarde les acteurs – on dit « Tiens, il est habillé comme si comme ça » – chose pour les passants, on voit pas les visages – moi je ne suis pas intéressé aux visages – je me souviens pas des visages du poursuivant et des poursuivis, ça m'inquiète, mais je n'ai pas la mémoire des visages – j'ai la mémoire plutôt au-dessus, des cheveux, et la forme de la tête et du crâne – si je me souviens bien les poursuivis, ils n'ont pas trop de cheveux – par contre celui qui poursuit il en a un peu plus, mais je ne suis pas sûre – comme je ne suis pas vraiment dedans, (160) j'ai un doute, ils doivent avoir des cheveux très courts ceux qui sont poursuivis, je pense</p> <p>44.00 je ne veux pas savoir ce que les passants et les poursuivants ont en communs (rire franc) – ce qui est embêtant, si je trouve quelque chose en commun, c'est un peu gênant, parce que les poursuivis correspondent dans la séquence au négatif, mais le passant est peut être négatif mais pourquoi pas le poursuivant, non je ne vois pas ce qu'ils ont en commun</p> <p>56.00 j'ai vu les autres voitures mais je l'ai complétement zappé – je peux pas expliquer, je suis sur les piétons, et j'ai vu les autres voitures pendant que la course-poursuite zigzagait, mais c'est marrant je n'y ai plus pensé</p> <p>(170) 01.07.29 avec le recul j'aurais encore moins envie de voir le film en entier</p> <p>01.08.30 C'est intéressant de mettre des mots sur des choses qu'on a vues – on arrive pas toujours à expliquer, exprimer, ce qu'on voit – souvent on prend des images et on dit c'est bien ou ce n'est pas bien – or que là on va chercher plus loin – et tout compte fait on capte des choses dont on est pas forcément conscient et on arrive à mettre des mots dessus – peut être quand j'irai voir un film je poserai plus de questions « Est-ce tu as repéré ça au niveau de la mémorisation ? », « Qu'est-ce j'ai retenu vraiment ? »</p> <p>La Répondante s'est déplacée pour passer l'entretien dans mon bureau à 9hr à (180) l'UVHC. Il n'y avait pas de pression de temps particulière ; les conditions d'entretiens étaient satisfaisantes.</p>
--	---

[Redacted area]

année 1997

SGH La Dominique / Aey

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste			Je n'aime ni ne déteste			J'adore
1	→	2	→	3	→	4
						5

- (A) Je ne connais pas.
- (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
- (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
- (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) A B C D
1 → 2 → 3 → 4 → 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) A B C D
1 → 2 → 3 → 4 → 5
- 4- Aimez-vous les **films d'action** en général ? A B C D
1 → 2 → 3 → 4 → 5
- 5- Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? A B C D
1 → 2 → 3 → 4 → 5
- 6- Aimez-vous la pratique du **karting** ? A B C D
1 → 2 → 3 → 4 → 5
- 7- Aimez-vous les **voitures** en général ? A B C D
1 → 2 → 3 → 4 → 5
- 8- Aimez-vous **conduire** une voiture ? A B C D
1 → 2 → 3 → 4 → 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON
Si OUI, lequel ou lesquels ? ... B ... Nombre d'année de conduite : 25 ans

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? ... 2 ...

De gauche à droite :
Case 1 = Pas du tout
Case 5 = Tout à fait

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite.
- 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant.
- 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire.
- 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant.
- 5. J'ai un style de conduite plutôt calme.
- 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose.
- 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe.
- 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort.
- 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions.
- 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération

1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Motorisés (C1)	1	1	5	A pied
Police (C1)	1	2	4	Esprit ouvert
Tristesse (tragique) (C1)	1	2	4	Couleur
Luminosité (visible) (C1)	1	2	5	En masse
Gros plan (C1)	1	1	5	Panoramique
Voitures « froissées » (C1)	1	3	4	Doux
Visages (C1)	1	1	5	Anonymes (formes)
Enseigne de reconnaissance (C1)	2	1	5	Anonyme (vêtements)
Victimes (enfermées) (C2)	1	4	4	Vivants
Respect de la loi (C2)	2	5	3	Contravention

Tableau des préférences verbalisées

Annexe 9.2

Entretien de Gaid

Date : 08 juillet 2010	Gaid, femme, 37ans. Prise des notes du chercheur et enregistrement [, = précision / – = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment où vous regardez le film ...
Verbalisation à partir des réponses-à-chaud du questionnaire « 2/3 »	<p>(1) – (j'ai envie de voir le film en entier) j'ai mis un « non » effectivement parce c'est pas le genre de film qui m'intéresse du tout – déjà bon, c'est vrai que l'écran il était petit, j'avais mal aux yeux, j'avais mal à suivre les voitures, le bruit, il est stressant, il y a les coups de freins, des glissades de voiture, les virages donc c'est assez stressant – et en plus pour moi, ça peut pas être du réel, c'est carrément de l'imaginaire – parce qu'il ferait même pas trois secondes si c'était la réalité – c'est bien un film de montages – qu'est-ce que je pourrais dire d'autres, oui la course de voiture, étant fille, ça m'attire pas du tout</p> <p>– (j'ai pas mis un « non » complet) parce que le film peut très bien passer pendant que je fasse le ménage, je ne suis pas complètement négative pour voir ce genre de film</p> <p>(10) – (je trouve la séquence animée) on peut pas dire qu'on reste sur une image, il y a plein d'images différentes, il y a différentes actions, ça bouge tout le temps, à partir du moment que ça bouge, c'est animé – c'était particulièrement animé c'est une course-poursuite et quand l'autre arrive près de l'autre voiture effectivement, là surtout il y a suspens, quand il qui arrive on se dit « il va l'avoir, il va pas l'avoir » -</p> <p>– il y a, pour moi, une double animation lorsque la voiture, elle rentre sous cette espèce de porche où il y a plein de personnes et la voiture qui est à côté en parallèle, donc pour moi il y a double animation – et à la limite c'était un peu plus intéressant de voir que le reste – le reste était moins intéressant parce que c'était une course-poursuite à travers des rues – je veux dire qu'il n'y avait pas d'intérêt mais c'est une poursuite comme on peut en voir dans tous les (20) films</p> <p>– (la séquence attire mon attention) toujours pareil, les courses de voiture, ce n'est pas ce qui m'attire principalement donc j'étais obligée de regarder mais sincèrement j'avais envie de m'en aller – (si j'avais téléchargé cette séquence) je l'aurais passée, je serais revenue en arrière pour voir ce qui c'était passé avant ou après – s'il y avait que l'extrait j'aurais regardé un peu pour savoir s'il allait y avoir autre chose mais en me rendant compte qu'il n'y a que la poursuite je ne regarderais pas jusqu'au bout – la séquence est assez longue dans le temps j'aurais regardé une minute</p> <p>– (la séquence me fait vivre des émotions) particulièrement là, non parce que ça m'intéresse pas mais moi j'avais vu le film entièrement – je ne sais pas quand mais il m'a pas laissé beaucoup (30) de traces parce que je m'en souviens plus du tout de l'histoire</p>

	<p>– [Couleur notée au questionnaire, Q.6, quest. 3] : « noir, la mort, dans le film un homme se fait tuer, rien de gai, je pense aux séries noires, le mal » – le pire de tout c'est quand il se fait écraser contre un camion et un mur – et puis aussi le fait que, tout à l'heure, je disais que ça m'avait pas donné d'émotion, c'est pas vrai, quand il roule sur le trottoir et qu'il y a les gens qui arrivent, qui sont près – je ne regardais plus quoi (rire nerveux et franc) – il y a quand même des émotions, je dois dire c'est vrai</p> <p>– mais en fait je veux pas les voir, je veux pas les entendre mes émotions donc je vais dire qu'il y en a pas, c'est plus dans ce sens là – en réfléchissant il y a des émotions</p>
<p>1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?</p>	<p>Au début on ne comprend pas très bien, on voit des voitures qui roulent super vite, une voiture (40) de police – je me souviens plus si on voit tout de suite la voiture bleue – j'ai l'impression au départ qu'il suivait la voiture de police qui suivait une autre voiture qui aurait peut-être disparu ou je n'en sais rien – et d'un seul coup il y a la voiture bleue qui arrive ou alors j'étais pas assez attentive au départ pour l'avoir vue, j'en sais rien, – et après on voit bien que c'est la voiture bleue avec un seul homme à l'intérieur qui suit la voiture de police avec deux hommes à l'intérieur dont un qui est blessé – et donc apparemment il y a eu un braquage, si je me souviens un peu du film – il y a une camionnette avec un homme et une femme à l'intérieur, ils communiquent entre eux et ils doivent se donner rendez-vous quelque part, donc la voiture de police et cette camionnette – mais tant qu'ils ont l'autre, ça doit être un policier aussi, dans la voiture bleue qui suit toujours, ils veulent pas l'emmener au point de ralliement pour pas que tout (50) le monde soit pris (rire de satisfaction)</p> <p>– dans les deux voitures il y a des policiers – il me semble que le monsieur (dans la voiture bleue) on ne le voyait pas en tenue de policier mais il était en costume noir et je sais pas quoi sur la veste, il a un petit dessin sur sa veste, et une oreillette – il me semble que c'est également un policier qui poursuit une voiture de police avec deux policiers en tenue bleue de police – je me suis demandé s'ils sont des vrais ou des déguisés, ça je me souviens plus – vue sa façon de conduire la personne avec l'oreillette n'était pas un particulier et le fait qu'il a une oreillette, qu'il communiquait avec d'autres, et puis sa veste aussi ce n'était pas qu'on met tout les jours</p>
<p>2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des émotions ?</p> <p>Comment ces émotions vous aident-elles à apprécier le film</p>	<p>– (entre la joie et la tristesse) ni l'un ni l'autre</p> <p>– (entre l'excitation et le calme, la séquence procure) en ce moment je suis super fatiguée, ce (60) n'est pas le genre d'émotion qu'il me faut, je suis pas apte à endurer ce genre d'émotion c'est quand même très fort, cela fatigue au niveau de mon cœur et ma respiration, oui, j'en ai le souffle coupé effectivement, comme je suis fatiguée, c'est dur – c'est l'émotion de stress, c'est angoissant</p> <p>– (entre le sentiment de maîtriser les effets du film et d'être maîtrisé par les effets du film) oui bien sûr le film me maîtrise, c'est pour ça que je vous ai dit que j'ai enlevé mon regard parce que je sais que, il peut m'entraîner loin</p>

<p>?</p> <p>Comment ces émotions vous gênent-elles à apprécier le film?</p>	<p>– (les émotions m'aident) je vois qu'il y a un gentil qui court après le méchant (rire) voilà – je pense que si j'avais pas d'émotion le film aurait aucun intérêt pour moi – je pense quand on regarde un film, c'est parce qu'on veut de l'émotion – après on recherche une certaine émotion (70) – j'aurais aimé que la séquence soit moins longue parce que là, il essaie de nous mettre du suspens pendant quatre minutes pour au final voir le gentil se faire écraser</p> <p>– les émotions sont gênantes, et comme je suis fatiguée, les vivre pendant si longtemps, c'est fatigant</p>
<p>3. Est-ce que la séquence vous fait <u>penser</u> à certaines choses ?</p>	<p>non – je pense à d'autres films d'actions, le genre <i>Taxi</i>, voilà, et d'autres films je m'en souviens plus où effectivement il y a la police qui poursuit les ravisseurs, ça fait penser à ça – une fois j'ai vu un documentaire sur une unité de police qui est en civil aussi et ça c'est passé un peu comme la course-poursuite mais moins fort</p> <p>– ça ne fait pas penser à la vie réelle, si je commençais à dire que ça pourrait être la réalité à ce moment je sors plus de chez moi (rire) – en fait si je commence à me dire que ça, ça pourrait (80) être réel je pourrais, si j'étais fragile, chopper des angoisses et on sait jamais – le film est irréel et je pourrais dire violent</p> <p>– pas bon pour tout le monde, une certaine catégorie de personnes qui aurait du mal, justement, à faire la différence entre la réalité et le film et qui pourrait se dire « tiens c'est vrai je pourrais faire un braquage et tout ça et je pourrais m'en sortir comme eux » ou je sais pas – en gros on connaît pas les gens – comme quelqu'un qui se drogue et puis un seul coup il lui passe un truc à travers l'esprit et hop c'est parti</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>– forcément oui, là fois où, en fait, la voiture bleue, elle rentre dans une autre voiture déjà c'est la première fois forcément que quelqu'un souffre et puis tout à la fin et puis entre les deux, quand elle slalome entre les voitures et un moment elle passe sur le trottoir et il y a des gens qui sont à moitié sur la route et à moitié sur le trottoir, tout ça fait vivre des choses, des angoisses – je (90) me dis moi je ne ferais pas</p> <p>– ça m'a dérangé parce que c'était pas réel, pour moi c'est pas possible que ça soit réel, alors forcément ça met un charme en moins au film</p> <p>– disons que je pense que, je ne sais pas si dans la réalité les policiers ont le droit de poursuivre des voitures de cette façon-là, je sais pas mais en tout cas c'est super dangereux pour les autres en fait – et j'arrive pas bien à déterminer le bien et le mal ça c'est vrai</p> <p>– et je me demande si effectivement, mais en même temps s'il accourt comme ça après c'est aussi pour une question de survie – la personne qui court après elle s'est dû faire arrêter, elle doit avoir des problèmes avec la justice, c'est une manière pour elle de se défendre et de faire éclater la vérité je crois qu'il y a truc comme ça</p> <p>(100) – les « autres » sont tous ceux qui sont passifs, je dirais, dans l'action, c'est-à-dire les autres voitures, les piétons, les passants</p>

<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>(pas de question posée dans cette rubrique, compte tenu que le sujet était déjà abordé.)</p>
<p>6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la séquence ?</p> <p>Est-ce que c'est une « bonne » course-poursuite ?</p> <p>Mieux de voir ce type de film au cinéma ou à la maison ?</p>	<p>– le film aurait pu être moins long</p> <p>– malgré tout, et je vais revenir quand même aux sensations, c'est vrai que, quand même, on se met quand même dans la peau de celui qui poursuit puis on se dit il va quand même arriver donc c'est vrai on a envie de le suivre et de slalomer entre les voitures et d'être avec lui</p> <p>– mais à partir du moment où on voit ça devient très dangereux et complètement débile on se dit que ça peut pas être la réalité donc là, ça devrait s'arrêter – c'est vraiment le suicide, donc (110) quelque part ça m'étonne pas ce qu'il lui arrive à la fin</p> <p>– (rire) disons si on était dans un jeu, je veux bien – mais dans la réalité, non – tant que ça reste un film (rire un peu gêné) pour ceux qui aiment l'action réellement et qui aiment la montée d'adrénaline bien puissante, oui – je pense qu'il faut satisfaire tout le monde</p> <p>– si on est au cinéma on est complètement dedans de toute façon, là les émotions que j'ai vécues ici, elles seraient multipliées au cinéma – déjà chez moi je reste pas en place, je suis rarement assise en train de regarder un film, en général je fais toujours autre chose, je ne regarde pas mais je l'écoute en fait – au cinéma je suis obligée d'être assise et de regarder de toute façon j'ai que ça à faire – en plus on a la musique, des sons bien dans les deux oreilles avec le <i>home</i>-machin, ce qui fait que ça pénètre bien et ça permet effectivement de se (120) concentrer et puis c'est noir on voit que le film, on peut pas regarder autre chose</p> <p>– (voir la séquence sur un écran de téléviseur, d'ordinateur, ou d'<i>iphone</i> ?) comme quelqu'un qui aime bien son confort forcément je vais prendre ce qui est mieux – la télé, un grand écran, l'image attirera plus mon attention parce qu'elle sera plus grande – alors que sur un <i>iphone</i>, par exemple, qui est plus petit, j'aurai tendance à lever la tête, sur un <i>iphone</i> ça devrait être plus difficile, le son sera différent, le son n'est pas terrible – là il y a tellement d'actions à la seconde, c'est tellement rapide que sur un <i>iphone</i> on verrait pas bien tout ce que s'y passe, les détails des gens et tout ça</p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre <u>ce qui se passe dans la société</u> / <u>le monde</u> (à l'extérieur du film) ?</p>	<p>je pense pas, non – comme j'ai dit tout à l'heure, il y avait des gens à qui ça va plaire et il y a d'autres comme moi à qui ça va pas plaire donc on n'est pas tous égaux, on n'aime pas tous les (130) même choses</p>

<p>Echange lors de l'élaboration de la grille triadique</p> <p>Décision à nouveau de voir le film en entier</p> <p>Comment avez-vous trouvé l'entretien ?</p> <p>Conditions d'entretiens</p>	<p>(Le policier et les poursuivis) sont au-dessus des lois – finalement le policier en imitant les poursuivis, il devient comme eux, il ne respecte plus la loi – 29.17 (Le poursuivant et les poursuivis) sont en avant-plan – c'est dur (la pondération des choix)</p> <p>– j'ai moins envie de voir le film (signes avec les épaules de lassitude ?)</p> <p>J'ai répondu le plus sincèrement possible, vous m'avez pas forcée et vous m'avez aidée à trouver les mots quand j'avais des difficultés à les trouver. La grille n'est pas évidente à remplir. On se demande qu'est-ce qu'il y a derrière les questions. La grille est une prise de connaissance de soi, on s'aperçoit de certaines choses, comme je m'aperçois que je fais partie des gentils.</p> <p>Un entretien satisfaisant. C'était le 20^{ème} entretien ; il y avait un sentiment de saturation, de déjà-(140) entendu dans beaucoup des propos de la Répondante.</p>
--	--

Information-année 2:Pro
 nom _____

proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste 1 → 2 Je n'aime ni ne déteste 3 → 4 J'adore 5

(A) Je ne connais pas.
 (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
 (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
 (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 4 -Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 5 - Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 6 - Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 7 - Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 8 - Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON
 Si OUI, lequel ou lesquels ? B Nombre d'année de conduite : 1 Sans

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? : 1 Sans 6 la 1ère année

De gauche à droite :
 Case 1 = Pas du tout
 Case 5 = Tout à fait

- Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :
- 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. 1 2 3 4 5
 - 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. 1 2 3 4 5
 - 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. 1 2 3 4 5
 - 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. 1 2 3 4 5
 - 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. 1 2 3 4 5
 - 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. 1 2 3 4 5
 - 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. 1 2 3 4 5
 - 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. 1 2 3 4 5
 - 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. 1 2 3 4 5
 - 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. 1 2 3 4 5

Le laboratoire d'Automatique, Mécanique et Informatique Industrielles et Humaines ainsi que le Laboratoire des Sciences de la Communication de l'UVHC vous remercient d'avoir rempli ce questionnaire et comptent sur votre participation.



Page 2/3

Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : CS

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON | X | OUI 1,0

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

- a. est animé : NON | X | OUI 8,0
- b. attire mon attention : NON | X | OUI 0,9
- c. me fait vivre des émotions : NON | X | OUI 0,9

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la

phrase suivante) Noir car la couleur représente le mal,
dans le film un homme se fait tuer, rien de gai, y pense
au noir, le mal,

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON | X | OUI 0,0

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
au dessus de la loi (c1)	3	1	5	respecter la loi
détermination fixe (c1)	1	1	5	Détermination relative
activité hors norme (c1)	1	5	5	activité routinière
vigilance (c1)	2	4	5	routine
tenue particulière (c1)	5	3	5	tenue quotidienne
voitures distinctes (c1)	1	1	5	Invisibles
professionnels de la poursuite (c1)	1	1	5	gens ordinaires
hommes (masculin) (c1)	1	1	5	hommes, femmes ...
en avant plan (c1)	1	1	5	arrière plan
gentils (c2)	1	5	3	méchants

Tableau des préférences verbalisées

Annexe 9.3

Entretien de Gaïdig

Date : 26 mars 2010	Gaïdig, femme, 25 ans. Prise des notes du chercheur et enregistrement [, = précision / – = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment où vous regardez le film ...
Verbalisation à partir des réponses-à-chaud du questionnaire « 2/3 »	<p>(1) – (j'ai envie de voir le film en entier) je trouve que la séquence que nous avons vue, elle donne à savoir pourquoi il y a cette course-poursuite et ce à quoi il va aboutir – ça suscite l'intérêt, en fait, je trouve – c'est vrai, on arrive en plein feu de l'action, la course-poursuite est en cours – et on voit, on sait pas trop qui est le gentil et le méchant, on va dire, et moi ça me donne envie de savoir pourquoi il a eu lieu et ce à quoi il va aboutir parce qu'ils parlent d'un point de rendez-vous, on voit qu'il y a une ambulance qui intervient avec les messieurs qui sont poursuivis, c'est vrai on veut savoir le pourquoi du comment, en fait</p> <p>– c'est vraiment d'essayer comprendre pourquoi cette course-poursuite ait lieu en (10) fait, et de savoir qui est qui dans le film – ce n'est pas, on sait juste que le type qui poursuivi les deux autres, s'appelle Barnes ou quelque chose comme ça et qu'ils doivent aller au point de rendez-vous au viaduc, pourquoi prendre ce rendez-vous, pourquoi ils sont poursuivis comme ça et pourquoi interviennent les personnes qui sont dans l'ambulance</p> <p>– c'est pas forcément le type de film que je regarderais, que je choiserais de voir – si je vais le voir, c'est parce que mon ami a l'envie de voir, oui</p> <p>– (je trouve la séquence animée) le fait que la course-poursuite aille vite, ça bouge très vite, on voit des mouvements rapides entre les voitures, il y a les gens qui se bousculent, on voit les tables de terrasse qui sont renversées, c'est pas un film qui ennue, il y a de l'action</p> <p>(20) – (la séquence attire mon attention) c'est justement plus fort que les émotions vécues par rapport au fait que ça me donne envie de voir le film, ça attire mon attention – on est amené, dans l'extrait, de poser des questions, à chercher à essayer de comprendre même si ça dure quatre minutes, il y a plein de questions qui viennent à l'esprit qui ? quoi ? comment ? pourquoi ?</p> <p>– en particulier quand ils sont deux dans la voiture et que tout à coup il y a un qui sort son pistolet et qui le met sur la tempe de l'autre pour qu'il fasse ce qu'il veut – au départ on croit qu'ils sont vraiment ensemble et liés dans l'action et on se rend compte que c'est pas forcément les meilleurs d'amis du monde – et quand on voit les deux personnes sont au téléphone avec l'ambulance, elle arrive comme ça, on (30) sait pas d'où et du coup je me suis demandé pourquoi donc et du coup et ça a attiré mon attention</p> <p>– (la séquence me fait vivre des émotions) comment ils conduisent, eux (rire), j'ai peur pour les gens (rire) – c'est un film mais en même temps ça peut arriver dans la vie de tous les jours aussi, des fous il y en a partout et c'est vrai quand on est en face du film on se dit « est-ce qu'il va se prendre la voiture en face ? est-ce qu'il va</p>

	<p>réussir à l'éviter ? » – je me dis « si j'étais à sa place, comment je ressentirais les choses », on s'efface un peu, on essaie un peu de se mettre dans un film à trois dimensions, en fait, quand on est à la place d'eux, on a des mouvements de recul, on bouge – je serais à la place de la personne qui conduit, du premier qui (40) conduit puisque c'est lui qui est vraiment au devant de l'action – l'autre est derrière il peut voir peut-être ce qui se passe devant et essayer d'anticiper un peu plus – tandis le premier non, c'est une voiture de police je crois</p> <p>– [Couleur notée au questionnaire] : « rouge : la colère, la haine. Ce film est assez violent lors de la scène de la course-poursuite. On sent la haine entre les acteurs – il y a la haine, car déjà il y a la course-poursuite, on poursuit pas comme ça pour un rien – et comment il en parle aussi à son collègue et aux personnes qu'il a au téléphone, c'est assez virulent quand il parle et quand il dit aussi à son collègue « débarrasse-moi de lui » – l'autre il n'hésite pas de tirer son pistolet pour tirer dans la voiture – il y a une certaine virulence dans les propos et les actes aussi – (50) l'impression que ça donne, c'est qu'ils se détestent – il y a dû avoir quelque chose qui fait que l'autre il veut soit les empêcher d'aller quelque part, soit récupérer quelque chose, sinon on les poursuivrait pas comme ça, et du coup il doit avoir beaucoup de colère – et ça se voit aussi sur les traits de leurs visages, surtout à la deuxième personne, celle qui est dans la voiture bleue, la deuxième voiture, je trouve que sur les traits de leurs visages on voit plus de colère que dans la voiture de tête, dans son regard, dans les mimiques qui peut faire – je ne peux pas dire plus sur la personne dans la voiture bleue, juste dans son regard, on a l'impression qu'il faut vraiment pas qu'il lâche la voiture qui est devant lui, qu'il faut à tout prix qu'il les rattrape, dans son expression c'est à la limite presque (60) vital pour lui</p>
<p>1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?</p>	<p>On voit une voiture de police qui se fait poursuivre par une voiture bleue – donc dans la voiture de police il y a deux hommes qui sont habillés en uniforme, apparemment il y a peut-être un qui est touché ou malade parce à un moment il lui dit « t'a pas l'air bien » ou voilà – dans la deuxième voiture il y a un homme seul donc habillé de façon traditionnelle – et il les poursuit et donc c'est en agglomération</p> <p>– il y a du monde et de la circulation, apparemment il fait beau, il y a du monde aux terrasses, il y a plein de monde qui sont dans les rues et ils font vraiment pas attention à la façon dont ils se conduisent, ils hésitent pas à prendre des voies en (70) contre-sens, à faire des queues de poisson, à couper la route à des voitures, même à des camions, ils prennent tous les risques soit pour attraper l'autre, soit pour échapper à l'autre</p>
<p>2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des émotions ?</p>	<p>– (entre la joie et la tristesse) je pense pas que les émotions que je ressens soit ni de la joie ou de la tristesse parce qu'il y a rien joyeux dans ce film mais il n'y a pas non plus quelque chose de triste en soi peut-être parce que j'ai vu que ce type de séquence là – je dirais que l'émotion qui revient, c'est peut-être un peu la peur de voir comment ça se passe, de voir la course-poursuite en fait</p> <p>– (pour ressentir la joie ou la tristesse face à un film) c'est assez varié – je trouve la <i>Petite Maison dans la prairie</i> c'est triste (légère rire) – non, je suis assez (80) sensible au niveau des films surtout en ce qui concerne la tristesse, si je vois une chèvre qui va mourir, je vais pleurer – mais dans cette séquence non</p> <p>– (entre l'excitation et le calme, la séquence procure) de par la violence du film,</p>

<p>Comment ces émotions vous aident-elles à apprécier le film ?</p> <p>Comment ces émotions vous gênent-elles à apprécier le film ?</p>	<p>plus par l'excitation – je pense que ce n'est pas un film devant lequel on peut pas rester stoïque et calme, il arrive à nous faire ressentir quand même des choses – et à susciter l'intérêt donc forcément quand ça suscite l'intérêt on vit des choses aux gens et c'est ça aussi c'est l'intérêt d'un film, et c'est ce qui ressort de cette séquence, quand ils vont percuter une autre voiture, qu'ils arrivent au dernier moment ou quand à la fin il y a un monsieur qui se fait carrément percuter par un camion, l'émotion, l'excitation est plus intense</p> <p>(90) – (entre le sentiment de maîtriser les effets du film et d'être maîtrisé par les effets du film) je pense que je me maîtrise moi, c'est pas le film qui me maîtrise – parce que quand vous arrêtez la séquence, je vous dis rien (légère rire) – si le film avait vraiment pris le dessus sur moi je vous aurais dit « Oh ! c'est dommage » – en fait c'est parce que je me suis préparée au fait que je verrai que 4 minutes c'est pourquoi (je n'ai pas réagi).</p> <p>– (les émotions m'aident) à l'apprécier parce ça m'a donné envie de voir le film en entier – et à l'apprécier, ça je pourrais dire que lorsque j'aurai vu le film en entier – mais c'est aussi dans la mise en scène, c'est très bien faite, je trouve – mais il y a aussi le jeu des acteurs qui nous fait vivre les émotions, on sent que dans la (100) voiture No. 2, où l'homme est tout seul, quand je vous ai dit qu'on voit dans son regard la colère, ça aussi ça nous fait vivre des choses – je ne dis pas qu'on ressent la même chose que lui mais presque on vit les choses comme lui et quand ça passe à l'autre image, il faut qu'on essaie de s'adapter à l'émotion que font ressortir les autres acteurs – c'est un peu tout ça qui fait (qu'on vit des émotions)</p> <p>– je dirais que ces émotions ne me gênent pas parce que, je pense, que c'est important pour apprécier un film de ressentir des émotions – si un film réussit à nous faire ressentir des choses, à nous captiver, on va l'apprécier forcément – parce que si un film nous ne captive pas, ne nous intéresse pas, on va pas l'apprécier</p>
<p>3. Est-ce que la séquence vous fait <u>penser</u> à certaines choses ?</p>	<p>(110) Je me suis dit qu'ils conduisent mal (rire franc) – non c'est vrai je me suis dit « Ah, ils ne font pas attention aux gens » et toujours en relation avec le film – par exemple quand ils hésitent pas à passer sous les arcades alors qu'il y a des terrasses de café, ils envolent des terrasses de café, ils passent à ça (des centimètres) des personnes, si elles n'avaient pas bougées, elle se seraient fait renverser, le fait qu'ils hésitent à se retrouver face à face avec un autre véhicule et de bifurquer à la dernière minute sans savoir ce qu'il y arrive derrière, il y a quelqu'un qui peut doubler, un passant qui peut traverser, on ne sait pas</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>Oui, le fait que son collègue lui met à révolver sur la tempe, c'était assez inattendu</p>

<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>(120) Non parce que ce type de scènes, c'est des scènes assez fréquentes dans certains films, des films d'action – c'est pas particulier donc ça m'a pas dérangé – les films d'action, ça dépend lequel me plaît – ça me dérange pas, maintenant pour que je prenne l'initiative d'aller en voir un au cinéma ou louer un DVD ou autre, il faut que le résumé du film me plaise</p> <p>– (à choisir de voir ce film au cinéma, à la télévision, ou sur un ordinateur je préfère de voir ce film) au cinéma parce que je dirais que la scène et le grand écran et le son ça peut aussi démultiplier les émotions et faire ressentir les choses différemment – au cinéma j'aurais eu plus de sursauts quand ils manquent d'avoir une collision ou autre avec le son – avec l'image bien sûr on voit mieux les (130) choses, la salle est beaucoup plus grande</p> <p>– (à choisir de voir ce film à la télé ou sur un ordinateur, je préfère) la télévision pour le confort – un ordinateur de 17 pouce que j'ai personnellement, même s'il y a plus grand maintenant, c'est pareil, c'est pour la taille de l'écran, le fait que la télévision soit dans le salon, le fait qu'elle soit positionnée comme il faut – je préfère qu'il y ait une certain distance (entre moi et l'écran)</p>
<p>6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la séquence ?</p>	<p>Regarder le film en entier – j'aurai compris l'histoire, comment ils sont arrivés là et pourquoi</p> <p>– pour moi ce n'est pas une bonne course-poursuite parce qu'il y a du monde, parce qu'il y a plein de voitures et qu'ils démolissent les voitures – une bonne (140) course-poursuite est sur autoroute, il y a moins de monde, il n'y a pas de piétons et il n'y a pas de voitures en sens inverse – c'est moins dangereux pour les autres et après s'ils veulent se poursuivre, c'est leur vie à eux mais c'est pas la vie des autres</p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre ce qui se passe dans la société / le monde (à l'extérieur du film) ?</p>	<p>Bonne question – je dirais un peu oui – parce que ça me fait penser que dans la société d'aujourd'hui c'est un peu chacun pour soi et on s'occupe pas des autres et là c'est un peu le même – ils font leur course-poursuite pour eux sans s'occuper de ce qu'il y a autour et ce que ça peut engendrer – par exemple dans la ville où j'habite, à Douai, il y a un mois et demi, il y a quelqu'un qui s'est fait agresser et il y avait plein de gens autour et il y a personne qui a rien fait, c'était pas forcément (150) une agression très, très méchante mais c'était quand même pour voler son portefeuille et son portable</p>
<p>Echange lors de l'élaboration de la grille triadique</p>	<p>23.17 les passants, on les voit pas bien, on les voit rapidement – on se concentre plus, on voit qu'il y a des passants, on voit qu'ils manquent peut-être de renverser ou autre on fait pas attention aux signes physiques des passants – parce que ça va trop vite</p> <p>49.30 (par rapport aux passants, entre le poursuivant et les poursuivis) je préfère le poursuivant parce qu'il peut prendre la décision d'arrêter à n'importe quel moment</p> <p>50.24 (entre le poursuivant et les poursuivis) je préfère ni l'un, ni l'autre, s'ils sont (160) poursuivis c'est pour une raison, surtout s'ils sont poursuivis par un civil – et</p>

année : licence pro 2e

[Redacted area]

(A) Je ne connais pas.
(B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
(C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
(D) Je pratique ou visionne régulièrement.

proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste 1 □ → 2 □ → 3 □ → 4 □ → 5 □ J'adore

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A □ B □ C D □
1 □ 2 3 □ 4 □ 5 □
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A □ B □ C D □
1 2 □ 3 □ 4 □ 5 □
- 4 -Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A □ B □ C D □
1 □ 2 □ 3 4 □ 5 □
- 5 - Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A □ B □ C D □
1 □ 2 3 □ 4 □ 5 □
- 6 - Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A □ B □ C D □
1 □ 2 3 □ 4 □ 5 □
- 7 - Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A □ B □ C D □
1 □ 2 □ 3 4 □ 5 □
- 8 - Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A □ B □ C D
1 □ 2 □ 3 □ 4 □ 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON □

Si OUI, lequel ou lesquels ? ... B Nombre d'année de conduite : ... 4

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? : 1

De gauche à droite :
Case 1 = Pas du tout
Case 5 = Tout à fait

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite.
- 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant.
- 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire.
- 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant.
- 5. J'ai un style de conduite plutôt calme.
- 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose.
- 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe.
- 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort.
- 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions.
- 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion.

1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Le laboratoire d'Automatique, Mécanique et Informatique Industrielles et Humaines ainsi que le Laboratoire des Sciences de la Communication de l'UVHC vous remercient d'avoir rempli ce questionnaire et comptent sur votre participation.

Page 2/3



Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : CS-----

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| X |-----| OUI

7,6/10

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film . . .

a. est animé : NON |-----| X |-----| OUI

8,2/10

b. attire mon attention : NON |-----| X |-----| OUI

8,8/10

c. me fait vivre des émotions : NON |-----| X |-----| OUI

8,5/10

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la

phrase suivante) Rouge car la couleur représente la

colère, la haine. Ce film est assez violent lors
de la scène de la course poursuite. On sent la
haine entre les acteurs.

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| X |-----| OUI

10

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Responsable course-poursuite (C1)	2	2	5	Prudence
Hommes (C1)	1	1	5	Mixte
Colères réciproques (C1)	1	2	4	Sérénité
Se connaissent (C1)	1	1	4	Inconnus
Prennent risques (C1)	1	1	4	Prudence
Habillés en civil (C2)	1	5	1	Aide à la personne
Voitures banalisées (C2)	1	5	1	Voiture de services publics
Devoir de protection (C2)	5	5	1	Délits

Annexe 9.4

Entretien de Gallez

Date : 14 décembre 2009	Gallez, femme, 36 ans. Prise des notes du chercheur ; tentative d'enregistrement a échouée ; transcription des prise de notes [, = précision / – = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment où vous regardez le film ...
1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?	(1) c'est une course-poursuite – les habitants sont effrayés par quelque chose – je ne sais pas pourquoi ils ont peurs – une voiture de police course une voiture banalisée – c'est une course folle à travers la ville comme s'ils sont sur l'autoroute – il y a des carambolages – ce n'est pas la course-poursuite qui fait peur aux gens, mais c'est plutôt une bombe qui est prête à exploser, c'est le terrorisme - j'ai du mal à planter les personnages – je n'arrive pas à situer la voiture bleue pour établir si c'est un bon ou un méchant – ça va trop vite – le dialogue est minimaliste – avec l'extrait du film on ne sait pas où courent les gens – le film est animé il n'y a pas de temps mort, mais il n'attire pas l'attention – je (10) n'ai pas vu le film
2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des <u>émotions</u> ?	J'ai du stress par le son – ça va très vite comme si on est à l'intérieur de la voiture – les images vont vites – il y a trop de bruits des sirènes et des carambolages – il n'y a ni joie, ni tristesse car il y a trop d'action – l'émotion est d'énerverment, trop d'action, je ressens l'agacement, normalement je ne regarde pas ce type de film – on est pris pas le film, cela donne un effet de réalisme, à ce niveau c'est une réussite, même si je n'aime pas ce type de film – il y a deux sensations – j'ai pensé que la foule était comme le 11 septembre 2001, comme un acte de terrorisme, les gens avaient peur – mais aussi peut-être c'est une histoire de braquage, de complot – celui dans la voiture bleue échappe, elle est (20) poursuivie
3. Est-ce que la séquence vous fait <u>penser</u> à certaines choses ?	Cela fait penser au film avec Harrison Ford où il est le témoin d'un meurtre, seul contre tous
4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?	Les carambolages qui s'enchaînent – le but, c'est le visuel, c'est l'action – cela peut aider la personne qui apprécie ce type de film – mais moi ça me rebute à cause du bruit et de la vitesse
5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?	Je ne peux pas situer les personnages, le décor n'est pas planté – la vitesse et le bruit des sirènes me dérangent

<p>6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la séquence ?</p>	<p>Pas de fond – trop d'action tue l'action</p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre ce qui se passe dans la société / le monde (à l'extérieur du film) ?</p>	<p>Non, ce genre de comportement est exagéré avec des supers conducteurs qui (30) sont capable d'éviter tout le monde pendant qu'ils conduisent comme des fous à travers une ville – – ce n'est pas mon genre - je préfère des films français comme <i>Le Grand Bleu</i>, <i>Quai d'Orfèvres</i> – le film est stressant – A l'âge de 10 ans j'étais dans la voiture avec mes parents – la voiture a dérapé et il y avait un silence jusqu'à l'impact – il y avait la sensation d'attente pendant que la voiture tournait en rond – je ne pense pas que cette expérience influence mon jugement de ce film</p>
<p>Conditions d'entretiens</p>	<p>Le chercheur s'est déplacé en entreprise où la Répondante était en stage. Elle n'avait pas eu beaucoup de temps. La personne est plutôt réservée de nature (40) elle a hésité régulièrement avant de répondre aux questions. Elle semblait préoccupée par sa journée professionnelle en cours. L'enregistrement du magnétophone virtuel (<i>Audacité</i>) #1 n'était pas audible sur un ordinateur emprunté.</p>

Nom :
 Vous :
 à l'adr :
 à l'adr :

année : Licence Pro

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste			Je n'aime ni ne déteste		J'adore			
1 <input type="checkbox"/>	→	2 <input type="checkbox"/>	→	3 <input type="checkbox"/>	→	4 <input type="checkbox"/>	→	5 <input type="checkbox"/>

(A) Je ne connais pas.
 (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
 (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
 (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 4- Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 5- Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 6- Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 7- Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 8- Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON

Si OUI, lequel ou lesquels ? B Nombre d'année de conduite : 18

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? : 2

De gauche à droite :
 Case 1 = Pas du tout
 Case 5 = Tout à fait

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- | | | | | | |
|---|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

ST

6



Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : _____

[Empty box for name and first name]

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON | | | OUI

0,8

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

a. est animé : NON | | | OUI

8,7

b. attire mon attention : NON | | | OUI

0,7

c. me fait vivre des émotions : NON | | | OUI

8,6

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la phrase suivante) Rouge car la couleur représente

l'agressivité, la tension et la violence

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON | | | OUI

5,2

Rôle des personnages

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

	Poursuivant	Poursuivis	Passants	
Au courant des enjeux (C1)	1	1	4	Ignorance
Course aux informations (C1)	1	2	5	Passif, Faire l'autruche
Maîtrise de la situation (C1)	2	2	5	Incontrôlable
Désir de gagner (C1)	1	1	2	Objectif peu important
Imperméable aux autres (C1)	2	2	3	Altruiste
Déterminé, Rien ne l'arrête (C1)	1	1	4	Abandonne facilement
Valeurs de protection, et de sécurité (C2)	2	2	5	Danger sous-jacent
Se déplacer dans la même direction (C2)	1	1	1	S'éparpiller
Désir de fuite (C3)	5	1	1	Affronter la réalité
Désir de sauver sa vie (C3)	3	1	1	Se laisser mourir

Entretien de Germene

Date : 24 février 2010	Germene, femme, 30 ans. Prise des notes du chercheur et enregistrement [, = précision / – = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment que vous regardez le film ...
Verbalisation à partir des réponses-à-chaud du questionnaire « 2/3 »	<p>(1) J'aime bien les films où on ne sait pas comment l'histoire va terminer, je lis des romans policiers comme Agatha Christie – au début de la séquence on a du mal à s'accrocher avec les policiers qui poursuivent et après on voit que c'est quelqu'un d'autre qui les poursuit au fur à mesure que l'histoire se dévoile</p> <p>– [je souhaite voir le film en entier car] on se rend compte que soit ce sont les flics au début qui sont ripoux soit c'est la personne qui les poursuit et à la fin on se rend compte qu'effectivement les flics sont les méchants et ça donne envie de savoir pourquoi et de connaître l'histoire antérieure et voir comment ça va se terminer, ce n'est pas une situation normale</p> <p>– [je trouve la séquence animée parce que] la course-poursuite est omniprésente (10) sur les quatre minutes que vous m'avez présentées, il n'y a aucun temps mort</p> <p>– [la séquence attire l'attention parce que] déjà j'aime les films d'action, j'aime beaucoup les films de voitures par exemple j'aime bien le film <i>Fast and Furious</i>, c'est pas un truc de fille mais j'aime beaucoup, les courses poursuites sont intéressantes et ironiquement je suis toujours, justement, je fais toujours la comparaison entre la vie réelle et le film, c'est-à-dire j'essaie de m'imaginer à chaque fois le scénario qui se passerait si ça se passait dans la vraie vie – ça sera pas possible, comme par hasard le camion qui s'arrête pile poil, ça me fait dire que ça dans la vraie vie ils seraient rentrés dedans – ça permet de faire marcher l'imagination, c'est très vif – parce que dans la vie on se dirait qu'ils ont (20) beaucoup de chance, comme par hasard ils ratent toutes les personnes, ils prennent bien leurs virages, ils évitent tous les obstacles surtout sur 4 minutes c'est extrêmement long – c'est vrai qu'on imagine si ça se passait en ville avec des vrais policiers, c'est pas du tout pareil – tout se passe bien sauf à la fin bien sûr il y a un petit accident – si on ne le mettait pas les spectateurs diraient « mais ça non », il faut bien mettre un petit [accident] quand même pour prouver, pour que ça marche, pour rendre la scène crédible en fait</p> <p>– on s'attend, on se demande toujours « est-ce qu'ils vont en arriver ? » on sait que forcément, en général, toujours, il y a des films où ça se passe mal mais je pense que dans les 70% des cas dans les courses poursuites il y a toujours (30) plein de bonnes choses qui arrivent, « ah bien là, il a de la chance, il a évité » etcetera, et donc on attend le moment où il va y avoir vraiment un boum en fait – c'est pour ça qu'on veut rester sur le film ou on se dit « mince je n'ai pas regardé et puis qu'est-ce qui s'est passé à ce moment ? » etcetera</p> <p>– [la séquence me faire vivre des émotions] la vitesse déjà, toute vitesse en général c'est grisante, donc j'ai eu trois accidents de voiture, pour deux d'entre eux j'étais quasiment à l'arrêt – c'est un peu paradoxal et pourtant j'aime bien la vitesse mais j'en ferais seulement que si c'est sur un circuit fermé, je n'irai pas</p>

	<p>jouer avec la vie des gens – mais la vitesse c'est vrai c'est grisant et justement on se dit « Aie, c'est juste à côté », ou « Aie, il a raté » etcetera et on essaie de se (40) mettre dans la peau du personnage qui conduit et de revivre ses sensations là en fait – c'est plus des émotions liées à la conduite et à la course-poursuite elle-même que les émotions liées à l'histoire, la sensation grisante de rouler vite, je me mets à la place du conducteur</p>
<p>1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?</p>	<p>– on voit une alternative au départ de deux policiers, dont un est blessé et d'une autre personne dans une autre voiture donc on sait pas qui est cette personne, et l'on ne sait pas de toute façon à la fin de la séquence non plus – on voit qu'un des policiers est blessé donc on pense comme habituellement que ce sont les policiers qui pourchassent la personne au départ – ensuite de par les dialogues on comprend que les policiers sont eux-mêmes pourchassés par l'autre personne – (50) mais on ne sait toujours pas qui est le bon qui est le méchant, on prétend que c'est comme dans la vie réelle – il y a une course-poursuite à travers la ville</p> <p>– il n'y a pas vraiment d'histoire – et c'est seulement à la fin de la séquence où on montre effectivement le policier qui n'est pas blessé – il y a une histoire de rendez-vous auquel il faut aller etcetera donc là on commence à se dire « tiens, c'est bizarre, les policiers qui parlent de rendez-vous à un endroit » - et quand on entend le policier non blessé qui dit à l'autre « débarrasse-nous de celui qui est derrière » on comprend en fait que ce sont les policiers qui sont pourchassés et qui sont effectivement ripoux, puisqu'un policier non-ripoux va pas demander à son collègue de tirer sur la personne qui est derrière – grâce au tir de son collègue, qui (60) était armé, l'inspecteur ou la personne qui était derrière, a finalement eu un accident et a été, pour l'instant en tout cas, bloqué – on ne sait pas si par la suite ça va continuer ou pas</p> <p>– parfois ils arrivent miraculeusement à trouver une voiture jusqu'à côté qui a continué – mais la personne qui est derrière va miraculeusement apparemment pas mourir (dit avec un ton rieur) malgré que la voiture s'est fait rentrer par un camion contre un mur, on voit à la fin qu'elle a eu la chance aussi, ça fait sourire – normalement quand une voiture se fait tamponner entre un camion et un mur en général il reste 10 cm, là on voit comme par hasard [le camion] s'est arrêté et la personne n'est pas en sang, rien du tout au niveau de l'image, pas de visuel (70) ensanglanté, elle [la personne] reste droite, on voit qu'elle est un peu sonnée – elle a 50/50 chance [de survive] – la personne ne donne pas l'image d'une personne qui risque de mourir hormis si c'est, par exemple, le coup du lapin ou quoique ce soit – mais il n'y a pas d'image ensanglantée et la voiture n'est pas assez ratatinée, écrasée, je me suis dit « oh là, il a eu de la chance » - c'est pour ça que j'ai mis la couleur verte d'ailleurs</p> <p>– je ne sais pas quoi mettre comme couleur – noir non, ce n'est pas si noir que ça, on ne connaît pas le contexte, on ne sait pas ce qui se passe – rouge non plus parce que finalement il n'y a pas eu de blessé mise à part celui qui été blessé auparavant – je trouve ça ironique dans beaucoup de film comme par hasard les (80) gens ne sont pas renversés or qu'on court dans des rues qui sont bondées de personnes etcetera, je me suis dit que c'est la chance – on dit que le vert c'est la couleur de la chance</p>
<p>2. Est-ce que la séquence vous</p>	<p>Je pense que toutes les personnes qui font de la vitesse sont grisées mais d'une façon euphorique - ce n'est pas positif, mais ça ne peut être effectivement que la</p>

<p>fait vivre des émotions ?</p>	<p>joie, on ne peut pas être triste malgré que parfois que ça peut très mal se terminer pour la personne au volant</p> <p>– (entre la joie et la tristesse) j’ai ressenti plutôt l’excitation – un film qui provoque ce genre de sensations c’est réussi, dans des moments quand l’accident est très, très proche, comme la scène où le camion qui est arrivé qui a freiné et comme par (90) hasard il se met en perpendiculaire et puis s’arrête à 3 cm, là on dit « il va rentrer dedans, il va rentrer dedans »</p> <p>– (entre l’excitation et le calme, la séquence procure) sinon les courses poursuites perpendiculaires ce n’est pas aussi palpitante – c’est plus quand il y a des accidents très proches et on les évite, on se dit « super, il a réussi, alors c’est qu’un film, mais on se laisse tous porter quand même – ça prouve que c’est réussi si on s’est mis dans la peau du personnage – si à la rigueur on est en retrait, le film n’accroche pas trop et qu’il n’est pas forcément réussi</p> <p>– (entre le sentiment de maîtriser les effets du film et d’être maîtrisé par les effets du film) en général, dans une course-poursuite qui m’emballe souvent je suis (100) prise dans la situation, on se prend au jeu, on aimerait bien être à la place de la personne</p> <p>– [Couleur énoncée au questionnaire] : « vert : la chance car si cette scène se passent dans la vie réelle, il y aurait certainement eu des morts et beaucoup plus d’accidents »</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>Au tout début de la scène j’étais en train de m’imaginer, ça me fait penser que dans la vie de tous les jours ça ne serait pas possible, on ne voit pas des flics qui s’amusent à griller les feux, monter sur les trottoirs, casser les maisons, non j’exagère, en gros ce qu’il y a dans l’idée comme ça, dans l’esprit, c’est qu’on dit tout est permis, on peut tout faire – dans la vie de tous les jours non ce n’est pas (110) possible – c’est en alternance, qu’on soit grisé, qu’on soit dans l’action, en même temps je me dis dans la vie de tous les jours ça on ne verrait pas, parce qu’ils n’auraient pas droit, parce qu’il y aurait des morts des blessés etcetera mais après quand on est repris par l’action par le scénario on n’y pense plus trop – quand on est grisé de toute façon, on ne peut pas réfléchir – au début on regarde, on analyse un petit peu puis après on est pris dans le feu de l’action on réfléchit plus, on ne peut pas faire les deux en même temps</p> <p>– [ces idées m’aident à apprécier le film] dans le sens où on se dit que de toute façon qu’on se dit que personne ne sera réellement blessé etcetera et par contre j’étais en train de me dire effectivement pendant le film que c’était peut-être à (120) cause de malheureuses séquences de ce genre-là que parfois les gens ou certaines personnes reportent dans la vie réelle ce qu’ils voient dans les films et n’ont pas conscience que ça ne passe pas toujours aussi bien et on ne voit pas non plus partout mais on voit parfois des jeunes qui s’amusent à faire des courses poursuites etcetera et malheureusement ça fini très, très mal – un moment je me suis dit que ce n’est pas un bon exemple, c’est comme les jeux vidéos par exemple il y a des personnes qui vont pas faire la différence, qu’ils vont dire « tiens c’est amusant je vais essayer de le refaire »</p> <p>– je pense très sincèrement qu’il y a très peu de personnes – même moi en regardant les films parfois violents je ne me dit pas « il ne faut pas que je regarde (130) ça » ou « il ne faut pas qu’untel regarde parce qu’il va le refaire » mais quand</p>

	<p>on essaie de voir le côté éthique, il n'y a pas le côté éducatif par exemple – quand on voit des magiciens en cabaret avec Patrick Sébastien, il y a parfois des personnes qui disent « surtout ne refaites pas ça à la maison » etcetera dans un film on peut pas dire ça malheureusement parce que c'est un argument de contre vente en fait – j'ai vu des reportages au journal de 20hr que les avocats disent quelqu'un a regardé tel ou tel film, c'est à cause de ce film que la personne a reproduit l'acte, on prend ça comme défense de plus en plus – je connais personne mais je sais que ça existe</p> <p>– on est tous un tout petit peu dans ce cas là où on sait que nous avons pas à le (140) faire et ça nous empêche pas de le regarder – donc on va avoir une prise de conscience pendant quelques minutes et puis le côté grisant et le côté intérêt du film va prendre le dessus ce qui fait à la fin du film on ne va pas y repenser ou discuter avec quelqu'un mais ça empêche personne de regarder un film – quelqu'un qui est curieux, il va terminer le film</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>Non, ce n'est pas le premier de ce genre que je vois – quand on a vu <i>Fast and Furious</i> on est plus trop surpris – si, il y a juste les sous-titrages au début j'ai entendu qu'ils parlaient en une langue étrangère puis en français, c'est sous-titrés en anglais mais au début ils ont parlé en espagnol je n'ai pas bien compris – Denis Quaid ne parle pas beaucoup mais à mon avis c'est à cause du scénario</p> <p>(150) [<i>Fast and Furious</i> m'a plu pour] les voitures et les courses etcetera et les relations qu'il y a entre les deux personnages principaux, c'est une relation particulière, d'ennemi qui devienne ami mais ça ne peut pas se réaliser complètement, j'ai trouvé que c'est une belle histoire – j'aime bien les voitures, tous ce qui est de course-poursuite, j'y connais pas grande chose mais si les voitures sont belles et customisées c'est beau à voir – il faut qu'il y ait une petite histoire</p>
<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>Non sauf les sous-titrages en anglais et un mélange des langues, je ne savais pas en quelle version c'était – mis à part que dans la vraie vie il y aurait 20 morts sur la route, ça apparaît tout à fait cohérent</p>
<p>6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la séquence ?</p>	<p>(160) Déjà quand on voit ça sur le grand écran c'est beaucoup mieux, je ne vais plus au cinéma c'est trop cher – on a plus l'impression de rentrer dedans, ça fait un peu comme la 3D, ça peut accentuer cette sensation d'être grisé et de faire comme si on est juste à côté, qu'on sentait les voitures passer etcetera, donc, selon moi, c'est la seule grosse différence en général que je vois avec de regarder sur un petit écran et au niveau du cinéma</p> <p>– la question c'était « ce qui pourrait m'aider à mieux apprécier ce film ? » [n'est-ce pas ?] – de voir plus [du film] [rire de la part de la répondante] 4 minutes c'est pas assez quand le film est bon [rire de la part de la répondante], c'est court mais un film comme ça j'ai qu'une seule envie c'est de le récupérer, entre guillemets, en (170) entier et puis – le regarder du début à la fin – pour savoir justement pourquoi on est arrivé là, pourquoi ils sont ripoux, pourquoi l'autre il les poursuit, comment ça va se passer après, à la fin, et finalement il a été écrasé entre le camion et le mur, est-ce qu'il est toujours vivant ? voilà – mais sinon c'est une séquence qui est, pour moi, bien construite</p>

	<p>– j’imagine derrière le travail qu’il a dû avoir un nombre de voitures, une autre voiture à chaque fois, je veux dire que ça a dû prendre des jours et des jours de tournage etcetera – donc, avant [de rencontrer mon copain actuel qui adore les voitures, surtout les F1] je ne pensais pas à ces choses là puis là il m’arrive de temps en temps d’y penser, de me dire tiens là ils ont dû utiliser 15 voitures comme cela (180) parce que vu qu’elle est déjà tombée un coup, il faut l’échanger – mais je ne pense pas à chaque film – mais peut être parce que vous m’avez dit justement de le regarder pour analyser derrière donc je pense j’ai essayé d’anticiper certaines questions – je l’aurai regardé peut-être plus naturellement donc dans d’autres circonstances</p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre ce qui se passe dans la société / le monde (à l’extérieur du film) ?</p>	<p>Je n’ai pas compris la question – non [il n’y a pas de lien avec le monde à l’extérieur du film] – parce que c’est juste une scène de poursuite il n’y a rien de psychologique là dedans – on ne parle pas de l’extérieur du film – on se pose plein de questions et comment ça se passe et puis, comme je vous dis, quelqu’un pas de sensé non c’est pas ça, mais n’importe qui peut se dire « ah oui, c’est (190) comme ça dans le film, mais de tout de façon on sait très bien dans la vie de tous les jours ça ne passe pas comme ça »</p> <p>– comme je vous dis il n’y a pas de lien, le seul lien que je fais c’est faire attention que dans la vrai vie on ne fait pas la même chose, c’est le seul lien que je peux faire mais pour moi ce n’est pas en relation parce que justement c’est aux antipodes et c’est quelque chose qu’il faudrait pas faire, c’est la seule relation que je peux faire – [le film est] divertissant comme je dirais, pas à en prendre à la légère mais justement à ne pas essayer de refaire – c’est un contre-exemple de ce qu’il faut faire dans la vie par exemple</p> <p>– mais l’histoire du film est intéressante, on peut se rendre compte que des (200) choses peuvent arriver alors qu’on s’y attend pas, que des personnes peuvent savoir jouer un jeu etcetera et voilà – au niveau de la poursuite de voiture ça reste très très succinct – et mis à part un accident sur un comportement en voiture à l’extérieur ça n’aura pas, je pense, d’incidence sur les gens d’un point de vue psychologique.</p> <p>– Je ne pense pas qu’analyser un film ça change notre envie de le voir – sauf si quelqu’un nous dit, « mais oui il y a ça et ça » – mais si nous on décortique nous même un film ça doit rien changer à ce qu’on a envie de faire</p>
<p>Comment avez-vous trouvé l’entretien ?</p>	<p>[L’entretien] est intéressant, on aborde des aspects auxquels on aborde jamais quand on regarde un film – on regarde un film justement pour l’histoire, pour (210) passer un bon moment et on pense pas au côté éducatif ou pas, violent ou pas, ceci cela</p> <p>– c’est intéressant mais ça fatigue (la répondante rit) le cerveau – on le fait sur un temps très court, il faut chercher les adjectifs et ceci cela – comme on ne sait pas du tout sur quoi on va être questionné, comment ça va se passer – puis on a envie de faire mieux, donc on a envie de trouver des adjectifs, des choses etcetera, on a envie de bien faire</p> <p>– sinon après [cet entretien] on regarde les films d’une autre manière, on se pose des questions qu’on ne se posait pas avant</p>
<p>Conditions de l’entretien</p>	<p>[Répondante était plutôt loquace lors de l’entretien – le chercheur n’était pas en (220) forme, une certaine fatigue – l’entretien a eu lieu sur le site de stage de la répondante, dans une salle de réunion assez bruyante (toilettes à côté) et où les collègues entraient de temps en temps pour faire des photocopies, et chercher des clés – l’entretien s’est passé de manière satisfaisante malgré les conditions non (224) « idéales »]</p>

[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]

ation-année : Licence Pro.
1948
om

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste		Je n'aime ni ne déteste		J'adore
1 <input type="checkbox"/>	→	2 <input type="checkbox"/>	→	3 <input type="checkbox"/>
				4 <input type="checkbox"/>
				5 <input type="checkbox"/>

(A) Je ne connais pas.
(B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
(C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
(D) Je pratique ou visionne régulièrement.

1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D

1 2 3 4 5

3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D

1 2 3 4 5

4- Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D

1 2 3 4 5

5 - Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D

1 2 3 4 5

6 - Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D

1 2 3 4 5

7 - Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D

1 2 3 4 5

8 - Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D

1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON

Si OUI, lequel ou lesquels ? Permis B... Nombre d'année de conduite 12 ans

De gauche à droite :
Case 1 = Pas du tout
Case 5 = Tout à fait

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? ... 2 ...

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite.
- J'apprécie de prendre des risques en conduisant.
- Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire.
- Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant.
- J'ai un style de conduite plutôt calme.
- Quand je conduis, je pense facilement à autre chose.
- Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe.
- La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort.
- Il m'arrive souvent de commettre des infractions.
- En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion.

	1	2	3	4	5
1.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : M. R.

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI 10/10

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

a. est animé : NON |-----| OUI 10/10

b. attire mon attention : NON |-----| OUI 10/10

c. me fait vivre des émotions : NON |-----| OUI 8,5/10

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la

phrase suivante) vert car la couleur représente la chance

car si cette scène se passait dans la vie réelle, il y aurait certainement eu des morts et beaucoup plus d'accidents.

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI 10/10

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
En colère (C1)	1	1	3	Apaisés
Impatients (C1)	1	1	2	Calmes
Désorientés (C1)	5	4	2	A sa place
Avoir la volonté (C1)	1	1	3	Défaitiste
Peur de l'échec (C1)	1	1	2	Confiants
Fatigués (C1)	1	1	3	En forme
Envie de réussir (C1)	1	1	3	Pessimiste
Abîme sa propre voiture (C1)	1	1	5	Prend soin de sa voiture
Attentif à la vie d'autrui (C2)	1	5	2	Pense qu'à soi
Externe à la situation (C2)	1	5	1	Impliqué
Rester en vie à tout prix (C3)	5	1	2	Généreux
Se mettre en sécurité (C3)	5	1	2	Insensible au danger
Animosité (C3)	5	1	3	Empathie

Tableau des préférences verbalisées

Entretien de Gladez

Date : 10 mars 2010	Gladez, femme, 24 ans. Enregistrement [, = précision / – = nouveau thème]: Je vous propose de retourner au moment que vous regardez le film ...
Verbalisation à partir des réponses-à-chaud du questionnaire « 2/3 »	<p>(1) – (j'ai envie de voir le film en entier) comme j'ai vu un extrait ça me donne envie de connaître l'histoire du début jusqu'à la fin, c'est un « oui » à 100%</p> <p>– (je trouve la séquence animée) c'est dans les 80% - beaucoup de couleurs au niveau des voitures, ce n'est pas une course-poursuite linéaire, donc on a des voitures qui surviennent de n'importe quel endroit, c'est pour ça que j'ai dit que c'est vraiment animé</p> <p>– (la séquence attire mon attention) c'est un non, parce que ce n'est pas un genre de film que je regarderais – mais j'ai envie de voir parce ce que j'ai vu un extrait ; mais si on m'avait dit « voilà Abda on va au cinéma pour voir un film de violence, de voitures, des choses comme ça, policier » j'irais pas voir, en fait – (en (10) l'occurrence la séquence attire mon attention) à 50%</p> <p>– (la séquence me fait vivre des émotions) une peur, en fait, je m'imagine à la place des gens dans la voiture</p> <p>– [Couleur notée au questionnaire] : « rouge : le sang, car le sang représente l'aboutissement d'une douleur subie par de la violence » (par) le bruit, les voitures cassées, toujours à deux doigts de ça, les personnages auraient pu, en fait, auraient pu subir une mort, mais à chaque fois comme on avait vu, un agent de police dans une voiture banalisée, quand même à la fin il n'est pas mort puisque on le voyait, il était vivant</p>
1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?	<p>Ce que j'ai compris, c'est un agent, dont je ne sais pas, police ou CIA, je ne (20) peux pas dire le statut, dans une voiture banalisée, qui poursuivait des bandits qui sont dans une voiture de police – après l'histoire, pourquoi, au sujet de quoi, des drogues ou vol, je n'en sais rien en fait à part ça – c'est le CIA parce que généralement c'est des agents secrets, donc c'est des voitures banalisées, et ils portent des costards</p> <p>– c'est vrai qu'au début quand j'ai vu la voiture de police donc je croyais que c'est la voiture de police qui poursuivait la voiture bleue après j'ai entendu une conversation donc c'est là que j'ai compris que c'est l'inverse, en fait – c'est la voiture de police qui a été prise par des bandits, peut-être volée ou ... – ça se voit qu'ils sont des bandits, déjà ils sont à deux dans la voiture de police et deux (30) autres dans une ambulance, je pense, – puis par la façon, par la manière de parler – qu'ils essayent de semer l'autre – les armes – les coups de feu – leur manière de parler n'était pas vulgaire mais agressive plutôt – le moment où les deux personnes dans la voiture de police, on demandait aux personnes dans la voiture, dans l'ambulance, de les aider à semer la voiture banalisée, l'ambulance, c'est les complices – je ne sais pas s'ils ont braqué une banque ou je ne sais pas s'ils ont</p>

	braqué quelque chose
<p>2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des émotions ?</p> <p>Comment ces émotions vous aident-elles à apprécier le film ?</p> <p>Comment ces émotions vous gênent-elles à apprécier le film ?</p>	<p>de peur de mourir – déjà en voiture j’ai une conduite assez monotone – quand je monte en voiture, par exemple, mon frère est assez rude et parfois c’est vrai que je m’agrippe, donc ça fait peur, on sent, on attend quelque chose, soit que la (40) voiture se retourne ou prenne un piquet, ou quelque chose comme ça, ça fait peur</p> <p>– j’aimerais pas être à la place du poursuivant ou le poursuivi</p> <p>– (entre la joie et la tristesse) la tristesse, pas la joie – parce que pour le moment on voit que l’action, à part du dégât matériel, il n’y a pas de dégât humain mais on ne sait jamais – imaginons une suite à côté il y a des familles, donc perte d’un être humain, donc c’est pas la joie</p> <p>– (entre l’excitation et le calme, la séquence procure) pas zen quand on regarde, si je suis derrière mon écran, plutôt excitée pour voir la suite – mais si j’étais à la (50) place des personnages je ne serais pas zen – une excitation, mais pas une excitation d’envie de vivre – une excitation peut-être de peur</p> <p>– j’ai envie de voir la suite de l’action, comment ça se passe, en fait, si c’est les bandits qui gagnent, si les agents de police ou je ne sais quoi, réussissent, à part ça bof</p> <p>– (entre le sentiment de maîtriser les effets du film et d’être maîtrisé par les effets du film) je pense que c’est le film qui prend le dessus – disons en général j’ai du mal à gérer mes émotions – (par exemple) au moment où la voiture banalisée ou la voiture de fonction sont à deux doigts de prendre un pylône ou d’être écrasées entre deux voitures, ils ont de la chance – mais c’est une course-poursuite linéaire (60) il y a aucune émotion, quand je dis « linéaire » c’est sans barrage, sans zigzaguer entre les voitures, il y a des moments où il y avait pas des intersections avec des voitures qui viennent de droite et de gauche</p> <p>– j’apprécie pas du tout le film puisque j’ai dit ce n’est pas un film que j’irais voir si on me dit c’est un film de violence, pourtant j’aime bien tous les films de peur genre <i>Scream</i> et des choses comme ça – mais bon la voiture, c’est peut-être, parce que c’est un truc de tous les jours, donc qu’il pourrait m’arriver, un accident peut-être parce que j’ai eu un frère jumeau qui a eu un grave accident donc ça joue aussi</p> <p>– ça peut rappeler les choses qu’on a vécues par un proche – comme j’ai dit mon frère jumeau a eu un grave accident, c’était dans les journaux, la voiture était (70) carrément détruite, en 2007, mon frère était le passager, lui, il est resté une semaine dans le coma, plein de fractures, deux mois à l’hôpital, après en fauteuil roulant – son ami le conducteur, il a traversé la vite, il a plus de jambes – donc ça fait rappeler même les choses qu’on n’a pas vécues</p>

<p>3. Est-ce que la séquence vous fait <u>penser</u> à certaines choses ?</p> <p>Comment ces choses/idées vous aident-elles à apprécier le film ?</p> <p>Comment ces choses/idées ne vous gênent-elles pour apprécier le film ?</p>	<p>à part que j'ai vécu dans mon entourage – un film policier, <i>Starsky et Hutch</i> que j'adorais, que je regardais avec mon papa et tout</p> <p>– en fait j'imagine pas dans le Valenciennois de voir ce genre d'action</p> <p>– à part de savoir le début, en fait, le quoi et le pourquoi du film – j'ai dit que je n'apprécie pas du tout le film, c'est plus l'histoire pourquoi, en fait, une course-poursuite, pourquoi le rôle des personnages, sans plus – (les personnages sont) (80) le Bien pour les policiers, ou je sais pas quoi on va dire, en civil et le Mal pour les bandits avec la voiture de police</p> <p>– c'est la violence, en fait, qui peut gêner – je ne sais pas, il faut voir si les autres scènes du film sont aussi violentes que ça – je sais parfois quand on regarde un film violent, même si on va au cinéma, quand on voit une scène assez difficile qu'on est là, on se cache, du coup on rate une partie du film – là je pense, comme je savais qu'il y avait des questions, sinon j'aurai baissé les yeux, fait des petites mimiques</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>au début je n'avais pas compris, oui, que ce soient les bandits qui poursuivent la voiture de police parce que je n'avais trop compris le film, et après j'ai compris – (100) après c'est bon, rien m'a surpris</p>
<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>à part les coups de feu, le bruit</p> <p>– il y a l'impact des balles sur la voiture du policier, la voiture banalisée, pour le moment c'est que le matériel, le véhicule et peut-être les gens autour, ça peut être les gens comme vous et moi donc – admettons qu'il y avait eu ce genre de scène ici sur le Valenciennois, ils auraient pu être blessés</p> <p>– on entend bien le bruit du freinage et de l'accélérateur et ce bruit-là – ça fait penser à ce qu'il va avoir quelque chose de grave, en fait, quand on freine – ça m'est déjà arrivé de freiner brusquement parce que, voilà, il y a un chien qui passe ou quelque chose comme ça, donc on a peur que la voiture se retourne</p>

<p>6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider à mieux apprécier la séquence ?</u></p> <p>Pour-vous, cette séquence est-elle une « bonne » <u>course-poursuite</u> filmée ?</p>	<p>(110) peut-être voir le début, je ne sais pas – en plus c'était en anglais je suis nulle en anglais, je ne comprenais rien quand ils parlaient, les sous-titres étaient en anglais après la langue, je n'ai même pas regardé les sous-titres, j'ai vu que c'est en anglais, je n'ai pas essayé de lire parce qu'il me faut du temps pour déchiffrer et tout – j'ai préféré plus de regarder les scènes</p> <p>– ça m'aurait aidé si la conversation, si ça aurait été en français – je n'ai pas fait attention en quelle langue ils parlaient – c'était une langue plutôt latine ou slave, c'est un feeling, il faut que je revoie le film</p> <p>– pour le moment tant qu'il n'y a pas de blessé, je dirais « oui », à part des dégâts matériels, c'est une bonne course-poursuite</p> <p>(120) – après ça dépend pour qui (rire) – pour les bandits « oui », ils ont réussi à semer l'agent de police – pour le fonctionnaire, l'agent de police, je pense que « non » après il faut voir le reste de l'histoire, comment ça se passe – une bonne course c'est quand il n'y a pas de blessé, soit on attrape les bandits où l'un ou l'autre, ça dépend des films, tant qu'il n'y a pas de sang et de blessés, d'êtres humains touchés par des dégâts matériels</p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre ce qui se passe dans la société / le monde (à l'extérieur du film) ?</p>	<p>Non, je n'ai pas vécu ça – on ne voit pas ça ici, dans le en Valenciennois, comme j'ai répété plusieurs fois, on dit c'est un film – je ne sais pas si vous avez entendu parler, il y a eu deux jeunes qui ont été tués par un monsieur avec un fusil à Douchy-les-Mines, apparemment il y avait eu des hélicoptères – j'étais choqué (130) je me disais dans ma propre ville il y a ça – on dit c'est toujours dans les films – c'est pas réel, c'est irréel, c'est des scénarios inventés, c'est pas quelque chose de déjà vécu même si je sais qu'ici, je n'ai jamais vécu une période de guerre ou des choses comme ça, comme mes parents – là on dit on est bien en sécurité</p> <p>– le réel, c'est ce je vis en ce moment – je ne pense pas qu'un jour que je serais confrontée à ça – je ne sais pas, peut-être il faut partir aux Etats-Unis, où je ne sais pas</p> <p>– cette séquence par rapport au décor se passe en Amérique – attends, la voiture de police avait du jaune ou du noir, en Allemagne peut-être par rapport à la voiture de police – après si je me dis seulement au niveau des agents de police donc (140) voiture banalisée – généralement tout ce qui est voiture banalisée donc les Américains c'est leur spécialité par rapport à la discrétion et tout</p>
<p>Echange lors de l'élaboration de la grille triadique</p>	<p>32.45 – (ce qui me fait dit que le poursuivant était policier, c'est par) son costard, sa manière de parler, des gestes mais je n'ai pas fait trop d'attention, il y a avait un talkie-walkie, je pense que c'est par le talkie-walkie que j'ai compris</p>

Nom : _____
 Vocation : _____
 à l'adresse : _____
 à l'adresse : _____

Licence : LIC. PRO

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste			Je n'aime ni ne déteste		J'adore			
1 <input type="checkbox"/>	→	2 <input type="checkbox"/>	→	3 <input type="checkbox"/>	→	4 <input type="checkbox"/>	→	5 <input type="checkbox"/>

(A) Je ne connais pas.
 (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
 (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
 (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 4 -Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 5 - Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 6 - Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 7 - Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 8 - Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON
 Si OUI, lequel ou lesquels ? PERMIS B Nombre d'année de conduite 2...

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? ... 0...

De gauche à droite :
 Case 1 = Pas du tout
 Case 5 = Tout à fait

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- | | | | | | |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Le laboratoire d'Automatique, Mécanique et Informatique Industrielles et Humaines ainsi que le Laboratoire des Sciences de la Communication de l'UVHC vous remercient d'avoir rempli ce questionnaire et comptent sur votre participation.

Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : AK-----

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI 10/10

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

- a. est animé : NON |-----| OUI 9/10
- b. attire mon attention : NON | -----| OUI 4/10
- c. me fait vivre des émotions : NON |-----| OUI 9/10

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la

phrase suivante) rouge car la couleur représente le sang.
Car le sang représente l'obscureté d'une
obscureté subie par la violence.

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI 9/10

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Objectif différent (C1)	1	1	3	Objectif commun
Voiture de fonction (C1)	3	1	5	Autre transport
Arme prévue (C1)	2	2	3	Arme improvisée
Homme (C1)	1	1	3	Femme
Uniforme (C1)	1	1	5	Vêtement ordinaire
Talkie-walkie (C1)	2	1	5	Geste et télé. portable
Solidarité par rapport à une fonction sociale (C1)	1	1	3	Solidarité par rapport à un objectif commun choisi
Personnages principaux (C1)	1	1	4	Personnages secondaires
Honnêteté (C2)	1	4	3	Malveillance

Tableau des préférences verbalisées

Entretien de Glannon

Date : 28 janvier 2010	Glannon, femme, 48 ans. Prise des notes du chercheur [, = précision / -- = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment où vous regardez le film ...
Verbalisation à partir des réponses-à-chaud du questionnaire « 2/3 »	<p>(1) – (j'ai envie de voir le film en entier ?) je suis mitigée, si je dois me déplacer pour le voir au cinéma, je ne ferai pas – par contre si ça passe à la télé et s'il n'y avait pas autre chose, je le regarderai – c'est le sujet du film qui m'intéresse pas, c'est pas vraiment violent – mais ça à l'air un film à regarder plutôt comme ça, on a rien à apprendre du film – d'après les images, c'est un film à prendre au premier degré – avec les poursuites en voiture, les non-respects des gens sur la route, je pense que c'est plutôt pour transgresser les règles, on peut apprendre, justement comment il faut faire pour transgresser les règles, ça peut encourager la délinquance</p> <p>(10) – (je trouve la séquence animée) il y a de l'action, on ne s'endort pas, ce n'est pas un film documentaire où il y a moins d'actions et plus de récit où on raconte des choses – rouge pour la gravité, pour la violence qu'on a vu dans l'image</p> <p>– (la séquence attire mon attention) surtout la dernière image avec une voiture écrasée par un camion contre un pylône et on voit le conducteur en sortir indemne avec quelques égratignures – dans la vie réelle, c'est pas ce qui va passer dans un accident grave</p> <p>– (la séquence me fait vivre des émotions) parfois il y a des émotions, il y a des moments où il y a des chocs avec les voitures, on a un peur, un mouvement, on recule parce j'imagine la réalité – j'ai choisi le rouge car normalement dans cette (20) situation il y a des gens écrasés, il y a du sang partout</p>
1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?	<p>Il y a une course-poursuite, on a volé un véhicule de police alors quelqu'un les poursuit, je n'ai pas retenu sa qualification, je ne sais même pas si ça a été dit, je ne sais pas si c'est un policier qui poursuit – ceux dans la voiture de police communiquent avec d'autres qui ne sont pas dans la course-poursuite – j'ai l'impression que celui qui ne conduisait pas la voiture de police était blessé – un voulait arrêter la poursuite et l'autre pas – il y a l'histoire que l'un veut libérer son frère – peut-être celui poursuit est lié au vol de la voiture de police, peut-être c'est un policier où quelqu'un de la justice – je ne pense pas que c'est un simple particulier qui veut les arrêter à tout prix pour des motifs, on ne sait pas lesquels –</p> <p>(30) l'extrait est sans doute le plus violent du film, c'est l'impression que j'ai, pour attirer certaines personnes pour aller voir le film, des personnes qui aiment la vitesse, la course-poursuite, le non-respect des lois, la vitesse et la course-poursuite sont liées, le non-respect des lois dépend de ce qui s'est passé avant, ce qu'ils ont fait et pourquoi ils l'ont fait</p>
2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des	Je ne suis pas pour, je ne suis par contre, j'ai regardé c'est tout, sans ressentir des choses – j'étais plutôt énervée que calme, ce n'est pas un extrait calme, forcément on va pas ressortir calme, quelqu'un énervé avant le film va sortir plus énervé encore après le film,

<p><u>émotions ?</u></p>	<p>c'est comme quand les gens sont en boîte ils écoutent la musique à fond et puis ils prennent la voiture et ils mettent la musique (40) assez fort –</p> <p>à cause de la rapidité de la projection des images, je pense que les images ont été accélérées après le tournage pour donner cette impression de vitesse, du bruit aussi des freins, des cris des gens, des sirènes, des klaxons – pour voir les images il faut voir le film plusieurs fois – on focalise sur le bruit, quand le bruit est fort je m'attends à quelque chose d'assez violent, je n'étais plus dans l'image –</p> <p>le film est en français, on a pas à chercher, et puis il y a les sous-titres, il faut le temps de les lire et puis revenir au français, c'est un peu dérangeant quand on n'est pas prévenu – je pense que c'était en anglais ou en américain – les sous-titres m'a gêné un peu</p>
<p>3. Est-ce que la séquence vous fait <u>penser</u> à certaines choses ?</p>	<p>(50) Ca m'a fait penser à un autre film <i>Fast and furious</i> où ils font des courses entre eux – Ca m'a fait penser aussi à la violence sur la route, la délinquance à cause de la poursuite, les accidents qui sont provoqués – il y a quelqu'un qui sort une arme – avec le début du film on s'attend à la montée de la violence, peut être pour donner envie de voir la fin pour voir comment ca va dérouler – en regardant le film on peut croire qu'on peut avoir des accidents sans conséquences, sans blessures –</p> <p>j'étais monitrice d'auto-école, j'ai jugé aussi par rapport à ça – les cascades et tout, ça peut donner envie aux jeunes de faire des courses poursuites avec la police ou autres choses et le résultat ne sera pas comme ce qu'il y a dans le film (60) – les cascades n'étaient pas impressionnantes, ce qui me dérange c'est ce que les jeunes vont sortir du cinéma avec l'impression que tout est permis – avec la mentalité des jeunes actuellement, je pense qu'ils vont faire des courses poursuites entre eux</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>des accidents se produisent sans conséquences – c'est pas la réalité, c'est impossible que les piétons reculent avec la vitesse de la voiture, elle est déjà sur la personne</p>
<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>Rien, on s'attend à ce qu'on voit pour ce type de film</p>
<p>6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la séquence ?</p>	<p>On aurait pu savoir ce qui se passe avant l'extrait, mais cela pourrait décourager de voir le film – on ne sait pas pourquoi il poursuit</p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre <u>ce qui se passe dans la société / le monde</u> (à l'extérieur du film) ?</p>	<p>(70) Oui, c'est la violence de nos jours, on ne respecte pas les lois</p>

Echanges lors de l'élaboration de la grille triadique	les passants sont normaux, ils sont à leur place – il n'y a pas de rapports entre les passants et le poursuivant ou les poursuivis
Conditions d'entretien	Conditions satisfaisantes. La Répondante était ouverte aux questions, et intéressée par la démarche de recherche. Problèmes de magnétophone #2 pendant l'entretien.

ée : L.C. Ho

59.227 - Pont de Caen

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste Je n'aime ni ne déteste J'adore
 1 → 2 → 3 → 4 → 5

(A) Je ne connais pas.
 (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
 (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
 (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 4- Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 5 - Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 6 - Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 7 - Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 8 - Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON
 Si OUI, lequel ou lesquels ? B...C...D... Nombre d'année de conduite : 28 ans

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? ... 1 ...

De gauche à droite :
 Case 1 = Pas du tout
 Case 5 = Tout à fait

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- | | | | | | |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Le laboratoire d'Automatique, Mécanique et Informatique Industrielles et Humaines ainsi que le Laboratoire des Sciences de la Communication de l'UVHC vous remercient d'avoir rempli ce questionnaire et comptent sur votre participation.

Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : AG (48)

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI

4,5/10

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

a. est ~~intéressant~~, animé : NON |-----| OUI

6,8/10

b. attire mon attention : NON |-----| OUI

5,5/10

c. me fait vivre des émotions : NON |-----| OUI

5,5/10

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la phrase suivante) rouge car la couleur représente

la violence

(A remplir en fin de l'enretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI

pas envie

4,5/10

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Protection de la voiture (C1)	2	2	5	Exposent leurs corps
Transgresser des règles routières (C1)	1	1	5	Obéir règles routières
Volonté de nuire l'autre (C1)	2	1	4	Aide à l'autre
Gagnant-perdant (C1)	1	1	4	Gagnant-gagnant
But précis (C1)	1	1	3	« Flânage »
Ecraser l'autre (C1)	1	1	4	Tenir compte de l'autre
Violence effrénée (C1)	2	1	5	Violence contenue
Comporter hors de la réalité (C1)	1	1	5	Comporter normal du quotidien

Tableau des préférences verbalisées

Entretien de Gloade

Date : 22 mars 2010	Gloade, femme, 33 ans. Enregistrement et prise des notes du chercheur [, = précision / – = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment que vous regardez le film ...
Verbalisation à partir des réponses-à-chaud du questionnaire « 2/3 »	<p>(1) – (j'ai envie de voir le film en entier) apparemment c'est un extrait d'un film, mais apparemment cet extrait-là est pris de court, on a pris le film de cours – moi j'arrive dans cette scène, j'aimerais bien savoir ce qui s'est passé avant cette course-poursuite, à quoi elle est due, pourquoi ? où est-ce qu'ils vont ? – ça me laisse un tout petit peu sur ma faim</p> <p>– (je trouve que la séquence animée) moi, comment je le vois, animée dans le sens de beaucoup de jeu de plan, donc avec le jeu de caméra – effectivement animée parce qu'il y a beaucoup de mouvements et en l'occurrence on suit une voiture qui suit l'autre – moi j'ai perçu que ça bouge énormément – et puis en plus (10) avec ce qui se passe autour, qui courent etc. – et la musique de fond qui est aussi rapide, renforce cette impression de choses animées, d'une séquence animée</p> <p>– (la séquence attire mon attention) donc j'ai reçu ce film comme ça d'un coup, donc aux yeux, et je l'ai trouvé d'abord très violent, j'ai même poussé l'écran parce que je me suis sentie presque même agressée par les images, j'ai trouvé que l'écran était trop grand, le zoom était trop important, j'ai reculé l'ordinateur – malgré tout, de ce fait-là, mon attention était attirée par tous ces mouvements, par cette agressivité, etc. – donc dans ce sens-là, elle attire mon attention, dans l'autre sens j'ai quand même suivi cette séquence et j'ai envie de savoir plus</p> <p>– (ce qui attire mon attention en particulier) c'est la course-poursuite en elle-même (20) même, en particulier non – c'est plutôt l'histoire, ce que j'ai vu, je voudrais en savoir plus, ce que j'ai vu là de l'image d'une voiture qui poursuit l'autre, ça attire dans le sens que je veux savoir ce qui va se passer après, quelque chose en particulier – il y a tellement de choses que je ne peux pas dire, une chose en particulier, il y a tellement d'images qui se suivent et les plans changent que c'est jamais la même chose, on est scotché, on attend la suite – c'est dans ce sens là que j'ai compris, que ça a attiré mon attention</p> <p>– (la séquence me fait vivre des émotions) du fait de cette rapidité dans le changement d'images etc. et le tout – au début j'avais un peu des palpitations, c'était quand même des images assez choc – de ce qu'on a vu, les voitures qui (30) se renversent etc. – l'image finale, donc la voiture qui se fait écraser entre un camion et le mur, c'est quand même assez fort, forcément ça provoque une émotion, des émotions de choc</p> <p>– [Couleur notée au questionnaire] : « Rouge : la violence, le sang » - (une scène de violence) alors si je me rappelle bien, déjà c'est là dernière scène que je retiens le plus, la voiture qui s'écrase contre un mur, parce qu'il y a un passager à l'intérieur bien sûr – pour le sang, parce que l'homme écrasé donc forcément le sang de l'homme écrasé – je n'ai pas vu du sang – et il y a aussi l'autre image qui</p>

	me rappelle forcément le sang, le passager qui était blessé dans la première voiture
<p>1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?</p>	<p>(40) J'ai vu une première voiture, il me semble une voiture de policier avec deux policiers à l'intérieur dont un blessé - qui roulaient à vive allure sans trop faire attention (petit rire) à ce qu'il y avait autour d'eux , d'ailleurs ils cassaient tout autour d'eux – donc j'ai vu aussi une voiture bleue qui les poursuivait et donc là il y avait un seul passager – donc là on zoomait sur lui, il a l'air méchant donc je supposais que c'était le personnage méchant, qui essayait de rattraper les policiers – et donc les policiers ont essayé de le semer a priori – et donc au final c'est ce qui s'est passé, mais entre-temps il y a eu quelque chose que je n'ai trop saisi, je n'ai pas compris pourquoi le co-équipier a sorti son arme, je sais pas ce qu'il a demandé à celui qui conduisait – et finalement il a semé la voiture bleue en (50) provoquant un accident – l'expression sur son visage m'a laissé penser qu'il était méchant et notamment aussi le fait qu'on zoome sur ses yeux, il me semble qu'on zoomait en tout cas, on a fait un gros plan sur son visage, on a bien vu, moi j'ai bien vu en tout cas des yeux, j'ai vu la colère et la méchanceté</p>
<p>2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des émotions ?</p>	<p>Un petit peu de stress, mais stress c'est un mot passe-partout, un petit peu d'anxiété, pas peur, je n'avais pas peur, la séquence avec tout ce brouhaha, la musique rapide, les voitures qui roulent très vite, oui, il y avait un petit peu de stress</p> <p>– (entre la joie et la tristesse) ni joie, ni tristesse – (entre l'excitation et le calme, la séquence procure) je serais plus près de l'excitation – comme j'ai dit, ça serait plutôt un tout, c'est la rapidité dans les jeux de caméras, tac, tac, tac (60) (accompagné avec des mouvements de main) (rire) moi je le voyais comme ça – plus la musique de fond assez rapide – c'est le tout en fait qui fait ça – après, oui, forcément quand on voit les voitures qui tombent, les accidents on a pu voir – et puis la dernière scène, c'est le moment plus fort</p> <p>– (entre le sentiment de maîtriser les effets du film et d'être maîtrisé par les effets du film) au milieu – non, je suis quand même spectatrice, je ne suis pas rentrée dans le film, je veut dire, je ne le vis pas, enfin je n'ai pas vécu cette séquence – effectivement je vois que j'ai un film en face de moi, c'est assez violent, mais j'arrive quand même à prendre du recul, malgré tout – donc je suis plus vers la maîtrise quand même du film</p> <p>(70) – je ne sais pas si ces émotions m'aident à apprécier le film – la séquence telle que je l'ai prise, peut-être apprécier dans le sens effectivement j'ai envie de voir la suite, c'est ce que vous voulez savoir ? – je sais faire la part entre la réalité et le fictif, je sais que ça reste fictif, mais toujours dans le fictif, je voudrais connaître la suite – mais je ramène pas ça à ma réalité</p> <p>– je pense que c'est exagéré, mais dans mon quotidien à moi, je n'ai jamais vu ça par exemple, c'est des scènes de cinéma, j'ai jamais vu ça dans la réalité en ce qui me concerne – si c'est comme ça tout au long du film, ça peut me gêner à la longue effectivement – parce que trop de violence pendant 1h30, 1h45 ça peut, moi personnellement, ça peut fatiguer, moi ça peut me souler (rire)</p>

<p>3. Est-ce que la séquence vous fait <u>penser</u> à certaines choses ?</p>	<p>(80) Non, j'ai regardé le film, j'ai reconnu un premier acteur que j'ai renvoyé à <i>Lost</i> (rire), j'ai pensé à ça – un deuxième acteur, je me suis dit « Mais c'est un acteur français dans un film américain » – j'ai vu un autre des personnages dans une autre voiture</p> <p>– vu le décor et puis (<i>mot n'est pas clairs</i>) c'est un film américain – mais par exemple, l'acteur qui joue dans <i>Lost</i>, ce n'est pas du tout un film d'action, et donc ça m'intéressait de voir lui de jouer dans ce genre de film (rire) – donc effectivement peut-être pour ça aussi je voulais voir la suite</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>non – la violence, mais après il faut voir le film en entier – la violence, les voitures qui se renversent, les accidents, les gens, tout un trottoir rempli de public, je me (90) suis dit que ce n'est pas réel du tout qu'on aille sur le trottoir comme ça avec des voitures – c'est la violence sans connaître le contexte, ce n'est pas évident – mais dans le film, il y a un moment on voit vraiment une foule, énormément de personnes sur le trottoir qui courent dans la même direction – là je me suis dit « Elle sort d'où cette foule ? » – j'ai l'impression que c'était quand même exagéré pour le film – après je ne sais pas où ça se passe, si c'est New York et que c'est peut-être normal qu'il y a autant de monde – je ne connais pas New York</p>
<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>Non pas si je prends la séquence comme un film d'action – dans l'exagération des situations, pour moi c'est ça – qu'une voiture poursuive l'autre c'est un fait mais tout le carnage autour, c'est que dans les films (rire), les voitures qui se renversent, (100) qui vont sur le trottoir – c'est un petit trop par rapport à la réalité – comme je le mets dans le contexte d'un film d'action, voilà je suis le film – dans ma tête je sais que c'est fictif</p>
<p>6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la séquence ?</p>	<p>Moins de violence, moins d'exagération dans les scènes – une course-poursuite qui reste sur la route, qui grille, un feu c'est à la rigueur, c'est moins grave que de traverser une intersection, tout en faisant ce qu'il y a autour, je veux dire, qu'il y a des passants à côté</p> <p>– les passants, à mon sens quand même, ils étaient très nombreux pour la scène – dans la réalité j'en sais rien en fait, c'est vrai j'en ai jamais vu comme ça dans la réalité – je sentis que c'était exagéré que dans la réalité on n'irait pas jusqu'à, (110) je sais pas, sur les trottoirs, rentrer dans un bâtiment sans faire attention aux piétons – pour le genre de film d'action, là il y avait tout ce qu'il fallait, c'est une bonne course-poursuite (rire) exagérément</p> <p>– alors vous avez bien vu que j'ai éloigné l'écran, je ne voulais pas que ça soit trop près parce que je me sentais agresser donc ayant déjà été au cinéma avec les écrans géants là je me serais peut-être pas senti, je me senti agressée encore plus au cinéma – là ce genre de film je verrais chez moi et loin de la télé – pas forcément l'agressivité, même si forcément il y a eu un impact aussi dans ce sens, mais j'arrivais pas à cerner l'image parce que je trouvais qu'il y avait beaucoup de mouvements, j'arrivais pas à cerner la séquence – puis j'ai dû prendre du recul, (120) m'éloigner pour vraiment bien visionner le film – donc avec l'écran géant du cinéma je n'aurai pas réussi</p> <p>– au cinéma on vit les choses plus intensément de part le son et de part l'écran, les images devant les yeux, donc il y a la proximité, c'est ça, cette une proximité et</p>

	<p>on le vit différemment – si je vois un film au cinéma et si je le revois ensuite à la maison, je n'ai pas la même sensation, c'est plus beaucoup fort au cinéma</p> <p>– à choisir je préfère des films comme ceux qui relatent des faits sociaux, je suis très sensible aux films qui parlent de famille comme <i>The pursuit of happiness</i> avec Will Smith, comme un père qui se démène pour réussir dans sa vie professionnelle pour son enfant, aussi le <i>Titanic</i> que j'avais aimé (rire)</p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre ce qui se passe dans la société / le monde (à l'extérieur du film) ?</p>	<p>(130) non</p>
<p>Echange lors de l'élaboration de la grille triadique</p> <p>Comment avez-vous trouvé l'entretien ?</p> <p>Conditions d'entretiens</p>	<p>(31.15) il y a une voiture de policier, ça marque l'appartenance à l'ordre – c'est pas logique d'ailleurs parce que c'est une voiture de policier qui est censée ou rétablir l'ordre dans la société – généralement c'est les policiers qui poursuivent les méchants et là a priori c'est les méchants qui poursuivent les policiers – je ne sais pas pourquoi, justement, c'est pour ça aussi que j'aimerais savoir – au début j'ai eu du mal à percevoir que c'était la voiture bleue qui suivait les policiers – parce que dans mon esprit à moi, généralement, c'est les gendarmes qui suivent les voleurs – quand j'ai vu que c'était l'inverse, forcément ça a attiré ma curiosité – c'est pas important, ça fait partie d'un tout – (15.16) revisualiser le film est un (140) exercice difficile pour moi (39.05) je voudrais voir le film en entier par curiosité</p> <p>(57.06) C'était bien que vous étiez là quand je hésitais, honnêtement je ne vois pas où les questions mènent, mais en même temps forcément j'essayais de voir pourquoi cette question etcetera, je me suis dit « Mince, en visionnant ce film, il y a beaucoup de choses qui se passent dans notre tête parce que je viens de les sortir concrètement, verbalement et ça on n'a pas forcément conscience quand on regarde un film chez nous à la maison » – c'est intéressant – c'était pas évident de faire la grille – et je me rend compte que je préfère être les passants qui subissent la violence que la faire moi-même (rire), je me suis dit « Ouh là » (rire franc) – c'est un test qui se prête à s'interroger sur soi</p> <p>(150) (61.18) (le chercher révèle le scénario de la séquence) honnêtement j'ai pensé mais j'ai laissé dans un coin de mon cerveau pourquoi je ne sais pas – peut-être j'étais pris par les images, elles sont quand même assez fortes, assez rapides, ça demande justement de prendre un certain recul pour comprendre la chose</p> <p>L'entretien a eu lieu dans l'organisme de formation de la Répondante à 14hr. Il n'y avait pas de pression de temps particulière. Les conditions d'entretien étaient satisfaisantes. Il y avait un problème de pile pour le magnétophone durant l'entretien. Il a été remplacé par le magnétophone virtuel, <i>Audacity</i>, de l'ordinateur.</p>

N°
Vc
à l
à l

[Redacted address box]

lic. pro

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste 1 □ → 2 □ → 3 □ → 4 □ → 5 □ J'adore

(A) Je ne connais pas.
(B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
(C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
(D) Je pratique ou visionne régulièrement.

1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : Grand Turismo) _____ A B C D

1 □ → 2 → 3 □ → 4 □ → 5 □

3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : Need For Speed) _____ A B C D

1 □ → 2 → 3 □ → 4 □ → 5 □

4 -Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D

1 □ → 2 → 3 □ → 4 □ → 5 □

5 - Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D

1 → 2 → 3 □ → 4 □ → 5 □

6 - Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D

1 □ → 2 → 3 □ → 4 □ → 5 □

7 - Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D

1 □ → 2 → 3 □ → 4 □ → 5 □

8 - Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D

1 □ → 2 → 3 □ → 4 □ → 5 □

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON

Si OUI, lequel ou lesquels ? Permis... B Nombre d'année de conduite : 3 ans

De gauche à droite :
Case 1 = Pas du tout
Case 5 = Tout à fait

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? : ... 0 ...

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite.
- J'apprécie de prendre des risques en conduisant.
- Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire.
- Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant.
- J'ai un style de conduite plutôt calme.
- Quand je conduis, je pense facilement à autre chose.
- Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe.
- La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort.
- Il m'arrive souvent de commettre des infractions.

1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : N. J.

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film . . .

- a. est animé : NON |-----| OUI
- b. attire mon attention : NON |-----| OUI
- c. me fait vivre des émotions : NON |-----| OUI

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la

phrase suivante) rouge car la couleur représente la violence,
le sang

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Origine de la C.P. (C1)	1	1	5	Neutres
Rage (C1)	1	3	1	Indifférence
Voiture (C1)	1	1	5	Marcher
Violence (C1)	1	1	5	Vigilance
Rouler top vite (C1)	1	1	3	Respecter limitation de vitesse
Civils (C2)	1	5	1	Uniforme, maintien de l'ordre
Fuite (C3)	3	1	1	Se sentir en sécurité
Peur, effrayés (C3)	3	2	1	Sérénité

Tableau des préférences verbalisées

Annexe 9.9

Entretien de Goulven

Date : 23 mars 2010	Goulven, femme, 40 ans. Prise des notes du chercheur et enregistrement [, = précision / – = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment où vous regardez le film ...
Verbalisation à partir des réponses-à-chaud du questionnaire « 2/3 »	<p>(1) – (j'ai envie de voir le film en entier) [un oui à 100% à chaud] parce que j'aime bien ce type de film – il y a l'action, il y a un peu d'adrénaline – même si certains plans ça me choque sur certains plans – ce type de film m'attire</p> <p>– (je trouve la séquence animée) le fait qu'on mette en péril la vie des gens, et que ça soit la police qui est en train de faire une poursuite – je ne sais pas si c'est la police mais en tout cas ce que j'ai vu il y a des personnes qui étaient habillées en policiers – au départ je pensais que c'était la police mais je crois que c'était des malfaiteurs qui étaient déguisés en policiers – du fait qu'ils sont la représentation de la police avec les gyrophares, ils se permettent un peu tout donc ils mettent en danger la vie d'autrui – c'est animé, l'action des voitures – les gens quand même (10) ils doivent se sauver pour pas se faire écraser</p> <p>– (la séquence attire mon attention) le fait que la police se permette tout – il y avait un petit garçon qui était par terre et les parents qui étaient à côté, ça se passait très vite – une dame qui était en béquille qui boitait aussi la voiture est passée trop, très près et les personnes qui étaient sur les trottoirs devaient se mettre contre des pylônes et je me suis dit « wow, même si c'est un film, les personnes, ils doivent faire très vite sinon ils se font renverser » - je ne sais pas pourquoi je n'ai pas mis une réponse à 100 % –</p> <p>– (la séquence me fait vivre des émotions) des émotions de peur – des choses que je n'ai pas vues mais que j'ai vu quand il y a des bombes qui explosaient dans (20) un métro, quand il y a eu en Espagne il y a eu au tant des morts aussi dans une gare – même en Colombie il y a des attentats – ça me transporte là-bas – je n'ai pas vécu de près ces choses comme ça – mais de près dans ma famille, oui en Colombie, mais j'étais pas en Colombie – je vis en France une vingtaine d'années</p> <p>– [Couleur notée au questionnaire] : « rouge : la vie et la mort » - le rouge c'est le sang, le sang c'est dans notre corps, c'est le plus important – et la vie parce que le rouge donne la vie – le lien entre le sang et la séquence parce qu'il y a une poursuite – il y a la mise en péril des gens, la mort même s'il y a pas de mort mais il y a le risque de la mort – comme quand les voitures, il y a des endroits où il y a un espacement les gens, sur les trottoirs, donc ils sont un peu spectateurs mais (30) dans d'autres séquences quand les voitures, ils sont sur les trottoirs et pas les gens et il y a par contre certains gens qui sont sur le trottoir aussi ils doivent se mettre sous les pylônes en fait, les arcades</p>
1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que	Je ne sais pas – il y a une poursuite de deux personnes par une tierce personne et une autre voiture, un camion, qui était un commanditaire, je pense, d'une action – donc la première voiture qui est poursuivie par le deuxième (la personne rit) et ils sont en contacts avec le troisième – je ne sais pas qui sait - peut être quelqu'un

<p>vous venez de voir ?</p>	<p>qui a su que les policiers étaient des vendus, des ripoux, et peut-être parce qu'ils n'étaient pas des vrais policiers – car il y avait une troisième voiture, le camion, la fille et le monsieur qui était en train de dire « il faudra que tu les sèmes, et tu vas (40) vers cette direction-là » - mais dans la première voiture qui se faisait poursuivre, il y avait donc un pilote et un copilote – et le copilote à la fin il n'était pas pour poursuivre, je ne sais ce qui s'est passé auparavant, l'action</p>
<p>2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des émotions ?</p> <p>Comment ces émotions vous aident-elles à apprécier le film ?</p> <p>Comment ces émotions vous gênent-elles à apprécier le film ?</p>	<p>– (entre la joie et la tristesse) non c'est un film – même si ça peut se passer ailleurs là c'est un film ça me fait pas froid ou chaud – même les films qui fait peur ça ne me fait pas peur non plus – parfois il y a des films qui me fait pleurer – quand il y a des scènes surtout avec des enfants et des parents – c'est peut-être proche à moi parce que j'ai des enfants – avec cette séquence j'étais un peu furieuse dans ce sens-là oui, pas triste, dans le sens comme je disais au départ que le policier se permet tout</p> <p>(50) – (entre l'excitation et le calme, la séquence procure) plutôt au milieu – de voir ce qui se passe dans le film et ce qui se passe à côté – parce qu'on regarde l'action et ce qui se passe à côté aussi – l'action c'était les personnes avec les voitures et les personnes à côté donc qu'est ce qui va se passer avec eux ? – est-ce que ça va les écraser aussi ? est-ce qu'ils vont faire le nécessaire pour se mettre sur le côté – il y avait plutôt des réflexions (la personne rit)</p> <p>– (entre le sentiment de maîtriser les effets du film et d'être maîtrisé par les effets du film) je regardais de l'extérieur le film – j'étais pas dans le film, j'étais pas dans la place d'un des acteurs – il fallait que je regarde le film mais je ne savais pas quoi regarder alors j'ai essayé de tout regarder</p> <p>(60) Le fait que j'aime bien les voitures (la personne rit), j'aime la vitesse, c'est l'émotion – c'est pas l'adrénaline parce que je ne conduis pas vite – c'est l'émotion d'aller vite</p> <p>(les émotions) m'a pas gêné</p>
<p>3. Est-ce que la séquence vous fait penser à certaines choses ?</p>	<p>Comme je vous ai dit tout à l'heure, par rapport à mon vécu les bombes à Paris, en Espagne pareil, en Colombie pareil – quand les gens, ils sont mis à côté sur les trottoirs, le petit garçon et les parents qui étaient à côté de lui, les voitures qui passaient et là on essayait de les sauver – c'est la détresse des gens – ce n'est pas l'action même, c'est la détresse des personnes – dès que le film a été mis au départ on voit en plan large donc on voit plus les gens à l'extérieur on commence (70) à voir la détresse parce qu'il faut qu'ils sauvent leur vie</p> <p>Il y a deux choses – la détresse et la police – parce qu'on a un uniforme on peut tout se permettre et mettre en péril la vie d'autrui</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous surprend dans la séquence du film ?</p>	<p>Non – (un camion) a écrasé le monsieur à la fin dans la voiture rouge qui poursuivait l'autre voiture – je ne pense pas qu'il était tout à fait écrasé, le monsieur a dû rester en vie – dans ce type de film l'acteur principal ne meurt pas, il était un des acteurs principaux – il cherchait quelque chose, je ne sais pas quoi, j'ai pris le film en route</p>

<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>Non, par rapport au film – c'est un film américain je suppose – donc c'est toujours pareil, pas pareil mais il y a des poursuites, il y a un bon, un mauvais, il y a un (80) méchant</p> <p>– (c'est un film américain) par la façon de faire les images, les séquences, les acteurs ils parlent en anglais mais c'est en Espagne par contre – je suis née avec une culture plutôt américaine, moi j'ai du mal avec les films français, par contre</p> <p>– dans les films français on crie beaucoup, on se dispute tout le temps, ça pleure beaucoup, on s'insulte énormément et ça me fatigue (la personne rit franchement et longuement) – les films espagnols c'est plutôt dramatique plus le côté cœur, plutôt ça – le film américain passe par beaucoup d'actions, c'est aussi des sentiments – pour les Anglais, c'est très british, très je ne sais comment vous expliquer, très élégant, très posé, très professionnel</p>
<p>6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la séquence ?</p>	<p>(90) voir le début du film – j'aurai bien fini le film (la personne rit) – j'ai bien apprécié le film, ça l'a posé une petit intrigue – ça se passe en Espagne, ça m'intrigue</p> <p>- (bonne course-poursuite ?) oui, parce que la personne a été écrasée (la personne rit) – je pensais à ça, je me suis dis « wow, pour faire ça il faut avoir la maîtrise au volant », ceux qui sont au volant ce n'est pas les acteurs qui sont au volant, ce sont des doubles, des gens très compétents qui peuvent pas se permettre de mettre la vie d'autrui en péril</p> <p>- ce type de film est à voir en plein écran soit au cinéma, soit sur une grande télé – pas sur un téléphone portable parce qu'on perd beaucoup d'images déjà avec, un (100) ordinateur portable on ne voit pas tout – au cinéma il y a l'amplitude de l'écran – et le lieu aussi parce qu'on peut se déplacer plus loin donc on a une vision plus large – et à la maison pareil avec une télé je pense, ça dépend de la télé, par contre, il y a des écrans plats, on voit mieux – au cinéma il y a l'espace, c'est plus aéré, le sentiment n'est pas le même, c'est un moment pas de dépaysement mais d'être ailleurs – parce que l'écran fait qu'on est ailleurs – j'ai un très grand écran plat de télé à la maison</p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre <u>ce qui se passe dans la société / le monde</u> (à l'extérieur du film) ?</p>	<p>L'insigne d'un uniforme, comme on disait tout à l'heure, avec ça on peut tout se permettre</p>

<p>Comment avez-vous trouvé l'entretien ?</p> <p>Conditions d'entretiens</p>	<p>C'est intéressant, c'est pas que c'est angoissant, mais un peu de ne pas savoir le (110) but de l'entretien parce que vous m'avez expliqué au début que c'était pour la recherche, mais peut-être je suis un peu curieuse – mais ne pas savoir le pourquoi, je suis intriguée par le résultat de la recherche – ça m'a surpris, je reste avec un vide de ne pas savoir le début et la fin du film – j'imagine que le but ultime de votre recherche c'est pour le film des téléphones portables peut-être – il faut être bien concentré pour remplir le tableau</p> <p>La personne a eu un peu de mal à faire des choix entre les dyades des attributs (117) Entretien c'est bien passé, au CEPPEs à 14hr. Réalisé en 57 minutes.</p>
--	---

née : 2009/2010

19300 Valenciennes

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste		Je n'aime ni ne déteste		J'adore
1 <input type="checkbox"/>	→	2 <input type="checkbox"/>	→	3 <input type="checkbox"/>
				4 <input type="checkbox"/>
				5 <input type="checkbox"/>

(A) Je ne connais pas.
 (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
 (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
 (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 4 -Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 5 - Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 6 - Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 7 - Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 8 - Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON
 Si OUI, lequel ou lesquels ? ... 8 Nombre d'année de conduite : ... 15 ans

De gauche à droite :
 Case 1 = Pas du tout
 Case 5 = Tout à fait

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? ... 1

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- | | | | | | |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Le laboratoire d'Automatique, Mécanique et Informatique Industrielles et Humaines ainsi que le Laboratoire des Sciences de la Communication de l'UVHC vous remercient d'avoir rempli ce questionnaire et comptent sur votre participation.

Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : AR-----

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI 10

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

a. est animé : NON |-----| X -----| OUI 7,8

b. attire mon attention : NON |-----| X -----| OUI 7,5

c. me fait vivre des émotions : NON |-----| OUI 10

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la

phrase suivante) Rouge car la couleur représente la vie. et

à la mort, (pour son) par (la) sa séquence (vue)

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI 10

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Autorité (C1)	1	4	3	Laisser aller
Petites voitures (C1)	1	1	3	Puissante 4x4
Radio (communiquer entre eux) (C1)	1	1	2	Manque de communication
Faire subir (comportement) (C1)	2	1	5	Subissent
Homme-machiste (C1)	1	1	4	Egalité homme-femme
Paix intérieure, innocent (C2)	4	4	3	Excitation par violence
Aider par l'état (C2)	1	5	1	Abandonner

Tableau des préférences verbalisées

Entretien de Gwen

Date : 01 février 2010	Gwen, femme, 27 ans : Prise des notes du chercheur [, = précision / – = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment où vous regardez le film ...
1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?	<p>(1) Je ne suis pas sûre si les policiers poursuivent ou s'ils sont les poursuivis – ça va beaucoup trop vite, mon attention décroche à cause de la vitesse sur le parcours du trajet – je ne sais pas</p> <p>J'ai retenu la dernière scène où l'homme rencontre le camion, l'homme est écrasé contre le pylône – on ne sait pas s'il est vivant ou mort – c'est difficile de dire ce qui se passe, mon attention était décrochée à cause de la succession de l'image –</p> <p>Je n'aime plutôt pas cette scène, même si j'aime les films d'actions, les films policiers – cette scène semble inutile, comme dans le film <i>Taxi</i>, c'est du pur (10) sensationnel, de la violence visuelle gratuite, il y a des accidents mais pas de dégâts ou de sang, c'est un peu incohérent – il y a certains qui aiment ça – on ne sait pas si les gens sont blessés, on ne voit pas des voitures accidentées ou l'arrivée des secours</p> <p>L'allure de la scène va trop vite – les voitures attirent mon attention – j'adore les voitures, ça peut être un peu bizarre pour une femme – j'aimais la voiture bleue, une <i>Opel</i> je crois (petit rire) du fugitif, c'est une bleue pacifique-turquoise – il y a un problème le cadrage, il n'y a pas de plan prolongé sur les voitures, c'est dommage</p> <p>En regardant le film, c'est comme si je ne prends pas au sérieux le film, je n'ai pas (20) suivi, je ne me suis pas mise à la place des personnages, je suis restée à l'extérieur du film – ça me faisait un peu rire, par exemple, on voit les yeux du conducteur de la voiture bleue et aussi les yeux d'un des voleurs dans le rétroviseur, ça me fait penser à un western de série B avec la bande des yeux, c'est un plan cinématographique répandus</p>
2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des émotions ?	Pas trop d'émotions, sauf un sourire en regardant le film – on dirait une pub pour Opel, pour vendre la voiture, en montrant qu'elle peut faire des cascades, ça fait un peu bizarre mais l'action va trop vite, il y a trop d'accidents – je n'ai pas eu l'impression d'avoir une maîtrise sur le film, je ne pouvais pas prévoir les choses, c'est le film qui s'impose à moi mais je n'étais prise par le film pour autant – (30) ces émotions m'ont pas aidée, elles confortent que la course poursuite est inutile – j'attendais que cette scène passe et qu'on passe à autre chose
3. Est-ce que la séquence vous fait penser à certaines	Ça me fait penser aux campagnes de sécurité routière avec des images choc courantes en France, à l'étranger, je pense, c'est plus subtil – ça m'a pas aidée à apprécier le film, ça a court-circuité mon attention – j'ai pensé au film <i>Taxi 4</i>

choses ?	
4. Y a-t-il quelque chose qui vous surprend dans la séquence du film ?	Le fait qu'il y a des carambolages mais les voitures n'ont pas de dégâts, les gens n'ont rien, le dérapage des voitures est bien contrôlé – tout montre que les choses ne sont pas faites par hasard, mais quand c'est trop gros ça devient risible et ça me fait sourire – c'est une des raisons pourquoi je n'ai pas aimé le dernier <i>Die hard</i> , c'est trop
5. Y a-t-il quelque chose qui vous dérange dans la séquence du film ?	(40) La vitesse du trajet, il n'y a pas de temps de situer la scène, les voitures, le pays – j'aime bien situer les choses pour faire la scène dans ma tête – il y avait des damiers sur la voiture de police, je suppose que la scène se passe en Australie ou en Angleterre Ce qui me dérange aussi, c'est le fait que le film a déjà commencé
6. Qu'est-ce qui aurait pu vous aider à mieux apprécier la séquence ?	D'avoir des éléments sur le film, du contexte pour comprendre la scène – que l'action aille moins vite, que la scène se déroule avec moins de vitesse – ce n'est pas une bonne course poursuite, la prise en compte de la sécurité des gens est nulle, ce type de course est pratiquement impossible dans un centre ville avec une circulation dense – (50) une course poursuite que j'aimais, c'est dans <i>Terminator 2</i> , ça se passe sous un pont entre un camion et une moto dans une sorte de cuvette vide
7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre ce qui se passe dans la société / le monde (à l'extérieur du film) ?	très peu – on voit qu'il y a un policier, il a une oreillette, il est dans la voiture bleue, c'est probablement le FBI ou le CIA, c'est le stéréotype – en réfléchissant, c'est lui qui poursuit la voiture de police, c'est les policiers qui sont poursuivis – mais la scène est trop scénarisée, ce n'est pas spontané, même si les effets sont inattendus, tout est calculé à la seconde près – en fait je suis curieuse, j'aime connaître les coulisses des films, je regarde les <i>making of</i> des films sur les DVD – les coups de feu échangés entre eux montrent que les deux voitures sont des adversaires, c'est dans la voiture bleue qu'il y a le gentil
Divers	60) (en fin d'entretien) finalement j'ai envie de voir ce que sont devenus les personnages Conditions un peu difficiles. L'entretien s'est passé un lundi matin à 8h30 dans l'organisme de formation où la Répondante est en formation ; un horaire un peu

Conditions d'entretien	difficile pour le chercheur sur le plan de la concentration que ce type d'entretien implique. Il était important de respecter les horaires car la Répondante avait une réunion suite à l'entretien. Pour le reste, cette dernière a bien participé à l'entretien. Ayant un nouveau magnétophone, j'ai effacé par erreur l'entretien, les (68) notes prises pendant l'entretien ont permis de reconstituer l'entretien.
-----------------------------------	--

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
But précis (C1)	1	1	3	Errance
En voiture (C1)	1	1	5	A pied
Stress (C1)	1	1	3	Sang-froid
Mise en danger (C1)	1	1	4	Confiance
Rapide (C1)	1	1	5	Prendre son temps
Transgression de la loi (C1)	2	1	5	Honnêteté
Innocent (C2)	4	5	1	Coupable
Provoque des victimes (C2)	2	1	4	Chance due au hasard
Protéger la population (C2)	1	4	1	Anarchie
Sans armes à feu (C3)	2	5	1	Possède une arme

Tableau des préférences verbalisées

Année : 2009-10
99

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste		Je n'aime ni ne déteste		J'adore
1 <input type="checkbox"/>	→	2 <input type="checkbox"/>	→	3 <input type="checkbox"/>
				4 <input type="checkbox"/>
				5 <input type="checkbox"/>

(A) Je ne connais pas.
 (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
 (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
 (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 4- Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 5- Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 6- Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 7- Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 8- Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5

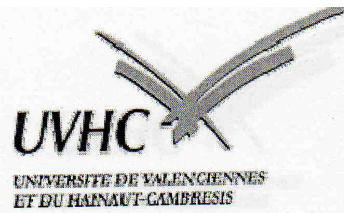
Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON
 Si OUI, lequel ou lesquels ? ... B Nombre d'année de conduite : ... 9 ans

De gauche à droite :
 Case 1 = Pas du tout
 Case 5 = Tout à fait

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? : 1

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- | | | | | | |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |



Page 2/3

Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : AD

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----X-----| OUI 3,8/10

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film . . .

a. est animé : NON |-----X-----| OUI Oui 5,8/10

b. attire mon attention : NON |-----X-----| OUI Oui 3/10

c. me fait vivre des émotions : NON |-----X-----| OUI Oui 3,3/10

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la phrase suivante) bleue car la couleur représente

la couleur de la voiture du fugitif. C'est un beau bleu qui me plaît beaucoup.

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----X-----| OUI 7/10

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
But précis (C1)	1	1	3	Errance
En voiture (C1)	1	1	5	A pied
Stress (C1)	1	1	3	Sang-froid
Mise en danger (C1)	1	1	4	Confiance
Rapide (C1)	1	1	5	Prendre son temps
Transgression de la loi (C1)	2	1	5	Honnêteté
Innocent (C2)	4	5	1	Coupable
Provoque des victimes (C2)	2	1	4	Chance due au hasard
Protéger la population (C2)	1	4	1	Anarchie
Sans armes à feu (C3)	2	5	1	Possède une arme

Tableau des préférences verbalisées

Annexe 9.11

Entretien de Gwenaël

Date : 25 mars 2010	<p>Gwenaël, femme, 34 ans. Prise des notes du chercheur et enregistrement [, = précision / – = nouveau thème]</p> <p>Je vous propose de retourner au moment que vous regardez le film ...</p>
<p>Verbalisation à partir des réponses-à-chaud du questionnaire « 2/3 »</p>	<p>(1) – (j'ai envie de voir le film en entier) à cause du rythme, de l'histoire qu'on n'a pas vue – en tous cas avec le morceau qu'ils ont mis, tu as envie de savoir ce qui va se passer pas la suite – beaucoup d'action et elle semble donner envie</p> <p>– (je trouve la séquence animée) son action, la course-poursuite, les acteurs qui sont en panique – c'est-à-dire les deux conducteurs qui sont poursuivis par l'autre, par le fait qui crient, qu'ils sont en sueur, qu'ils menacent, qu'ils sont attendus – la personne qui les suit aussi, il veut les rattraper – et puis la personne qui les attend apparemment elle est en panique parce qu'ils n'arrivent pas maintenant et qu'ils ont pas fait ...</p> <p>(10) – (la séquence attire mon attention) la poursuite, quand la voiture se fait écraser par le camion contre le mur – le fait que le second policier menace, enfin le faux policier, son collègue</p> <p>– (la séquence me fait vivre des émotions) de l'anxiété, de l'action aussi – le fait que les voitures se frappent les unes aux autres, ça vous crée des émotions un peu ambiguës – parce qu'en même temps vous êtes dans l'action et en même temps c'est assez dur le fait que le camion écrase la voiture c'est aussi des émotions plutôt contrariantes, on a l'impression de se sentir dans le film en fait</p> <p>– [Couleur notée au questionnaire] : « bleu : une stimulation de tout nos sens » parce que le corps est en attente et tout est en éveil, l'action fait que le corps est (20) complètement dans le film</p>
<p>1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?</p>	<p>Une course-poursuite de plusieurs individus qui se font violence – entre deux groupes et puis qui ont l'air de même pas faire attention qu'ils sont dans une ville, de même pas faire attention de leur environnement, c'est-à-dire les habitants, tout, les voitures, la société</p>
<p>2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des <u>émotions</u> ?</p>	<p>– (entre la joie et la tristesse) ni l'un, ni l'autre c'est juste, c'est plus une émotion d'éveil, d'attente</p> <p>– (entre l'excitation et le calme, la séquence procure) c'est vraiment l'excitation, il y a rien zen dedans, à mon sens en tout cas</p> <p>– (entre le sentiment de maîtriser les effets du film et d'être maîtrisé par les effets (30) du film) ça prend vraiment le dessus sur la personne – parce qu'on est en attente de pourquoi, de savoir qu'est-ce qui va se passer donc c'est nous qui</p>

	<p>sommes complètement en pris par le film puisqu'on on est tout le temps en attente, on se dit « qu'est-ce qui va se passer » – le scénario est fait pour mettre en haleine le téléspectateur pour l'attirer vers l'histoire – des scènes comme ça sont souvent accrocheuses – les scènes peuvent gêner dans le sens qu'elles sont violentes ce peut-être ça – ce n'est pas des émotions à vous et à votre environnement</p>
<p>3. Est-ce que la séquence vous fait <u>penser</u> à certaines choses ?</p>	<p>c'est-à-dire – oui des films dans le même sens, ça ressemble à <i>Taxi</i> – j'aime ce type de film, c'est souvent des films accrocheurs</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ? 8.20</p>	<p>La violence est tellement forte qu'elle est surprenante – le fait que ça se passe (40) dans une ville où la course dévaste tout sur son passage</p>
<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>La violence – parfois des films comme ça vous attire, et parfois ça peut vous faire carrément pas regarder le film – ici c'est en fonction des acteurs plus au moins connus donc des fois ça vous intéresse – si je n'ai pas vu les acteurs que je connais, je serais pas intéressée et parfois vous avez des acteurs connus et alors là vous allez vous peut-être arrêter dessus parce qu'il y un acteur plus ou moins connu que vous appréciez ou pas – et là vous allez le mettre un moment à le regarder – je me souviens, j'ai reconnu l'acteur, comment il s'appelle, l'acteur qui attendais justement son collègue dans l'ambulance, Samir ???, il est mondialement connu, c'est un film américain ?</p>
<p>6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la séquence ?</p>	<p>(50) Elle très speed la séquence – peut-être si elle était moins vite, on aurait eu le temps de plus apprécier – peut-être ça serais moins accrocheuse – voir la séquence au cinéma ça aurait un autre environnement, et permettre d'être encore plus dans le film, parce qu'au cinéma ça doit être quelque chose encore plus agréable à voir quand même – à choisir, ça serait le cinéma – puis à la télé</p> <p>– les émotions ne sont pas pareilles sur l'ordinateur, les émotions sont moins fortes, parce que le son, l'image n'est pas adaptés – je suppose que si on le voit au cinéma avec le son et un grand écran, je suppose que les émotions doivent être deux fois plus fortes, vous devrez sentir vraiment des choses, je suppose que le corps réagirait encore plus fort que je, que vous réagiriez comme aujourd'hui</p> <p>– je ne sais pas mais oui, c'est une bonne course-poursuite, ils jouent bien la (60) comédie, je suppose</p>

<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre ce qui se passe dans la société / le monde (à l'extérieur du film) ?</p>	<p>Non, c'est la fiction, ça ne passe pas comme ça dans la société – ça peut pas nous aider – au contraire ça sera un problème non ? – si ça se devait passer comme ça dans la société ça sera un réel problème – c'est pas réel – je pense pas dans le réel une course-poursuite comme ça irait jusque là, ça serait vite arrêté, en réalité ça n'aurait pas durer autant de temps, ça permettrait pas d'individu de blesser ou d'aller jusque là et heureusement</p>
<p>Echange lors de l'élaboration de la grille triadique</p> <p>Comment avez-vous trouvé l'entretien ?</p>	<p>14.26 la voiture (du poursuivant et des poursuivis) ils ont un pouvoir sur les passants de les écraser</p> <p>15.06 (Le poursuivant et les poursuivis) ont un stress – on le voit par leur</p> <p>(70) énervement, ils vont vite, par le débit de paroles</p> <p>15.30 la violence se voit par le fait d'avoir des armes, par le fait de se parler brusquement</p> <p>16.00 les poursuivis étaient des Mexicains, ou Espagnols peut-être, et le poursuivant avait le type européen, occidental en tout cas, on le voit par son <i>look</i>, non pas son look, sa coiffure un peu occidentale les autres étaient jeunes d'un <i>look</i> très moderne mais en fait un peu du type basané et le fait de parler on sait tout de suite ce qu'ils ne sont pas</p> <p>29.44 (entre le choix « Voyou » et « La loi », la Répondante hésite) (rire) il y a des fois que la loi fait n'importe quoi aussi (rire) donc je ne sais pas en fait, à choisir on (80) est obligé par rapport à nos valeurs « la loi » mais parfois ...</p> <p>30.10 (entre le choix « histoire en commun » et « Rien en commun », la Répondante choisit « Rien en commune ») je préfère d'avoir rien en commun avec personne parce que je suis quelqu'un qui n'aime pas avoir quelque chose commun avec les autres (rire) – je ne suis pas vraiment solitaire, j'aime bien me distinguer des autres – après on a toujours quelque chose en commun, c'est assez logique, on ne peut être unique ce n'est pas possible mais il n'est toujours bon d'avoir quelque chose en commun avec les autres</p> <p>32.15 je n'aime pas du tout le poursuivant parce qu'il met en danger les autres</p> <p>(33.00) (suite au rappel que c'était presque 13h, l'heure de son prochain cours (90) de 13h-17h) déjà ? ça a été vite (l'entretien) – l'entretien était bizarre – je ne comprends pas où vous voulez en venir en fait dans quel sens vous faites ça – j'ai trouvé surprenant le fait que vous recherchez à savoir au plus profond nos sentiments – on voudrait savoir pour quelle raison parce que des fois vous nous demandez de nous situer par rapport à ses propres valeurs – si on connaît pas le film on ne peut pas savoir (avec qui on s'identifie dans la séquence), souvent celui qui poursuit, il a un problème peut-être donc il met en danger quand on voit qu'il n'a aucun scrupule à – en somme</p>

Conditions d'entretiens	<p>vous allez à directement l'essentiel comme une anguille – c'est bien aussi (de poser des questions) directes, j'en suis sûre vous auriez eu d'autres réponses, et peut-être pas prévisibles, même le contraire.</p> <p>(100) Un entretien assez contraignant. Cela fut l'entretien le plus court (40 minutes). Il y a eu des exigences de temps de la part de la répondante. Suite à son cours de 8h – 13h, elle était 20 minutes en retard à l'entretien convenu à midi. La personne n'a pas pu déjeuner. Par ses hésitations et son regard, il y a des (104) moments, elle semblait un peu préoccupée lors de l'entretien.</p>
--------------------------------	---

Lic Pro 2009-2010

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste		Je n'aime ni ne déteste		J'adore
1 <input type="checkbox"/>	→	2 <input type="checkbox"/>	→	3 <input type="checkbox"/> → 4 <input type="checkbox"/> → 5 <input type="checkbox"/>

(A) Je ne connais pas.
 (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
 (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
 (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 4- Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 5- Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 6- Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 7- Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 8- Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON

Si OUI, lequel ou lesquels ? B Nombre d'année de conduite : 13 ans

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? 2

De gauche à droite :
 Case 1 = Pas du tout
 Case 5 = Tout à fait

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- | | | | | | |
|---|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |



Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : Fm-----

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

~~NON~~ |-----| ~~OUI~~

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

a. est animé : NON |-----| ~~X~~ | OUI

b. attire mon attention : NON |-----| ~~X~~ | OUI

c. me fait vivre des émotions : NON |-----| ~~O~~ | OUI

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la

phrase suivante) bleu car la couleur représente une stimulation

de tous nos sens

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| ~~X~~ | OUI

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Pouvoir par la voiture (C1)	1	2	5	Vulnérable étant à pied
Stress (C1)	1	1	4	Zen
Violence (armes, paroles) (C1)	1	1	3	Paix
Voyou (C1)	1	1	5	La Loi
Histoire en commun (C1)	1	1	5	Rien en commun
En Danger (C2)	1	1	2	En sécurité

Tableau des préférences verbalisées

Entretien de Gwenda

Date : 24 février 2010	Gwenda, femme, 48 ans. Prise des notes du chercheur et enregistrement [, = précision / – = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment que vous regardez le film ...
Verbalisation à partir des réponses-à-chaud du questionnaire « 2/3 »	<p>(1) – (je n'ai pas envie de voir le film en entier) c'est le sorte de film que je n'aime pas, les films d'action que je n'aime pas – les course-poursuites en voiture ça ne me branche pas du tout, ce n'est pas quelque chose que j'apprécie, ça m'intéresse pas, je m'ennuie, au bout d'un moment je décroche comme quand on a vu plusieurs fois de suite la voiture qui manquait de rentrer dans quelque chose, c'est toujours pareil, ces films là, c'est la même trame, hop on évite un accident, on continue, Hop on évite un autre etc. au bout d'un moment, deux, trois fois comme ça – c'est vers le milieu de la séquence que j'ai décroché</p> <p>– (je trouve la séquence animée) c'est animé, il y a beaucoup d'images, de bruits, beaucoup de mouvements – le bruit de la foule, le bruit des crissements de pneus, (10) la voiture qui dérape, le conducteur de la voiture bleue qui est secoué dans tous les sens</p> <p>– (la séquence attire mon attention) vous m'avez demandé de regarder pendant 4 minutes, donc j'ai essayé de tenir 4 minutes (rire), mais bon ça m'a pas ... je me suis forcée un peu – parce que ce n'est pas les choses que je regarde – normalement, je me serai levée pour faire autre chose – après un moment mon esprit, il part ailleurs – c'est toujours pareil, ce genre de film, il m'inspire pas plus que ça</p> <p>– (la séquence me fait vivre des émotions) ça fait vivre des émotions, là j'étais devant, j'étais entre guillemets obligée de regarder, donc je me force à regarder, (20) c'est vrai que parfois, on a un petit sursaut on se dit « Il va rentrer dedans » – mais ça marche une fois, deux fois puis après on sait que tout façon il va passer à côté – un peu de peur, peur de l'accident</p> <p>– [Couleur notée au questionnaire] : « rouge : le feu, l'action, les accidents, le sang » – on se dit « Une séquence comme ça dans la vraie vie, il y aura un accident au bout » donc du sang – les accidents, ce sont les accidents de voitures de route – l'action parce que ça bouge beaucoup, des images très animées</p>
1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?	<p>C'est une course-poursuite entre deux voitures, je crois qu'il y a une troisième qui arrive après, non ? – qui veut perdre l'autre, je n'ai pas bien compris honnêtement – qu'est-ce que je pourrais dire ?</p> <p>(30) – c'est une course-poursuite dans une ville animée parce qu'il y a beaucoup de piétons, il y a beaucoup de voitures, il y a beaucoup de circulation, il y a des petites rues – ça se passe entre, au début il y a une voiture bleue avec une personne dedans et une voiture, je ne sais pas si c'est une voiture de police, ou, une voiture blanche et bleue et dedans il y a deux personnages – la voiture bleue poursuit la voiture blanche, à un moment donné une personne dans la voiture blanche dit « sème-le » – dans la voiture blanche il y a deux policiers, ou des ambulanciers, je ne sais pas trop – un moment donné il y a un revirement de situation parce qu'il y a un dans la voiture blanche qui braque son coéquipier</p>

<p>2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des <u>émotions</u> ?</p>	<p>– (entre la joie et la tristesse) ni l'un, ni l'autre, c'est difficile – comment dire, en (40) fait, j'ai regardé une action qui se déroulait, qui me concerne pas directement, puisque je ne suis pas dans une des voitures – si j'étais dans une des voitures j'aurai eu la peur (rire), la frayeur</p> <p>– (entre l'excitation et le calme, la séquence procure) c'est quand même stressant, un peu stressant quand même, si on est bien devant et qu'on regarde vraiment, c'est vrai que c'est stressant – mais en fait quand on sait qu'il s'agit d'une fiction, en fait le stress dure qu'un temps, pendant un certain temps – on a peur une fois, deux fois, et puis on a pas peur mais après on a plus cette sensation, on sait que c'est un film – c'est une excitation – une peur de l'accident, qu'il arrive quelque chose</p> <p>(50) – (entre le sentiment de maîtriser les effets du film et d'être maîtrisé par les effets du film) pour moi, ni l'un ni l'autre, ça reste un film – c'est des images qu'on regarde, je me sens éloigné de ça en fait</p>
<p>3. Est-ce que la séquence vous fait <u>penser</u> à certaines choses ?</p>	<p>on pense à ce qui peut arriver s'il y avait un accident – je vois des gens qui se sauvent parce qu'ils voient arriver la voiture, je me mets à la place des gens, je me dis qu'ils ont eu peur – peur de se faire écraser par la voiture – on voit bien que les gens s'écartent pour laisser passer la voiture parce qu'ils ont peur, c'est la panique</p> <p>– pendant que je pense à ça, je ne vois pas l'image de la voiture, je ne regarde pas la voiture qui passe – je me dis « Ah beh, celui là il se sauve, il a peur » et j'ai pas (60) vu la voiture où elle a passé, à droite ou à gauche, je n'ai sais plus parce que je suis mis à la place des gens qui bougeaient pour laisser passer la voiture</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>Non, c'est un film d'action comme j'ai déjà vu, un film classique</p> <p>– (le type de films qui le surprend) j'aime bien les thrillers, comme <i>Le Silence des Agneaux</i>, où là on découvre petit à petit, doucement tout au long du film</p>
<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>C'est le genre du film qui m'ennuie, je ne trouve pas d'intérêt à ce genre de film – parce que c'est toujours pareil, c'est une course-poursuite, des gens qui passent à droite, qui partent à gauche, une voiture qui passe au milieu, qui ne touche jamais personne, ils arrivent toujours à passer à côté, ils prennent des routes en sens inverse et tout se passe bien, c'est ce genre de film</p> <p>(70) – j'aime bien qu'il y ait du suspens, qu'on ne connaisse pas dès le début ce qui va arriver 5 minutes après – (or avec cette séquence) je sais très bien ce qui pourrait arriver après – il arrive à se sauver, la voiture blanche, et lui, dans la voiture bleue, peut-être dans le film, là on est peut-être dans le début du film, première course-poursuite, peut-être il y aura une deuxième où à la fin il arrivera à l'attraper</p>

<p>6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la séquence ?</p>	<p>Peut-être de le voir en entier pour voir de quoi il s'agit – je me sentirai peut-être plus impliquée dans l'action – c'est-à-dire j'aurais plus d'intérêt de regarder la séquence si elle est, par exemple, pas au début, parce qu'au début je sais qu'il passera rien, qu'il arrivera pas à l'attraper – mais si c'était la dernière séquence du film, de savoir ce qui s'est passé un tout petit peu avant parce que je sais que ça (80) va aboutir à quelque chose</p> <p>– là c'est une course-poursuite à blanc – si je savais que c'est le début du film ou la fin du film, je sais s'il y a un peu plus d'intérêt de regarder si c'est à la fin du film ou au début – comme course-poursuite, c'est pas mal fait (rire franc) mais bon ç'est pas mon truc (que c'est bien fait ou mal fait)</p> <p>– je pense ce film aurait plus de rendu au cinéma, il y aura plus de bruit, ça aura plus d'impact, qu'à la maison sur un petit écran, avec le <i>surround sound</i></p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre <u>ce qui se passe dans la société</u> ?</p>	<p>il y en a qui pensent qu'ils ont des passe-droits, comme ceux qui roulent comme des fous sur la route, ils s'embêtent pas des gens qui passent, les piétons, il y n'a qui se croient tout permis, comme des policiers peut-être</p> <p>(90) – aussi face à une machine les gens sont faibles, ils ont peur</p>
<p>Echange lors de l'élaboration de la grille triadique</p> <p>Comment avez-vous trouvé l'entretien ?</p> <p>Conditions d'entretiens</p>	<p>18.12 les passants sont les piétons, les voitures qui arrivent en sens inverse, les voitures qui ont la priorité mais qui ne peuvent la prendre parce l'autre arrive comme une fusée – 47.48 les passants subissent la course-poursuite – 59.32 je défends toujours les causes perdues</p> <p>29.09 c'est un film américain, non ? (rire franc) parce qu'il y a des bons des méchants, la police et les truands</p> <p>1.02.20 c'est bien parce que je serais pas posé autant de question pour un film comme ça (rire franc) – parfois on se triture l'esprit, à la limite on se dit « Peut-être il a raison de faire ça, après ben non » en fait on se prend au jeu de l'action – je me (100) serais pas posée autant de question, j'aurais dit « il y a des bons et des méchants, c'est comme ça, c'est un film américain ça se passe comme ça, une course-poursuite, si c'est la première il va pas la rattraper, si c'est 10 minutes à la fin du film il va la rattraper, en fait ça se limite à ça » mais là je me suis vraiment posé un peu plus de question sur l'action</p> <p>La Répondante s'est déplacée pour passer l'entretien au CEPPEP, dans mon bureau, à 14hr, pas de pression de temps particulière. Les conditions d'entretiens (107) étaient satisfaisantes.</p>

Nom: LESTRINGUER Prénom: Myriam Age: 48 Sexe: F Formation-année: LICENCE PRO MDF 2009/2010



ou mémorisé.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste	Je n'aime ni ne déteste				J'adore			
1 <input type="checkbox"/>	→	2 <input type="checkbox"/>	→	3 <input type="checkbox"/>	→	4 <input type="checkbox"/>	→	5 <input type="checkbox"/>

- (A) Je ne connais pas.
 (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
 (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
 (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON
 Si OUI, lequel ou lesquels ? **B** Nombre d'année de conduite : **86**

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? **3**

De gauche à droite :
 Case 1 = Pas du tout
 Case 5 = Tout à fait

- Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :
- | | | | | | |
|---|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Le laboratoire d'Automatique, Mécanique et Informatiques Industrielles et Humaines ainsi que le Laboratoire des Sciences de la Communication de l'UVHC vous remercient d'avoir rempli ce questionnaire et comptent sur votre participation.



Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : ML-----

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON | ----- | OUI 0,3 / 10

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

- a. est animé : NON |-----| OUI 10
- b. attire mon attention : NON | ----- | OUI 0,5
- c. me fait vivre des émotions : NON |-----| OUI 9,5

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la

phrase suivante) rouge car la couleur représente le feu, l'action,
les accidents, le sang

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON | ----- | OUI 0,5

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Se connaissent (C1)	1	2	5	Aucun lien
Voiture (danger) (C1)	2	1	5	A pied, vélo
Moi avant tout (C1)	2	1	3	Politesse
Manque de respect des piétons (C1)	2	1	3	Respect des vulnérables
Intérêt commun (C1)	1	3	4	Dissociation
Policiers (C1)	1	2	5	Civils
Pouvoir verticale (C1)	1	2	3	Egalité
Déterminés, butés (C1)	1	1	3	Ouverture d'esprit
Représente l'ordre (C1)	1	2	3	Injustice
Représente la protection (C2)	1	2	3	Indifférence
Arrêter les méchants (C2)	1	3	3	Négociateur
Fuite (C3)	3	1	1	Etre responsable de soi

Tableau des préférences verbalisées

Entretien de Legar

Date : 10 décembre 2009	Legar, homme, 41 ans. Prise des notes du chercheur [, = précision / – = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment où vous regardez le film ...
1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?	(1) C'est une poursuite – c'est toujours la même chose – je n'aime pas regarder ça – c'est l'histoire de policier véreux poursuivant le héros – cela fait penser à la violence routière - si c'était <i>Youtube</i> je n'aurais pas regardé jusqu'au bout
2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des émotions ?	Oui il y a des émotions mais pas ce qui me plaît – c'est la raison pour que j'ai mis entre « non » et « oui » sur le questionnaire – elles sont associées à la violence routière – c'est un film qui n'est pas réel – très vite on voit que ce n'est pas vrai car on connaît cette scène par cœur – mais c'est prenant pour le spectateur – ce n'est pas vivant car ce n'est pas réel – normalement je décroche après 10 secondes de ce type de film [Couleur notée au questionnaire : « Mauve ; le mélange au rouge (agressif) avec le (10) bleu qui donne une couleur (le mauve) qui n'est pas une couleur franche (bâtard) » – le bleu, je ne sais pas pourquoi je l'ai écrit, je pense que c'est une couleur neutre
3. Est-ce que la séquence vous fait penser à certaines choses ?	Je me suis dit que ce comportement routier est impossible et heureusement, j'espère en tout cas sauf pour les malfaisants – ce n'est pas très bien de montrer ce type d'images – ça peut donner la recette à des gens – ce n'est pas une bonne publicité pour la sécurité routière – j'ai eu un accident quand j'étais jeune il y a 20 ans – la voiture était complètement hors d'état – ça s'est passé quand j'avais 18 ans comme conducteur tout seul dans une voiture – la voiture s'est glissée dans un fossé et a frappé un poteau – je n'ai rien eu mais j'ai vu ma vie défiler devant moi comme on (20) dit souvent - j'étais en choc pendant 2 jours -
4. Y a-t-il quelque chose qui vous surprend dans la séquence du film ?	pas vraiment – pas grande chose à apprendre de ce film – c'est le style de cowboys et indiens

<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>le bruit est peu réaliste – je ne vois pas comment on pourrait avoir deux voitures faire une course-poursuite sans accident ou sans sérieusement blesser quelqu'un – même si j'ai vu une dame qui boite peut-être je ne suis pas sûr que d'autres spectateurs n'auraient pas forcément vu ce détail – mais en fait il n'y a pas de vraies conséquences sur les passants à cause de la course-poursuite</p>
<p>6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la séquence ?</p>	<p>Etre au courant de l'intrigue – comprendre pourquoi il y a une course-poursuite</p> <p>- Je suis fan des images et des films – j'aime les courses d'avions et les <i>dogfights</i> (30) d'avion – le film <i>Firefox</i>, j'ai vue plusieurs fois, <i>Starwars</i>, la course des modules – car j'aime le support, j'aime les avions – je construis et pilote à distance des avions en modèles réduits – je sais que ce n'est que du spectacle – ce n'est pas réel - en fait, ce qui compte, c'est l'intrigue qui conduit à ces courses d'avion – j'aime les films comme <i>La Traque</i> concernant Klaus Barbie pour son intrigue</p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre ce qui se passe dans la société / le monde (à l'extérieur du film) ?</p>	<p>Non pas vraiment – éventuellement pour des gens qui aiment ce type de film – et pour un public qui découvre la violence sans la capacité de prendre le recul que ce film n'est pas la réalité</p>
<p>échange lors de l'élaboration de la grille triadique</p>	<p>Je ne sais pas si j'ai vu ce film, c'est possible, mais je n'aurais pas tout vu car c'est trop banal –</p> <p>(40) Les passants ne sont que le décor, ils ont le même statut que les murs – ce sont que des objets – le fait de voir une femme boiter, que cela soit une femme – ce n'est pas par hasard, mais il fallait faire un choix, ce n'est pas rien – ça montre que les effets de la course-poursuite ne sont pas graves sur les passants – ce n'est pas correct – on sacrifie les passants pour justifier les moyens de faire la justice contre les malfaiteurs – même si les passants et la police partagent les mêmes valeurs défendre l'ordre de la société – les passants sont les victimes – les passants sont comme la tôle froissée – on minimise les choses</p> <p>Les hommes sont les héros – la femme la victime, comme la femme qui boite – je sais qu'on</p>

Conditions d'entretiens	<p>peut dire ce qu'on veut de l'image et de toute manière l'image délivre un (50) message</p> <p>-----</p> <p>Le chercheur s'est déplacé dans l'entreprise où le Répondant est en stage. L'entretien a eu lieu à 9hr du matin un des premiers jours de neige de l'hiver, ce qui rendait l'accès à l'entreprise peu aisé. Nous avons eu un peu de mal de trouver une salle pour l'entretien, lequel s'est passé de manière satisfaisante. Problèmes avec le (55) magnétophone, le texte n'était pas compréhensible.</p>
--------------------------------	--

[Redacted area]

année : lieux Bro

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste 1 → 2 → 3 → 4 → 5 J'adore

(A) Je ne connais pas.
(B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
(C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
(D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
1 2 3 4 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
1 2 3 4 5
- 4- Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
1 2 3 4 5
- 5- Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
1 2 3 4 5
- 6- Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
1 2 3 4 5
- 7- Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
1 2 3 4 5
- 8- Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON
Si OUI, lequel ou lesquels ? auto, moto Nombre d'année de conduite 20 ans

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? 4.....

De gauche à droite :
Case 1 = Pas du tout
Case 5 = Tout à fait

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- | | | | | | |
|---|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Le laboratoire d'Automatique, Mécanique et Informatique Industrielles et Humaines ainsi que le Laboratoire des Sciences de la Communication de l'UVHC vous remercient d'avoir rempli ce questionnaire et comptent sur votre participation.



Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : PATRICK FARQUILLY

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON ----- | OUI

0,0

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

a. est animé : NON |----- -----| OUI

4,1

b. attire mon attention : NON -----| OUI

1,2

c. me fait vivre des émotions : NON |----- -----| OUI

3,7

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la phrase suivante) Jaune car la couleur représente ce que c'est

le mélange du rouge (agressif) avec le bleu
qui donne une couleur (le jaune) qui n'est pas
une couleur franche (bataarde)

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON ----- | OUI

0,3

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Mobilité (C1)	1	1	4	immobilité
dans l'action (C1)	1	1	4	victime
avoir la parole (C1)	2	1	5	figuration
tempérament connu (C1)	2	1	3	fait partie du décor
comportement agressif (C1)	2	1	5	consensuel
acteur central (C1)	1	2	5	décor
vie intéressante (C1)	1	2	4	vie anonyme
bénéfice du doute (C2)	1	5	2	coupable
partage mêmes valeurs (C2)	1	5	2	transgression des valeurs
subir (C3)	4	2	1	prendre initiative
victime (C3)	2	4	1	bourreau

Tableau des préférences verbalisées

Entretien de Lerig

Date : 12 mars 2010	<p>Lerig, homme, 42 ans. Prise des notes du chercheur et enregistrement [, = précision / – = nouveau thème]</p> <p>Je vous propose de retourner au moment que vous regardez le film ...</p>
<p>Quelles sont vos attentes par rapport à cet entretien ?</p> <p>Verbalisation à partir des réponses-à-chaud du questionnaire « 2/3 »</p>	<p>(1) Rien, j'aime voir ce que je vais retenir – et cela me permet de me connaître un peu plus</p> <p>– (j'ai envie de voir le film en entier) c'est le style d'action que j'aime bien donc c'est 100%, c'est vrai qu'il est, j'ai envie de voir la suite, de voir de début de l'histoire, c'est vrai que c'est un genre de, c'est ce style de film qui m'intéresse avec de l'animation et des poursuites, moi ça me donne envie d'aller voir le film</p> <p>– (je trouve la séquence animée) comme il y a poursuite de voitures, il y a de l'animation, il y a pas de temps morts dans l'extrait que j'ai vu pendant les 4 minutes, j'ai pas trouvé pratiquement de temps morts, donc c'est toujours, toujours c'est dans ce sens-là animé (10) par rapport à ça – disons les moments un peu plus animés, c'est quand on voit vraiment des voitures de l'extérieur et quand il y a des chocs avec les autres véhicules où là il y a vraiment, au niveau de l'action, plus importantes – mais il y a très peu, très peu de moments ou sauf quand les personnages sont entre eux où il y a, on va dire un petit léger creux mais ça dure deux secondes et on repart tout de suite dans l'animation – il y a pas de discours, de longs discours, comme j'ai dit, c'est un style de film que j'apprécie pour me détendre, même si bon (rire) ...</p> <p>– (la séquence attire mon attention) je n'ai pas réussi à me décrocher de l'écran, je suis vraiment resté avec toute mon attention et je regardais, c'est vrai, également l'entourage (20) c'est-à-dire j'essaie d'anticiper ce qui pourrait se passer dans mon attention, c'était ça un peu – je regardais également un peu quand je voyais la poursuite s'il y a avait un véhicule qui arrivait de droite ou gauche pour savoir justement j'essaie d'anticiper un peu</p> <p>– et à un moment je pensais peut-être, je ne sais pas si après il y a une question plus tard, j'anticipe peut-être, un moment je me suis dit « Est-ce que ça pourrait</p>

	<p>pas faire aussi l'objet d'un film publicitaire pour <i>Opel</i>? », puisque normalement c'est je crois une <i>Corsa GTC</i> ou une <i>Astra GTC</i>, je n'ai pas eu le temps de le voir là, qui aurait pu dire « Et voilà, regarde tous les chocs qu'elle s'est pris » à la fin le film s'est arrêté – c'est vrai que c'est une voiture où on est en sécurité – donc un moment je me suis également posé la (30) question si ça pouvait pas non plus, ne sachant pas, faire l'objet d'un film publicitaire pour <i>Opel</i>, c'est ce que j'ai ressenti</p> <p>– après c'est la couleur bleue de la voiture, ça fait très <i>flashy</i>, on peut pas la louper dans le trafic donc on voit vraiment au niveau également de la poursuite, il y a la voiture de police qui est facilement repérable et la voiture bleue, bleu clinquant, ce qui permet également de justement au niveau de cette animation d'avoir toujours, je dirais, les deux acteurs, entre guillemets, principaux au niveau de la poursuite même quand ils sont dans le trafic ; on voit facilement, on arrive à déterminer facilement la voiture de police qui est poursuivie et le poursuivant</p> <p>(40) – (la séquence me fait vivre des émotions) comme j'ai dit, j'étais complètement dedans en attendant vraiment de, c'est vrai là je reste sur ma faim – déjà à la fin, quand c'est fini où il y a la pauvre <i>Opel</i> écrasée contre le bus – avec un genre d'excitation, c'est le genre d'excitation, je suis vraiment dans l'action et, je ne veux pas dire que je me transfère par rapport au film mais je me voyais bien faire la poursuite avec du plaisir et de l'excitation – il n'y a pas la peur mais je dirais de l'excitation par rapport à la poursuite et puis du plaisir à voir le film</p> <p>– [Couleur notée au questionnaire] : « bleu : pour la couleur de la voiture » comme j'ai dit, c'était le bleu <i>flashy</i> qu'on voyait, c'est ce qui m'a marqué au niveau de la couleur c'est-à-dire la visibilité facile justement du poursuivant – c'est la couleur (50) qui pour moi prédominait sur l'ensemble, c'est-à-dire que mes yeux étaient fixés sur cette voiture, sur cette couleur – c'est vrai que c'est difficile en quelques mots comme ça de dire pourquoi, mais c'est la première chose en répondant à chaud, la couleur que je remémorerais tout de suite, la voiture bleue</p>
<p>1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?</p>	<p>A mon avis, c'est une voiture de police qui a été volée par des personnes qui sembleraient vouloir récupérer le frère de la personne qui, au niveau du véhicule, est sur le siège passager, celle qui avait l'arme à la fin – avec un agent de la sécurité, agent secret ou autre, James Bond, il a à peu près le même <i>look</i> comme Daniel Craig, même un peu au niveau des traits des visages, donc qui cherchait à rattraper la voiture – je dirais que la personne qui conduisait le véhicule de police, à</p>

	<p>mon avis, c'était plus un complice qu'on (60) appelle des conducteurs, c'est-à-dire les gens qui sont payés pour faire taxi, qui n'a pas de lien avec la personne qu'il va aller récupérer – et il y a également des complices notamment dans l'ambulance dont le rôle, je pense, c'est justement de bloquer également, j'ai un petit doute, soit bloquer éventuellement la voiture qui poursuivait, mais après je me suis dit, la personne, le conducteur est blessé, donc je me dis, est-ce que c'est également pour récupérer l'autre conducteur, pour moi c'est une personne qui s'est échappée et qui veut récupérer son frère également qui est poursuivi par l'agent secret – à mon avis également quelque chose d'important, parce que c'est rare qu'un agent secret va, si c'est simplement pour un petit délit, va le poursuivre, est-ce que c'est un acte de terrorisme ou pas ? je me pose la question</p> <p>(70) – c'est pour ça quand on n'a pas vue le début – pourquoi la personne est poursuivie, sachant que cette personne, pour un agent secret théoriquement, c'est un crime, on va dire, plus important donc je m'imagine un acte de terrorisme de choses comme ça – c'est un agent secret, sauf erreur de ma part, parce que c'est dit au départ également dans la scène, « c'est l'agent Barnes » ou je crois et j'ai cru entendre agent secret ou agent – il a à peu près le même <i>look</i> comme les James Bond, c'est toujours une poursuite en voiture, mais la personne est en costume cravate, ça fait sourire, toujours classe dans n'importe quelle situation, ils peuvent se faire rentrer dedans, ils sont toujours bien coiffés, toujours pas froissés – quand j'ai dit « agent secret », ça faisait penser à la tenue, que c'était dans (80) le style d'un James Bond</p>
<p>2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des <u>émotions</u> ?</p>	<p>Quand j'avais des excitations c'est parce que, comme moi j'étais captivé par cette scène, donc c'est l'excitation on sent l'adrénaline monter parce que j'essaie de me transposer un peu dans la situation, les scènes, les choses comme ça – c'est vrai c'est de l'excitation, comme je dis, positive et du plaisir parce que moi, quand je regarde un film ou autre, moi souvent je dirais, chacun ses goûts – des films philosophiques où on est là en train de pleurer tout le temps ce n'est pas trop mon truc – moi j'aime bien souvent le soir, si je rentre, de voir un film dynamique pour me détendre – pour moi c'est, comme je dis toujours il y a des gens peut-être qui vont dire que ce film est horrible, mais pour moi (90) c'est des films qui me font penser à autres choses, on change carrément, j'aime bien – c'est vrai que c'est difficile à exprimer, ça me permet de me détendre, comme je suis captivé par le film pendant ce temps-là, on peut dire que les problèmes de la vie on ne pense plus, pour moi c'est un moment de détente</p>

	<p>– (entre le sentiment de maîtriser les effets du film et d’être maîtrisé par les effets du film) je pense que c’est le film qui me maîtrise plus – parce que maîtriser c’est-à-dire que je suis capable de dire que ça va se passer, ça et ça, dans cinq secondes – si le film justement arrive à me rappeler, attirer mon attention, c’est ce qu’il va me maîtriser quand même puisqu’il va m’empêcher pendant cette période de faire autre chose donc j’estime (100) que c’est plus lui qui me maîtrise que moi – je dirais « bon j’arrête je reviendrai dans 5 minutes » c’est-à-dire là j’aurais vu le film pour une demi heure et après si je sens si le rythme et l’action est toujours pareil j’aurais dit au bout de 10 minutes tu peux arrêter et aller boire un café et revenir après et reprendre le film, je pense que « Non », je vais rester dans une demi heure – c’est plus lui qui me maîtrise, c’est-à-dire m’oblige, c’est un grand mot, à rester devant l’ordinateur</p>
<p>3. Est-ce que la séquence vous fait <u>penser</u> à certaines choses ?</p>	<p>Quand je parlais tout à l’heure, je parlais que ça aurait pu faire également l’objet d’une pub, je dirais, pour Opel, parce que j’ai vu que c’était une Opel – parce que dans mes souvenirs lointains j’avais déjà vu un peu une pub un peu de ce style-là, je serais incapable (110) d’en dire pour qu’elle marque mais c’était également un peu une poursuite de voitures, c’est ça qui m’ait venu à l’esprit</p> <p>– et puis également le fait que vu tout les chocs de cette voiture, comme je dis, elle est toujours en état de rouler – j’ai vraiment l’impression d’être plus dans un bouquin en Espagne, c’est sympa, il y a du soleil, il y a beaucoup de personnes – (ça me fait penser également) à une course-poursuite, je dirais, qu’on puisse en voir dans un film d’action comme dans un James Bond</p> <p>– (comment ces pensées et ces émotions aident à apprécier le film) c’est une très bonne question (rire) – je pense quelque soit le film si on regarde un film sans aucune émotion quelles que soit ces émotions on ne peut pas apprécier quelque chose c’est-à-dire, si je (120) regarde ce film, entre guillemets, bêtement sans avoir des émotions de plaisir, de dégoût parce je me dis ils sont en train de risquer la vie des gens en faisant la poursuite, même si on sait que c’est un film, si je le regarde passivement déjà j’aurai rien retenu donc je pense quand je dis émotions, elles m’aident à mieux apprécier un film c’est-à-dire un film triste je n’aurais pas les mêmes émotions – les émotions permettent de m’impliquer plus dans le film, je ne veux pas dire rentrer dans le film, c’est là que le film me maîtrise parce qu’il m’emmène dans ces émotions d’adrénaline avec la course de voiture – je ne sais</p>

	<p>pas si c'est très clair ce que j'ai dis</p> <p>– c'est vrai que ce n'est évident à répondre mais les pensées que j'ai eu pour moi c'est (130) surtout l'intensité de la vitesse et de l'action qui m'a permis d'apprécier ce film et avec le court extrait, toujours d'essayer de savoir ce qui s'est passé avant de ce qui s'est passé après – ce n'est pas facile comme question</p> <p>– je n'ai pas l'impression que ce que j'ai ressenti que ça va me gêner – je dirais qu'est-ce qui pourrait éventuellement me gêner c'est par exemple, on est plusieurs à regarder ce film et que le fait que j'aime bien la course-poursuite où il risque d'avoir des morts quand même, là je n'ai pas vu de mort, sauf erreur de ma part, et de dire « Comment on peut cautionner un tel film de violence » par rapport à une autre personne qui, je prend un cas, aurait connu un accident en voiture à cause d'une course-poursuite comme ça – je dirais seul, non, puisque j'adhérais au film par contre je dirais en groupe j'aurais peut-être la (140) gêne de dire à une personne qui trouverait ça complément, par rapport à la violence, indécent moi de m'exprimer « c'est génial ce film » alors qu'on savait que la personne aurait perdu un proche par un accident de voiture en course-poursuite – sinon je ne vois pas en quoi ça peut me gêner</p> <p>– je n'ai pas trouvé (que les pensées que j'ai eu en regardant la séquence) m'a gêné – comme je ne savais vraiment pas si c'était un film publicitaire ou pas, c'est plus moi qui a peut-être extrapolé en voyant cette voiture, disons que si à la fin on m'aurait dit « voilà il y aurait eu un petit truc Opel » j'aurais pas été surpris mais ça m'a pas gêné – c'est-à-dire je me suis posé cette question au démarrage c'est-à-dire « est-ce que c'est un film (150) publicitaire » mais derrière après j'ai regardé la scène, mais simplement le fait de dire si ça aurait été, si ça à la fin ça aurait été écrit « ceci est un film publicitaire » pour Opel ou une autre marque ça m'aurait pas, ça m'a traversé comme ça – la seule chose, oui, quand même c'est pendant 10, 15 secondes j'ai essayé d'identifier plus le modèle de la voiture si c'était une Corsa ou une Montagna – j'aime bien les voitures en général, j'aime bien aller au salon de l'automobile pour regarder les nouveautés, c'est intéressant, j'aime bien la beauté des voitures mais je ne suis pas quelqu'un qui va se priver pour une belle voiture</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose</p>	<p>Au démarrage quand on voit une voiture de police et puis une deuxième voiture, comme (160) on voit pas qui, comment ça se passe, dans les cinq premières</p>

<p>qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>secondes – ou que les Gentils, entre guillemets, c'est les policiers parce qu'on pense que c'est des vrais policiers, parce qu'au début on ne voit pas qui course qui, ça part tellement vite, c'est plus des plans d'intérieur donc on ne voit pas le sens des poursuites de voitures, donc au démarrage je pensais que c'était plutôt la voiture de police qui allant poursuivre une autre voiture, et après on voit tout de suite que c'est l'inverse</p> <p>– il y a aussi la violence des chocs, ce qui pourrait apparaître amusant dans le film c'est quand on voit cette voiture qui se prend énormément de voitures dessus et en fin de compte et puis elle continue à rouler – ça fait vraiment, c'est pourquoi que j'ai dit que (170) c'est un film pour me détendre parce qu'on voit que la réalité, on voit quand même entre la réalité, par rapport à cette poursuite et ce qui se passe dans la vie réelle, je fais bien la distinction parce qu'on peut prendre n'importe quelle voiture, vu les chocs, elle ne redémarre pas – c'est un peu le style de ces poursuites si au bout de 20 secondes la voiture, elle est détruite ça ne va pas attirer mon attention – c'est un élément qui peut permettre de se dire voilà « on sait que ce n'est pas la vie réelle »</p> <p>– la réalité au niveau des poursuites, ça m'arrivait surtout quand j'habitais sur Lyon il y avait souvent des poursuites, des voitures de police, disons que là dans les films où il y a des poursuites c'est souvent où il y a des gens, énormément de circulation, il y a un (180) monde fou ça peut arriver, mais par rapport au choc et ses choses là, surtout au niveau des voitures parce qu'elles sont ultra-résistantes alors que les chocs qu'il y a eu dans le film, surtout au démarrage, on sait que la voiture est théoriquement (morte)</p>
<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>Non, je ne vois pas</p>
<p>6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la</p>	<p>Pour moi ce genre d'extrait de film, ce qui permet de mieux l'apprécier sur un pc c'est vraiment d'avoir, je dirais, un <i>home cinema</i> à la maison où on est vraiment baigné à l'intérieur, où il y a des sons et ces choses-là parce que là il y a également énormément de son, de crissements, de chocs – disons que le son que</p>

<p>séquence ?</p>	<p>là est un peu dénaturé mais c'est normal, c'est un pc donc – je pense cet extrait-là je le remets dans une salle ou d'<i>home (190) cinema</i> ou autre cinéma et ces choses-là – déjà j'étais pris dans le film et là, au niveau de l'action, je serais encore mieux – ce système de son pour être, pour vraiment sentir le son qui vient par l'arrière et à droite et à gauche qui m'aurait vraiment permis d'apprécier plus le film, en sachant que je l'apprécie, c'est plus un moyen de multimédia pour encore être mieux dans l'action – même avec un pc je ressentais moi déjà être dans l'action avec le bruit, le bruissement, les chocs déjà il y avait sous le son qui venait bien, c'est là que je me dis « c'est bien, je verrais bien ça à la maison ou autre »</p> <p>– c'est rare que je regarde un film sur un pc à la maison, sinon souvent j'ai un lecteur DVD et je regarde sur un lecteur DVD avec une chaîne hi-fi, je n'ai pas de <i>home cinema</i> parce qu'après ça fait du bruit (rire)</p> <p>(200) – quand on va au cinéma on va sélectionner les films parce il y a un coût, il n'y a pas forcément l'intérêt à le voir au cinéma s'il n'y a pas les sons et des effets spéciaux – par contre je prends un film que j'adorais comme <i>Star Wars</i> que j'aime toujours, là pour l'apprécier il faut le voir au cinéma, pourquoi ? – parce qu'on a les bruits ces choses-là – <i>Avatar</i> j'ai pas été voir mais il parait de toute façon que c'est un film qu'il faut voir au cinéma avec la 3D et toutes ces choses là – quand on va au cinéma on va sélectionner un peu les films qui, pour moi et mon épouse, souvent on décide ensemble, vont apporter quelque chose de plus que de voir à la télé ou sur un lecteur DVD – pour ça quand on dit les <i>Star Wars</i> ou des films où il y a des effets spéciaux, il y a un grand écran, on aime bien (210) les films de catastrophe, c'est par rapport à l'ambiance où il y a des effets spéciaux – alors comme j'ai dit un film philosophique ou même un film comique, comme <i>Bienvenue chez les Ch'ti</i>, c'était pas un film que j'étais voir au cinéma – parce que j'estimais que déjà il y avait trop de monde, ma femme n'aime pas Danny Boon, donc j'ai vu en DVD, et par rapport à l'histoire et par rapport aux effets spéciaux et le son j'estimais que c'était pas nécessaire</p> <p>– ce que je recherche dans le cinéma, ou bien des comédies également, des films en général, c'est un moyen de détente après – des films où il faut avoir la réflexion, oui, mais là il faut que je sois dans des conditions particulières, ne pas être fatigué qu'il n'y ait pas du monde autour qui me distrait</p> <p>(220) – il y a un peu tous les éléments (d'une bonne course-poursuite) – il y a</p>
--------------------------	---

	<p>l'élément de départ, de surprise, j'aime bien avec l'histoire en fin de compte c'est la voiture de police qui est courcée et non l'inverse, qu'on ne voit pas dans les films de poursuites – on a beaucoup de circulation, une poursuite quand il y a une personne c'est pas amusant, donc ils sont obligés de faire – il y a des chocs même si, comme j'ai dit tout à l'heure, les chocs sont un peu – également, comme on est le côté de Salamanque il y a également beaucoup d'arches, il y a également beaucoup de piétons et ces choses-là</p> <p>– moi dans l'ensemble je trouve que c'est une bonne course-poursuite, il y a tous les (230) éléments qu'il faut avoir dans les films de poursuites un peu comme le premier <i>Taxi</i>, où vraiment il y a des ingrédients, il y a des chocs, il y a des troubles, il y a des piétons</p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre ce qui se passe dans la société / le monde (à l'extérieur du film) ?</p>	<p>C'est une très bonne question qui demande réflexion – comme moi j'ai vu vraiment l'extrait en mode détente, en mode détente donc je me suis pas posé du tout la question s'il pourrait avoir quelque chose par rapport à la société réelle – c'est vraiment difficile, c'est vraiment difficile à répondre à cette question</p> <p>– je dirais simplement ce que j'ai dit tout à l'heure par rapport à la poursuite, c'est un peu idéalisé, là elle est très scénarisée – est-ce qu'elle reflète la société par rapport à ça, est-(240) ce ça reflète la violence ce qui peut avoir dans les sociétés modernes, c'est difficile à dire – je dirais les brigands, les voleurs on n'en a eu depuis la nuit des temps – est-ce que maintenant par rapport à ce qu'on voit, est-ce que ça veut dire qu'il y a plus en plus de violence – je sais pas, franchement c'est une colle que tu me poses</p>
<p>Echange lors de l'élaboration de la grille triadique</p>	<p>(33.17) le poursuivant et les poursuivis sont les acteurs principaux, les passants, pour moi, c'est plus de la figuration, ils n'ont pas le même rôle par rapport (au Poursuivant et aux Poursuivis) – ils sont obligés d'être là parce que s'ils seraient pas là pour le poursuivant et les poursuivis, ça ne serait plus une course-poursuite, ça serait une course-poursuite mais vraiment – (44.06) les passants sont les piétons et également les voitures, entre guillemets, figurantes</p> <p>(250) – (1.07.10) (comme acteurs principaux) moi je trouve à pieds d'égalité (avec le poursuivant et les poursuivis) par rapport à la séquence l'un ne peut pas vivre sans l'autre, et au niveau de la distribution, un peu des images je n'ai pas senti du tout qu'on restait plus sur l'un ou qu'on restait plus sur l'autre</p> <p>– même s'ils sont pas les acteurs principaux, les passants sont très présents, pratiquement au même niveau, pour la réussite du film, si on les enlève, cette</p>

scène à Salamanque où il n'y a que deux voitures, c'est pas intéressant

(39.20) il y a quelque chose qui peut paraître insignifiant peut-être, c'est, on va dire, l'agent il a une coiffure assez importante alors que les Méchants ont des cheveux assez (260) courts – souvent il y a un peu les stéréotypes, quand on voit une personne dans la rue avec les cheveux assez courts, quelque fois il y a le sentiment de certaines personnes « ah les cheveux courts » à l'époque il y avait des *Skinheads* » même si on peut faire peut-être la différenciation entre le Gentil avec les cheveux, on va dire, dans la norme et une représentation des Méchants avec des cheveux courts comme un peu des prisonniers qu'on a tendance à voir type dans *Prison Break* et ces choses là et Scofield – c'est du stéréotype du Bon et du Méchant – l'agent était coiffé à la James Bond

(45.34) avec les chocs et les éraflures, il y a plus d'interaction entre les passants et le poursuivant, c'est-à-dire ils sont plus acteurs que les poursuivis, ils jouent plus ensemble (270) dans les scènes, il y a plus de jeu entre les passants et l'agent (qu'entre l'agent et les poursuivis)

– (46.20) le problème c'est de savoir ce que je comprends et ce qu'on veut me faire comprendre – plus c'est facile, logique pour soi, plus c'est compliqué à faire passer

– il y plus d'intervention entre les Passants et l'agent – j'ai l'impression qu'on a plus la tendance à laisser passer les Méchants que de faire attention au Gentil – on dirait tout est fait dans le but pour que les Passants empêchent l'agent de rattraper les Méchants – dans les poursuites c'est souvent ce style-là – les passants servent, on va pas dire d'alibi, mais servent à permettre aux Méchants de se sauver pendant un temps donné – ça dépend (280) toujours de la filmographie soit les Méchants ils vont se sauver suivant le moment du film – ou seulement à fin, ils sont plus neutres et ils laisseraient passer je pense qu'une poursuite d'une demie heure ça va lasser tout de monde, une poursuite de 30 secondes on n'a pas le temps de se mettre dans l'action – j'ai jamais réfléchi à ça, mais en réfléchissant comme ça – je pense que les Passants sont justement là pour faire durer l'action – je crois je vais regarder le film autrement (rire) – les Passants contraignent un peu la marche en avant de l'agent secret

(50.40) c'est vrai avec le recul on peut avoir une poursuite sans Passants, sur l'autoroute quand il y a des poursuites c'est rare qu'il y a des piétons, mais elle

<p>Comment avez-vous trouvé l'entretien ?</p>	<p>n'aurait pas du tout le (290) même impact – disons que pour une bonne course poursuite il faut impérativement une interaction d'entrave</p> <p>– (sans les piétons) pour moi, ce serait vraiment trop linéaire pour ça je regarde un Grand Prix de Formule 1, ça me lasserait au bout de 20 secondes – j'aime les rallyes où les Passants sont un peu, entre guillemets, la surface, les pierres et ces choses-là qui entravent la bonne (marche de la course) – je retrouve dans les rallyes l'indécision que la Formule 1, dans un Rallye il y a toujours l'environnement qui va entraver un peu la marche en avant – je préfère le rallye que la Formule 1, c'est plus lisible et plus abordable</p> <p>1.11.48 Ça permet de poser un petit peu des questions, on regarde plus forcément le film (300) de la même façon, par exemple l'histoire des Passants j'ai jamais posé la question c'est-à-dire le fait de cette entrave et en repensant d'autres films du même type, c'est vrai qu'on a toujours, c'est très, très rare que, on va dire, les Méchants prennent des chocs – c'est celui qui poursuit qui a une entrave par rapport à ça</p> <p>– alors est-ce que c'est le fait que c'est les Bons et les Méchants, ou est-ce que ça a rien à voir avec le Bon et le Méchant, c'est tout simplement une interaction entre le poursuivi et le poursuivant – il butte toujours, il y a quelque fois à l'inverse et les Gentils devant et les Méchants – là avec le recul aussi je me pose la question par rapport au film</p> <p>(310) – c'est surtout avec un film comme ça après se poser des questions et essayer de trouver un sens social – c'est vrai je ne me pose pas forcément la question quand je regarde un film comme je dis au départ de l'entretien je vois ce genre de film pour me détendre donc c'est vraie je me pose pas des questions après c'est sûr on peut regarder le film différemment et on essaye de voir différemment</p> <p>(1.14.30) (à choisir je préfère les Poursuivis) dans un film on se dit que c'est toujours les Gentils qui gagnent, de temps en temps on se dit qu'on aimerait bien que c'est les Méchants qui gagnent – même si sous forme de détente de temps en temps, on devrait faire voir que dans la vie, par rapport à la vie réelle, les Gentils ne gagnent pas toujours – il y a très peu de film, je parle en policier et des trucs comme ça, où c'est les Méchants qui gagnent, c'est le générique de <i>Starsky et</i></p>
--	---

<p>Conditions d'entretiens</p>	<p><i>Hutch</i> que les Gentils gagnent toujours à la fin – (320) on a du mal à montrer des films où ça se finit mal – c'est plus un clin d'œil pour dire que ça serait bien également que de temps en temps que les choses s'inversent</p> <p>J'ai été surpris au début, je m'attendais à tout sauf à ça – disons quand on avait rempli le questionnaire en début de l'année scolaire par rapport en suite à ton étude je pensais ça devrait être au départ plus quelque chose axée « sécurité routière » ou autre – même par rapport à la visualisation du film, c'est pas des questions forcément que je m'attendais au niveau d'interactions – c'est intéressant parce que pour la réflexion avec des questions qu'on se pose pas avant, pour moi c'est novateur parce que j'ai eu ce type de questionnaire par rapport à ça – je m'attendais à un film plus « sécurité routière »</p> <p>(330) – en regardant le film, je me suis posé un peu la question « derrière qu'est-ce qu'on va me poser comme questions ? qu'est-ce que je vais raconter à part de dire qu'est ce qui se passe » - je voyais pas du tout, je me posais la question sur quoi on va discuter après – c'est vraiment un vrai film d'action</p> <p>– ou est-ce c'était plus un entretien pour voir vraiment ce que j'ai retenu du film – quelque chose au niveau de la mémoire ou autre, des détails peut-être qui étaient importants à ne pas louper</p> <p>– ou savoir si on est plus globaliste ou dans les détails – c'est pour ça que j'ai indirectement regardé un peu les détails parce qu'on le fait pas forcément dans un film (340) pour ça, ça m'a permis de voir que c'était une <i>Opel</i>, et que c'était des plaques espagnoles, ne sachant pas sur quoi on va poser les questions, on est bien attentif – moi j'ai eu les réflexes de chercher les détails plus analytiques tout en regardant le film qui m'a bien plu</p> <p>– c'est un travail de réflexion, les réponses sont plus sincères mais dans une semaine je vais sans doute dire si j'avais su j'aurai répondu ça</p> <p>Le Répondant s'est déplacé pour passer l'entretien au CEPPEPES, dans mon bureau, à 9hr, pas de pression de temps particulière. Les conditions d'entretien étaient satisfaisantes. Le (348) Répondant s'est particulièrement investi dans le remplissage de la grille triadique.</p>
---------------------------------------	---

[Redacted area]

LICENCE PRO
année : 2009/2010
2015

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste		Je n'aime ni ne déteste		J'adore
1 <input type="checkbox"/>	→	2 <input type="checkbox"/>	→	3 <input type="checkbox"/>
				4 <input type="checkbox"/>
				5 <input type="checkbox"/>

- (A) Je ne connais pas.
(B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
(C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
(D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 4 -Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 5 - Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 6 - Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 7 - Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 8 - Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON

Si OUI, lequel ou lesquels ? ... B Nombre d'année de conduite : 2.4 ans

De gauche à droite :
Case 1 = Pas du tout
Case 5 = Tout à fait

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? ... 0 ...

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- | | | | | | |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Le laboratoire d'Automatique, Mécanique et Informatique Industrielles et Humaines ainsi que le Laboratoire des Sciences de la Communication de l'UVHC vous remercient d'avoir rempli ce questionnaire et comptent sur votre participation.

Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : P MK

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI 10/10

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

a. est animé : NON |-----| OUI 10/10

b. attire mon attention : NON |-----| OUI 10/10

c. me fait vivre des émotions : NON |-----| OUI 10/10

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la

phrase suivante) Bleu car la couleur représente la Vanture

qui poursuit

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI 10/10

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Bons pilotes (C1)	4	1	3	Manque d'anticipation de la circulation
Acteurs principaux (C1)	1	1	1	Peu de présence
Objectifs précis (C1)	1	1	2	Manque de détermination
Plan serré (C1)	1	1	5	Plan large
Histoire commune (C1)	2	2	5	Pas de lien entre les personnages
Stéréotype Méchant/ Bon (C1)	1	1	5	Imprévisibilité
Interaction d'entrave (C2)	1	5	3	Interaction de fuite

Tableau des préférences verbalisées

Entretien de Likaël

Date : 09 février 2010	Likaël, homme, 29 ans. Prise des notes du chercheur et enregistrement [, = précision / – = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment où vous regardez le film ...
Verbalisation à partir des réponses-à-chaud du questionnaire « 2/3 »	<p>(1) – (Je n'ai pas du tout envie de voir le film en entier) c'est le genre de film d'action, en général, de courses de voitures, de poursuites ou de films d'action avec d'explosions ça fait quelques années que ça n'attire plus mon attention – parce que j'ai besoin dans ce que je regard d'avoir l'impression que ça me porte quelque chose, et ça me fasse réfléchir – là je n'ai pas envie de voir, je ne vois pas l'intérêt donc je n'ai pas envie d'approfondir, j'ai l'impression maintenant je suis plus posé et que ça aille vite et ça n'attire pas mon attention – j'ai l'impression de violence en tout point – violence verbale, je n'ai pas retenu les propos – violence physique avec menace une arme – violence routière</p> <p>(10) – (je trouve la séquence animée) ça passe dans le mouvement, très rapide, j'ai même du mal à suivre au départ qui est dans quelles voitures, qui poursuit qui, donc il y a l'animation c'est certain, il y a les mouvements de caméra d'une voiture à une autre, ça fait des passages entre les vues d'ensemble et puis d'intérieur</p> <p>– (la séquence attire mon attention) on a envie de voir, malgré tout, au moins la finalité de la scène mais ça ne donne pas le film en entier – on est accroché, on a envie de savoir comment ça va se terminer, de voir si justement au niveau de la violence si on va aller plus loin et si ça va se terminer avec la mort de quelqu'un ou d'une ou plusieurs personnes</p> <p>(20) – (la séquence me fait vivre des émotions) comment expliquer, il y a une certaine peur quelque part – parce que je ne dis pas que ça existe dans la réalité mais tout est fait comme réel – c'est une course-poursuite en pleine ville et cetera donc ça pourrait être proche de la réalité, ce n'est pas <i>Starwars</i> ou des choses comme ça, on sait que c'est plus éloignée de la réalité – voilà c'est par rapport à ça, une certaine peur, on se met à la place des personnes qui sont sur le côté et qui observent une scène comme celle-ci, ça roule sur les trottoirs ou pour les autres véhicules – disons que je me mets à la place plutôt de la personne en danger par rapport à un comportement comme ça à la conduite, moi personnellement je ne me vois pas au volant d'une voiture et conduire comme ça</p> <p>(30) – je me vois plutôt pas dans la tête de ceux qui sont en train de faire la course-poursuite – je me vois peut être dans les voitures qui font des courses poursuites mais en appuyant sur les freins en ralentissant</p> <p>[couleur notée au questionnaire « rouge : le sang, la violence »] – j'ai hésité à la mettre parce que finalement on ne voit pas la trace dans le film mais c'est ce que ça m'inspire, c'est vraiment une certaine violence par les mouvements de caméra, la vitesse, on ne voit pas directement le sang mais de manière implicite</p>
1. Parlez-moi de	C'est une course-poursuite entre deux voitures – dans la voiture poursuivie, la

<p>ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?</p>	<p>voiture de tête, il y a deux personnes qui s'y trouvent à l'intérieur en uniforme de police je dirais, visiblement des usurpateurs d'après ce que j'ai pu comprendre – (40) et puis une personne qui les poursuit sans savoir distinguer si elle appartient à la police ou une autre instance supérieure</p> <p>– Au départ on s'attend à ce que c'est la police qui poursuit et pas l'inverse, ou alors c'est des vrais policiers qui ont quelque chose à se reprocher donc ils sont en fuite ou alors ils ont pris une voiture de police pour s'en fuir plus facilement – il y a aussi un complice visiblement dans une ambulance qui communique avec la voiture de police qui donne des consignes</p> <p>– Après c'est toute la scène de poursuite, avec les poursuites dans tous les sens sur les trottoirs, les changements de directions brusques, etc. les zigzags entre d'autres véhicules</p>
<p>2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des <u>émotions</u> ?</p>	<p>(50) – ça inspire de la peur – dans ce genre de film je ne trouve pas de plaisir à ça, c'est beaucoup de violence gratuite entre guillemets, car ça reste du cinéma – est-ce que c'est bien ou pas je ne sais pas ? est-ce du cinéma ? faut-il avoir des limites ça dépend qui regarde surtout ? – j'essaye de suivre la scène, je ne suis pas par nature attiré par la vitesse non plus – c'est difficile, j'ai une tendance de vouloir, malgré tout, voir la fin de la scène et d'un autre côté comme c'est pas de choses qui m'attirent – les séquences comme ça me paraît un peu long dans un film</p> <p>– je pense que je maîtrise le film, j'ai un certain recul</p> <p>– c'est quelque chose qui est proche de la réalité comme on utilise sa voiture (60) tout les jours – personnellement j'ai un comportement prudent, je suis père de famille et maintenant même de le voir dans un film j'éprouve toujours une certaine peur par rapport à voir des morts – c'est pas ça, le fait que ça soit proche de la réalité surtout, des scènes qui peuvent se reproduire dans la réalité – ça donne moins d'objectivité, on va dire, il y a presque un refus – j'aurai pas la curiosité de regarder même si peut-être ça peut m'apporter quelque chose – mais de prime abord ça m'intéresserait pas parce je sais j'aurai des émotions plutôt négatives, entre guillemets, avec la peur et cetera</p>
<p>3. Est-ce que la séquence vous fait <u>penser</u> à certaines choses ?</p>	<p>Plusieurs choses, principalement là, c'est un peu à l'image de la société actuelle, le fait que ça aille vite, on parle aussi de la violence dans plusieurs milieux, (70) récemment à l'école notamment, la violence qui touche tous les milieux, tous les niveaux de la société, toutes les classes – je me dis c'est peut-être rajouté aussi par rapport à ça – là on voit ça, par le fait qu'il y a une course-poursuite en pleine ville c'est-à-dire les personnes qui ont rien n'avoir avec l'histoire soient impliquées indirectement, il y a des risques – ça peut être une forme de terrorisme, c'est quelque chose qui fait peur, qu'on entend beaucoup actuellement – heureusement, nous de manière générale on est épargné mais on ne sait pas justement si on la sera toujours, on sait que ça peut toucher vraiment tout le monde presque n'importe quand – c'est cette idée qu'entre le champ de bataille et le terrorisme, le terrorisme peut être partout dans les transports en commun, tous (80) les lieux publics</p> <p>– c'est plutôt un refus, c'est peut-être pour ça aussi que je rejette ce genre de film – je trouve que finalement il y a déjà assez – comme le film en lui-même par certains aspects se rapproche à la réalité c'est peut-être aussi par rapport à ça que je refuse de regarder ce genre de film – je préfère, quitte à aller au cinéma</p>

	<p>voir quelque chose qui va être plutôt apaisant</p> <p>– par exemple, j’ai vu un film récemment dans ma commune, nous avons un cinéma d’art et essai, ce qui m’a marqué, c’est pas le genre de cinéma que je vois actuellement, le film s’appelle <i>Hadewijch</i> sur la religion, c’est le nom d’une (90) religieuse, un film de Bruno Dumont un réalisateur de la Région – j’ai eu la chance après la séance, il est venu parler de son film – c’était intéressant, ça prêtait à réfléchir – là c’était plutôt inverse, c’était plutôt calme comme film, comme quand je l’ai vu j’étais un peu fatigué, à la rigueur là je demandais peut-être un peu d’action – mais le fait d’avoir eu après les échanges avec le réalisateur, c’est intéressant parce qu’on a pu voir ce qu’il voulait transposer dans le film et si on l’avait perçu</p> <p>– pour le réalisateur, le spectateur doit s’approprier le film – parfois on se pose des questions en sachant s’il a voulu dire ça, ou si on est à côté, si on (100) comprend pas bien le message qu’il a voulu faire passer, si c’est une mauvaise interprétation</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>Justement quand je me suis rendu compte par rapport aux policiers parce qu’en règle générale on a l’image plutôt que c’est plus eux qui sont les garants de l’ordre – et de voir que ce sont eux qui sont en tête et visiblement que ce sont eux les truands, j’en sais rien je ne sais pas exactement, donc ça c’était troublant ça tombait à l’inverse – [je me suis aperçu de ça] assez tard dans la séquence, après la moitié voire les trois quarts, le fait déjà que l’un est prêt à tuer l’autre, là j’ai réalisé</p>
<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>Je trouve que c’est beaucoup de violence mais à la fois c’est atténué par le fait (110) qu’on voit pas directement de mort à part la personne à la fin – on s’attend, au vu de la violence, qu’il y ait avec la course-poursuite plus de dégât finalement ça à l’air correct – à la fin je pense que la personne est morte – elle est prise entre le mur et le camion, puis la vitesse et la violence du choc, je pense qu’elle n’a pas résisté</p>
<p>6. Qu’est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la séquence ?</p>	<p>prêter plus d’attention au dialogue – au départ ça allait tellement vite que je n’ai pas fait attention – c’est peut-être pour ça qu’au départ je n’ai pas compris qui poursuivait qui – j’étais captivé par la course-poursuite en elle-même, je n’ai pas prêté attention aux dialogues – finalement je ne sais pas si ça aurait pu m’aider, je ne sais pas s’il y avait beaucoup exactement – je n’ai pas compris la teneur des (120) dialogues à part la menace à la fin et qu’ils parlaient de point de rendez-vous</p> <p>[la course-poursuite] était plutôt animée – tant qu’ils sont en capacité de rouler, de maîtriser le véhicule</p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre <u>ce qui se passe dans la société</u> /</p>	<p>Non, je ne pense pas – le parallèle que je ferais entre la violence dans le film et dans la société en général c’est la vitesse etc. – j’ai l’impression qu’on prend plus de temps de faire grand chose maintenant – c’est un peu cette idée – donc cette idée que je suis venu mettre en parallèle du film et non le film qui m’a donné cette idée – par rapport à la vie de tous les jours, des choses simples, on est tout le temps débordé, on a plus le temps de se parler</p>

<p>le monde (à l'extérieur du film) ?</p>	
<p>échange lors de l'élaboration de la grille triadique</p> <p>Comment avez-vous trouvé l'entretien ?</p>	<p>– Le costume est une forme de tenue, c'est une image, une représentation, une (130) fonction, qui affiche une appartenance à un groupe – radio, oreillette du poursuivant pour avoir des informations, pour s'orienter, un manque de confiance – le poursuivant a un visage plutôt fermé, pas d'expression – les policiers sont poursuivis, le fait que l'un menace l'autre, rien que le fait qu'on est en uniforme de police ça inspire la confiance – un autre mot pour confiance, la sécurité – sentiment de sérénité, protection à plusieurs niveaux, le froid etc. – insouciance de la mort quand on est enfant</p> <p>– j'aime bien me questionner, j'aime aussi être aidé dans mon questionnement – des fois on a du mal à mettre un mot sur une idée, à verbaliser la pensée – je ne pensais pas qu'on pouvait échanger sur une courte séquence qui à première vue, (140) à mes yeux, ne comporte pas d'intérêt puisque ça m'intéresse pas, finalement il y a beaucoup de choses à dire</p> <p>– Au départ remplir la grille est assez difficile pour se rappeler la séquence, mais au final on aperçoit qu'on a enregistré pas mal d'informations, quand même, en retravaillant un peu dessus, au fur et à mesure on se remémore la scène</p> <p>-----</p> <p>-</p>
<p>Conditions de l'entretien</p>	<p>Entretien s'est passé dans des conditions favorables, le Répondant s'est déplacé à l'université pour l'entretien – il avait le temps libre après l'entretien de parler (147) de la manière dont il a vécu l'entretien</p>

de : *lic. pro.*

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste			Je n'aime ni ne déteste		J'adore			
1 <input type="checkbox"/>	→	2 <input type="checkbox"/>	→	3 <input type="checkbox"/>	→	4 <input type="checkbox"/>	→	5 <input type="checkbox"/>

- (A) Je ne connais pas.
 (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
 (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
 (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 4- Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 5- Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 6- Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 7- Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 8- Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON

Si OUI, lequel ou lesquels ? ... *B* ... Nombre d'année de conduite *11 ans*

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? ... *0* ...

De gauche à droite :
 Case 1 = Pas du tout
 Case 5 = Tout à fait

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- | | | | | | |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Le laboratoire d'Automatique, Mécanique et Informatiques Industrielles et Humaines ainsi que le Laboratoire des Sciences de la Communication de l'UVHC vous remercient d'avoir rempli ce questionnaire et comptent sur votre participation.



Page 2/3

Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : NL

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

a. est animé : NON |-----| OUI 9,8

b. attire mon attention : NON |-----| OUI 4,6

c. me fait vivre des émotions : NON |-----| OUI 5,2

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la

phrase suivante) rouge car la couleur représente le sang, la violence.

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Véhicule vite	2	1	5	Adapter sa vitesse
En tenue	4	1	5	Anonyme
Utilisation radio	3	1	5	Communication face à face
Protection	5	5	2	Danger
Non respect code de la route	5	5	1	Respect des règles de vie en société
Inspirent pas la confiance	4	5	1	Sentiment de sécurité
Maîtrise de soi	5	4	1	Extériorisation colère, violence
Risque de mort	5	5	3	Insouciance de la mort
Subir l'action	4	5	1	Participer à l'action
Non-identifiables	2	5	1	Reconnaissable

Tableau des préférences verbalisées

Annexe 9.16

Entretien de Loïc

Date : 3 mars 2010	Loïc, homme, 49 ans. Enregistrement ; [, = précision / – = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment que vous regardez le film ...
Verbalisation à partir des réponses-à-chaud du questionnaire 2/3	<p>(1) [j'ai envie de voir le film en entier, il se peut que] le film ne pourrait pas se dérouler comme ça, sur l'action constante à 90-100%, je ne dit pas que l'action est uniquement sur la route, mais, bon j'ai vu des films où c'était carrément à partir de la dixième minute jusqu'à la fin, jusqu'à une 1h30/2hrs il n'y a que l'action, il se pourrait que c'est une scène centrale et qu'il n'y a rien autour - c'est pour ça que je ne suis pas convaincu à 100%</p> <p>– s'il y a pas une trame dans le film, un fil conducteur, s'il y a pas vraiment une histoire, je vais pas adhérer parce que des pam pam, des cascades gratuites, ça m'intéresse pas trop, il faut qu'il y a une histoire quand même – c'est un film qui m'ennuie pas, donc ça me tient en éveil, ça me procure quelques sensations, (10) quelques émotions – plus sensations qu'émotions je dirais – émotions ça dépend, je peux ne pas réagir, regarder avec intérêt mais sans que ça me procure de grandes émotions</p> <p>– (je trouve la séquence animée) pour moi ce qui est animé c'est surtout l'action il y en a, mais il y a plus de bruit que d'actions – moi j'attends l'animation dans ce sens-là, ça me tient en éveil, c'est animé, ça parle, je veux dire ça fait du bruit</p> <p>– (la séquence attire mon attention) on est attiré comme aimanté à l'écran, on a envie de voir la suite même si on sait qu'à presque 100% ce qu'il va arriver mais l'attention elle y est complètement – la course-poursuite attire l'attention, uniquement ça, les yeux suivent la voiture, les yeux suivent la voiture comme le (20) gars qui poursuit la voiture, je veux dire, tout le monde suit</p> <p>– (la séquence me fait vivre des émotions) je dirais, émotions si vous voulez dire par émotions, sensation de peur et tout, non, alors ça n'engage que moi, même les films d'épouvante j'ai du mal à sursauter (rire) même quand c'est bien fait</p> <p>– l'émotion pour moi, comment dire, si c'était passé quelque chose – dans un film, c'est drôle, mais ce n'est pas vraiment l'action comme ça qui me procure vraiment des émotions – émotion pour moi, elle est plus quand c'est touchant, là ça me procure quelque chose, j'ai même du mal à regarder parce que bon – pour la violence et tout ça, non, je ne suis pas quelqu'un de froid mais ça ne me fait pas grande chose</p> <p>(30) - [Couleur notée au questionnaire] : « Rouge : le sang, la violence, le danger et l'action » – j'ai mis rouge, c'est assez banal, mais comme c'est une course-poursuite logiquement c'est le bien contre le mal, on sent qu'il va avoir des morts, du sang comme c'est habitué pour les films américains, je pense pas que c'est en Amérique vu les voitures – ça doit être une série allemande ou quelque chose comme cela – avec les petites voitures, pas spécialement allemandes, mais pas américaines – je visualise les grosses voitures américaines, je suis encore dans</p>

	<p><i>Les rues de San Francisco, le véhicule américain, même s'il a changé actuellement, j'ai toujours gardé l'image de la grosse voiture</i></p>
<p>1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?</p> <p>Menotte : menace avec pistolet entre policier,</p>	<p>On est tout de suite plongé dedans, la course-poursuite assez rapidement – on a (40) l'impression que c'est le voleur qui est poursuivi par la police – bon, et petit peu à la fois on affine et on voit que les truands sont habillés en policiers poursuivis par un shérif et j'ai cru discerner que celui qui était à côté du conducteur avait des menottes – je me demande si ce n'est pas quelqu'un qui s'est habillé en flic pour aller cueillir un de ses copains et se sauver, et puis poursuivi par la vraie police je crois – ce n'est pas une question d'argent, c'est une grosse magouille, je ne sais pas, c'est quelqu'un qui a dû voler une voiture de police – je ne sais pas si ce sont des vrais policiers et il y a des complices</p> <p>- on comprend un petit peu à la fois – au début on pense que c'est une course-poursuite assez classique entre le voleur et le policier – le voleur qui se fait (50) prendre dans une banque, je n'ai pas vu de banque, c'est ce à quoi j'ai pensé – il y a des éléments qui se mettent en place, qui arrivent, je ne sais pas pourquoi il y en a qui parle en anglais (rire nerveux), en espagnol et tout – il y en a un qui parle d'une double vie – je suis d'origine italienne mais je comprend un peu l'espagnol, c'est un peu la même langue – ça nous amène à changer – ce qui m'a frappé, c'est quand il a dit, je pense qu'il a dit ça, mener une double vie, je ne sais pas si il est poulet et truand en même temps, je ne sais pas – ça va tellement vite qu'on n'arrive pas à capter</p> <p>– quand j'ai cru voir les menottes du type qui est à la place passager de la voiture, avant ça j'avais compris, si toutefois j'ai compris quelque chose, que c'était pas (60) celui qui conduisait qui était un vrai policier peut être c'en est un et puis qu'il a profité de sa situation pour faire évader un de ses complices, ou peut-être qu'il mène une double vie, ce sont peut-être des flics qui mènent une double vie, qui viennent de se faire pincer – les menottes, c'était un point en plus</p>
<p>2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des émotions ?</p>	<p>– (entre la joie et la tristesse) comme j'ai dit pour les émotions, ça tient en haleine simplement, je parlerais même pas d'émotion, moi, en ce qui me concerne, pas d'émotion de peur – c'est assez rectiligne comme réaction, je n'ai pas assez visionné pour déclencher quelque chose chez moi</p> <p>– (entre l'excitation et le calme, la séquence procure) on est plus dans le domaine de l'excitation [que du calme] on sent que ça monte – c'est pas la peur de (70) conduire comme, ça parce que je ne conduis pas comme ça, mais comme j'adore conduire, ce n'est pas ça, c'est quand le poursuivant se fait éjecter par le camion contre un mur, on sent que là il va finir en boîte à sardines – ah c'est méchant (rire franchement) – ça m'a fait pensé à un autre film – le film d'Yves Montant quand il est poursuivi par les camionneurs et qu'ils sont sur le point de, je sais plus le nom du film, de se faire prendre en conserve par deux poids lourds et le film s'arrête là – c'est le poids lourd qui heurte la petite voiture, c'est déclencheur de – il y a une excitation j'avoue</p> <p>– (entre le sentiment de maîtriser les effets du film et d'être maîtrisé par les effets du film) je pense que c'est le film qui me maîtrise parce que ça va très vite – il y a (80) eu un film à peu près du même type, c'était un film policier aussi qui est sorti, ma mémoire flanche, deux ou trois ans, ça allait tellement vite les effets, les images, les cascades d'après que j'ai vu il y en avait plus que dans cette séquence, c'était tellement rapide – vous savez ce que j'ai fait, j'ai zappé parce</p>

	<p>que je ne comprenais rien – là on sentait que la maîtrise de l'image, elle avait outre passé ses droits, elle avait pris beaucoup trop de place et ce qui fait qu'on comprend rien du tout – et en ce que ça me concerne en général, j'ai plus rien compris et j'ai zappé, ce n'était que bruit et images renversées, on y comprenait plus rien</p> <p>– ici là c'est limite, je ne sais pas si je pourrais supporter ça pendant une heure, (90) c'est lassant – s'il y a que ça, je crois que je vais déconnecter – il faut des moments de repos, de pause, pour notre petit esprit pour qu'il ingurgite et digère un peu tout ça</p> <p>– l'émotion, par exemple, quand je parle de la voiture contre le mur, ce sont des points hauts pour moi, et après il y aura une baisse de tension, et après ce que je demande c'est d'en avoir d'autres, pour que ça soit comme ça, mais pas rectiligne sinon on se lasse – si c'est tout en bas et que j'ai aucune émotion, je vais zapper, il n'y a pas de pic, mais quand il y en a trop ce n'est pas bon non plus – comme je disais, quand il y a que du boucan et des trucs comme ça à fond pendant une (100) heure et demie, je vais déconnecter aussi – il y a un juste milieu, il faut que l'esprit monte jusqu'en haut et qu'il y a une vive émotion et qu'il redescende pour respirer et attendre la suite, la prochaine – c'est pour ça qu'il y a des films où il y a qu'une seule, après on met des suites, parce si qu'il y a que ça . . . – c'est pourquoi je disais tout à l'heure est-ce qu'il y a que ça comme pic</p> <p>– quand la voiture se fait écraser par le camion, c'est moche à dire, mais on a presque envie de voir du sang – qu'est-ce qui m'aurait procuré des émotions là-dedans ? s'il y avait eu des enfants dedans ou une femme qui se faisait renverser par tout ça, qui se faisait tuer gratuitement – mais là, bon, comme on ne sait pas exactement qui est le méchant et qui est le gentil, finalement on rentre là-dedans puis on s'en fiche un peu de qui va mourir</p> <p>(110) – ça m'aurait gêné de voir du sang, c'est drôle, on adore le sang (dit avec une voix très basse) mais je veux le voir, mais pas vraiment – il n'y a pas besoin de montrer on se doute, s'il sort pas de là et on voit l'état de la voiture, on s'en doute qu'il n'est pas dans un bon état (rire nerveux), on a pas besoin de montrer dans certains cas, on ne l'attend pas expressément – c'est comme un dosage, s'il y avait des tonnes de sang c'est risible, je ne sais pas, mais quand il n'y a pas, ou pas assez, ils ont oublié de mettre quelque chose (rire)</p>
<p>3. Est-ce que la séquence vous fait <u>penser</u> à certaines choses ?</p>	<p>Ça me fait penser à un tas de film d'action qui sont moulés autour de la même chose, rien extraordinaire, les séries américaines souvent il y a ça – je ne sais pour le moment</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>(120) J'ai été complètement hypnotisé là-dedans – comment se tirer d'affaire dans une ville aussi peuplée et pleine de voitures, je ne sais pas – il y a énormément de voitures alors pourquoi se sauver en voiture, c'est idiot – j'aurais couru ça aurait été plus simple vue la circulation, c'est bête mais même avec la voiture de police ils se font repérer</p> <p>– comme je n'ai pas compris tout de suite, parce que je ne savais pas de quoi il s'agissait, j'ai vu un petit peu à la fois, c'est vrai après on se dit au lieu de faire tout ce, comment dire, périple dans la ville autant abandonner la voiture et fuir, ça</p>

	aurait été plus vite (rire)
5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?	Non
6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la séquence ?	<p>(130) savoir de quoi il s'agissait (rire), d'avoir deux lignes, comment dire, de commentaire disant ça se passe là et c'est ça – c'est toujours utile d'avoir un point de départ quand même, parce que là, bon – évidemment si vous posez des questions je risque de me tromper s'il s'agit probablement d'autres choses peut-être ? – moi je dis ce que je vois – c'est vrai j'aime bien savoir, même quand un film commence à la télévision et que j'ai loupé les deux minutes je n'apprécie plus – il y a peut-être rien au début mais j'ai besoin de voir la première image</p> <p>– j'irai pas voir un film moi-même si j'en entends pas parler, c'est la moindre des choses, ce n'est pas obligatoire sinon c'est vrai mais en ce moment je ne suis pas très cinéma, je n'ai pas le temps</p> <p>(140) – ce n'est pas le top comme course-poursuite – [une bonne course-poursuite devrait être] un peu plus épurée, il y a trop, il y a trop, il y a trop de véhicules et moi ça me fait penser à la course-poursuite avec Steve McQueen où il y avait que lui et le poursuivant dans <i>Bullit</i>, j'attends plus ce style d'une course-poursuite</p> <p>– épuré ? c'est quand il n'y a pas grande chose autour, il y a que eux deux – il y a celui qui se sauve et le poursuivant parce que là on voit très bien la conduite, la voiture, on voit très bien les choses – notre œil est fixé uniquement là-dessus – là c'est éparpillé, on est partout</p>
7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre ce qui se passe dans le monde en général à l'extérieur du film ?	pas vraiment, non – en regardant les personnages, j'essaie de découvrir les personnages ce qu'ils auraient pour être avant, qui ils sont en réalité dans le (150) contexte, même si je ne suis pas dans le contexte, j'essaie de deviner – comme j'ai dit tout à l'heure les gars qui essaient de sauver leur ami, qu'est-ce qu'ils sont dans la vie, est-ce que ce sont des voleurs, des truands – mais j'en est pas appris plus sur la vie, je ne vois comment ça peut m'aider à mieux comprendre la vie
Echange lors de l'élaboration de la grille triadique	... les passants existent mais on ne voit pas les passant comme tels, je n'ai même pas fait remarqué les passants, je devrais être sûrement trop focalisé sur les voitures pour voir ce qui se passait autour, honnêtement je m'en souviens pas du tout – j'ai l'impression que le poursuivant et les poursuivis, ils existent, ils ont une présence effective, et les passants que je n'ai pas vus j'ai l'impression qu'ils sont déjà morts, on les mettait pas assez en avant, on n'a pas assez exposé les (160) passants à nos yeux – je pense parce qu'ils étaient pas importants – moi ça m'a pas marqué plus que ça, c'est ça le pire, je réalise maintenant (rire), c'est une présence, je qualifierais, obligatoire parce qu'on est en ville mais sans plus – j'ai

<p>Comment avez-vous trouvé l'entretien ?</p> <p>Conditions d'entretiens</p>	<p>l'impression que les poursuivants et le poursuivi sont les seuls humains là-dedans – (propos peu clairs) je dirais pas une déshumanisation, ça sera trop fort, les passants sont mis en second plan, ce n'est pas en arrière plan, c'est vraiment en fond, en second plan, c'est celui qui a moins de présence sur l'écran mais qui est là, en arrière</p> <p>(Le poursuivant portait) une veste avec un badge, il me semble que j'ai vu une petite étoile (petit rire), shérif, shérif, non ce sont des ... j'ai peut-être mal vu ? en (170) tout cas il n'était pas en uniforme</p> <p>... la conduite est malheureusement règlementée – quand on roule trop lentement ça va pas, d'ailleurs je n'arriverais pas – quand on roule trop vite, qu'est-ce que ça veut dire « trop vite » quand on a un véhicule dont il faut passer les vitesses à telle allure, qu'est-ce qu'on fait, on roule en troisième ? je ne sais pas – et puis avoir toujours quelqu'un au-dessus qui veille si on fait un truc de travers, je sais pas – (...) j'aime pas le formatage, je suis les règles mais dans la limite du raisonnable pas dans la bêtise, j'aime pas ce mot raisonnable (rire), je ne suis pas non plus, c'est pas faire n'importe quoi, ce n'est pas non plus être strict mais avoir quand même une marge, parce que la marge elle est vraiment étroite même surtout, (180) ça dépend ce qu'on a à faire, même si c'est réglementé à 70 à l'heure quelque part et on fait 72 je trouve ça vraiment minable d'amender quelqu'un, voilà c'est ça le pouvoir</p> <p>... je ne conçois pas l'autorité sans arme – vous pensez qu'on peut faire régner un peuple en paix sans arme ?</p> <p>... je trouve que le poursuivant a conduit comme une patate, il était mauvais, il s'est fait écrabouillé (rire), logiquement le policier il sait à quoi il s'expose, je ne pense pas c'est pour sauver sa vie à 100% ou des passants, je ne peux pas dire que c'est une kamikaze ce pauvre gars, il n'a pas eu une conduite sportive comme les fuyards</p> <p>(190) ... gendarme et voleur, j'étais jamais vraiment gendarme, je me sens plus dans la voiture de devant, ils avaient pas l'air si méchant que ça finalement, « courts après moi et je t'attrape ! »</p> <p>... je vais prendre le côté symbolique du kamikaze, comme je suis toujours préserver, ça n'a jamais fonctionné donc je vais essayer de rentrer dedans un peu à tout prix mais pas pour sauver ma vie</p> <p>Je n'en ai jamais eu un entretien comme ça – je n'ai pas vu le temps passé, c'est déjà très bon signe – je me suis bien appliqué je pense – je n'ai trouvé ça si simple, finalement, je ne sais pas où on va, vous vous savez mieux que moi mais ça ne m'a pas déplu</p> <p>(200) – ça a commencé à être fatigant à la fin, je ne trouvais plus mes mots par rapport il y a une heure – si j'étais en forme j'aurais pu développer un peu plus, j'adore le triturage de cervelle quand il est bien fait</p> <p>Conditions satisfaisantes. Il a eu lieu dans mon bureau au CEPPEs. Le Répondant a eu une semaine fatigante. Dès le début, il apparaît plutôt hésitant et peu sûr de sa capacité de « dire des choses pertinentes » lors de l'entretien. A la fin de l'entretien, il</p>
---	---

	<p>révèle qu'il manque de confiance en lui, « j'ai souvent laissé tomber les bras, on m'a mis des bâtons dans les roues, je veux m'en sortir, sinon je serais pas là. Maintenant, j'ai cette résolution, je ne vais plus m'éparpiller, je ne veux plus passer au second plan, (210) je ne veux plus me cacher, j'ai fait des mauvais choix dans le temps, comme de refuser de faire de faire l'école d'officiers dans l'armée ». Selon les dires du Répondant suite au remplissage du Questionnaire en novembre, il s'attendait à un entretien sur la sécurité routière et sa manière de conduire, il était donc un peu surpris par l'entretien.</p>
--	--

██
 ██
 ██
 ██

année : 2009 - 2010

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste		Je n'aime ni ne déteste		J'adore
1 <input type="checkbox"/>	→	2 <input type="checkbox"/>	→	3 <input type="checkbox"/>
				4 <input type="checkbox"/>
				5 <input type="checkbox"/>

(A) Je ne connais pas.
 (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
 (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
 (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 4- Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 5 - Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 6 - Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 7 - Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 8 - Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON
 Si OUI, lequel ou lesquels ? A B C D - Nombre d'année de conduite : 30

De gauche à droite :
 Case 1 = Pas du tout
 Case 5 = Tout à fait

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? :

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- | | | | | | |
|---|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Le laboratoire d'Automatique, Mécanique et Informatique Industrielles et Humaines ainsi que le Laboratoire des Sciences de la Communication de l'UVHC vous remercient d'avoir rempli ce questionnaire et comptent sur votre participation.



Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : FOa

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----X-----| OUI 8,5/10

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film . . .

- a. est animé : NON |-----X-----| OUI 9,8/10
- b. attire mon attention : NON |-----X-----| OUI 9,8/10
- c. me fait vivre des émotions : NON |-----X-----| OUI 4,5/10

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la

phrase suivante) rouge car la couleur représente le sang,
la violence, le danger et l'action.

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----X-----| OUI 9,9/10

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Volonté de réussir (C1)	1	1	1	Laisser tomber les bras
Conduite sportive (C1)	4	1	3	Conduite réglementée
Pouvoir de l'autorité (C1)	1	4	3	Abus de l'autorité
Sortir des règles de la société (C1)	2	1	3	Dire oui à tout
Autorité (portent des armes) (C1)	3	1	3	Anarchie
Occultent ce qu'il y a autour (C1)	4	2	3	Vision panoramique
Visuellement présent (C1)	2	1	5	Mise au second plan
Vêtements civils (C2)	3	5	1	Uniforme
Sauver sa vie à tout prix (C3)	2	1	1	Kamikaze

Tableau des préférences verbalisées

Entretien de Lohann

Date : 29 janvier 2010	Lohann, homme, 24 ans. Prise des notes du chercheur [; = précision / ■ = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment où vous regardez le film ...
1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?	(1) C'est une course-poursuite entre une voiture de police avec, je pense, pas des vrais policiers, avec la CIA, je pense – il respect aucune règle, il pense à chopper la voiture devant, il met tout le monde en danger – et sa voiture n'a pas beaucoup de dégâts par rapport aux impacts qu'elle a, elle a au moins trois chocs, à part de ce qu'elle a avec le camion à la fin, la voiture n'a pas grande chose – c'est du cinéma, dans la réalité il aurait dû faire envoler quatre passants, sa voiture aurait dû arrêter après 200 mètres – c'est un peu incroyable, dans la réalité pendant une course-poursuite je ne pense pas qu'ils iraient sur le trottoir sous les arches, dans les cafés – on a l'impression que les Méchants ont piqué une voiture de police et (10) que le gars du FBI les poursuit pour avoir plus d'informations et les arrêter tout court – il est de l'FBI parce qu'il est en costard et l'oreillette, c'est l'image qu'on en a du garde de corps, et après on connaît tellement l'acteur que c'est le stéréotype – la scène est entrecoupée par des coups de fils au téléphone à son complice à l'extérieur pour donner rendez-vous
2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des émotions ?	ça envoie un peu d'adrénaline – [mis « rouge » pour décrire l'aspect de la poursuite qui est] plutôt négatif, parce que c'est la vitesse, on voit que les personnages sont énervés, ils veulent se chopper l'un l'autre, ils vont cent à l'heure Il y a un peu l'estomac qui se resserre parce qu'on est un peu sous la pression avec (20) l'action chaque fois qu'il manque d'heurter un mur, une voiture, un passant, ou qu'il prend un virage en dérapage – on a envie qu'il l'attrape (rire nerveux du répondant) – (entre l'excitation et le calme, la séquence procure) il y a des émotions d'excitation, ce n'est pas un dialogue – le film est bien réalisé on est pris par la scène – c'est une scène d'action qu'on a envie qu'on l'attrape, c'est un moment d'excitation, on trouve ça bien mais en même temps on a envie que ça s'arrête pour qu'il n'y a pas un crash et qu'il y ait des renforts, on est excité par l'action mais on attend le retour au calme

	avec ses sensations l'histoire n'avance pas trop, par exemple, quand il appelle son (30) complice, on remarque mais on ne fait pas trop gaffe, on est focalisé sur les différentes voitures, ça gêne le déroulement de l'intrigue
3. Est-ce que la séquence vous fait <u>penser</u> à certaines choses ?	la sécurité routière mais en même temps quand je vois le film, je me dis que c'est loin de la réalité – la voiture n'a pas de dégâts pour qu'elle puisse continuer la poursuite, il n'y a pas de mort – c'est plutôt positif, c'est des choses qu'on ne peut pas faire en vrai, quand on voit au cinéma c'est sympa à voir – si on parle conduite, il y a des bons conducteurs, des bons cascadeurs – comment ils prennent les virages, le choix de la bonne trajectoire etc. etc. – dans la réalité on fait ça sur circuit alors que dans la ville c'est plus marrant, comme le prix de Monaco, par exemple, c'est sympa – dans la vraie vie on n'a pas droit d'appliquer ce qu'on voit, (40) c'est tellement loin de la réalité, ce n'est pas intéressant – on voit comment on s'y prend, mais on ne va pas s'amuser à faire ça – en ville les trottoirs sont petits, il n'y a pas de visibilité, il y a des voitures garées sur le côté, les gamins à la sortie d'école, il y a tout le monde autour – il y a le côté humain, l'accident et c'est la fin du monde, c'est trop dangereux
4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?	c'est plein d'action, ça va 200 km à l'heure – les voitures immortelles, les conducteurs qui évitent tout sans problèmes, ils passent par la bordure du trottoir, les passants esquivent à la dernière minute, ils zigzaguent entre les voitures et pas une minute ils freinent – c'est un sacré boulot de cascadeur – j'aime bien le cinéma, j'aime les films de voiture, de course-poursuite, quand on voit que c'est (50) bien réalisé, bien orchestré, bien millimétré – c'est un film d'action alors je m'attends à des trucs gros comme ça
5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?	les trucs énormes qui dérangent comme le mec au téléphone qui esquive tout sur son passage, qui se fait braquer le flingue sur la tempe – où cela gêne pas trop, il conduit en évitant tout le monde, le flic qui prend autant de risques parce qu'il est tout seul il devrait appeler les renforts, il est comme le bandit, il est sans foi, sans loi, dans la réalité ils ont des procédures à suivre mêmes pour les courses poursuites – c'est gênant dans le sens que je me dis que c'est complètement con en même temps c'est un film d'action et j'apprécie de me reposer le cerveau en regardant ce type d'action
6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu</u>	(60) Les éléments pour comprendre les enjeux de la course-poursuite, on ne comprend pas ce qui se passe dans cette scène – c'est une bonne course-

<p><u>vous aider à mieux apprécier la séquence ?</u></p>	<p>poursuite, je donne entre 6 ou 7 sur 10, c'est comme le film <i>La mémoire dans la peau</i></p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre ce qui se passe dans la société / le monde (à l'extérieur du film) ?</p>	<p>Non – si ce n'est la morale d'avoir la motivation, de ne pas s'arrêter en chemin, il continue à le poursuivre jusqu'à la fin, de continuer sans perdre sa motivation, d'être focalisé sur l'objectif – c'est pas en réfléchissant que ça permet d'avancer sur le problème dans le monde</p>
<p>Conditions d'entretiens</p>	<p>Conditions un peu difficiles. Le Répondant a participé pendant l'heure du déjeuner entre deux cours de 3h30. Il a avoué qu'il avait un peu faim. L'entretien était (70) satisfaisant. Il n'y a avait pas temps de discussions « post-entretiens ». Problèmes de magnétophone # 3 !</p>

née : Licence Pro

59880 SP-SAULVE

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste		Je n'aime ni ne déteste		J'adore
1 <input type="checkbox"/>	→	2 <input type="checkbox"/>	→	3 <input type="checkbox"/>
		4 <input type="checkbox"/>	→	5 <input type="checkbox"/>

(A) Je ne connais pas.
 (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
 (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
 (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 → 2 → 3 → 4 → 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 → 2 → 3 → 4 → 5
- 4 -Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 → 2 → 3 → 4 → 5
- 5 - Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 → 2 → 3 → 4 → 5
- 6 - Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 → 2 → 3 → 4 → 5
- 7 - Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 → 2 → 3 → 4 → 5
- 8 - Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON

Si OUI, lequel ou lesquels ? Auto Nombre d'année de conduite : 6 ans
Moto 3 ans

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? 1.

De gauche à droite :
Case 1 = Pas du tout
Case 5 = Tout à fait

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- | | | | | | |
|---|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Le laboratoire d'Automatique, Mécanique et Informatique Industrielles et Humaines ainsi que le Laboratoire des Sciences de la Communication de l'UVHC vous remercient d'avoir rempli ce questionnaire et comptent sur votre participation.

Projet MeDEM- Cr ation de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, pr nom : DOUSTEYSSIER Fran ois

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour r pondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----X-----| OUI 8,8/10

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

a. est ~~int ressant~~, anim  : NON |-----X-----| OUI 9,4/10

b. attire mon attention : NON |-----X-----| OUI 9,3/10

c. me fait vivre des  motions : NON |-----X-----| OUI 6,2/10

3) Si l'extrait du film que je viens de voir  tait une couleur ; il serait la couleur (  vous de

compl ter la phrase suivante) rouge car la couleur repr sente la vitesse, la fureur, la col re, le sang

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite   notre  change, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour r pondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----X-----| OUI 8,4/10

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Voitures dangereuses (C1)	2	1	4	Rollers (sans danger pour autrui)
Incivilité c1)	2	1	5	Respect des autres
Loi du plus fort (C1)	1	1	4	Egalité
Personnages principaux (C1)	1	1	5	Même droit pour tous
Voitures plus rapides (C1)	1	1	5	Respect des autres
Adrénaline (C1)	1	1	2	Calme
Peur d'arrêt prématuré de la course (C1)	2	1	3	Course sans fin prévue
Contre la criminalité (C2)	2	3	2	Contre la criminalité mais sans dérive par la police
Savoir vivre (C2)	4	5	2	Incivilité
Arrêt au plus tôt de la course (C3)	1	1	1	Jour de la course
Infractions mineures (C3)	4	5	2	Infractions majeures

Tableau des préférences verbalisées

Entretien de Louzig

Date : 13 janvier 2010	Louzig, homme, 35 ans. Prise des notes du chercheur [, = précision, / – = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment où vous regardez le film ...
<p>1. Parlez-moi de <u>ce qui se passe</u> dans la séquence que vous venez de voir ?</p>	<p>(1) C'est une course-poursuite avec deux faux policiers-voyous, bandits, dont un est blessé qui font une escorte de quelque chose, sans doute, un butin volé – ou ils sont des pisteurs, ils ouvrent la voie pour la voiture derrière après avoir braqué une banque – puis on découvre un vraie policier en civil qui poursuit les deux bandits et malgré son adresse au volant il se fait encastrer dans un mur par un camion – l'extrait termine et on est laissé sur sa faim car on ne sait pas ce que deviennent les voyous ou si le policier a survécu – mais on sait que le policier a prévenu ses collègues par radio en conduisant – on peut supposer qu'il a survécu car aux dernières images on le voit les yeux ouverts dans sa voiture encastrée dans un (10) mur, il est dans un état de conscience et d'agacement de ce qu'il vient d'arriver, il n'a pas l'air blessé, il n'y a pas de sang, il est plutôt déçu –</p> <p>Ce qui m'a frappé c'est que dans l'univers des voyous le bon sens ne prévaut pas toujours – on a un qui est stupide et un autre qui est un voyou intelligent, excellent – le voyou blessé est dans l'affect, il est stupide car il met en joue celui qui conduit en faisant ça ils peuvent avoir un accident ou se faire attraper – le blessé est dans un état psychoaffectif, il est moins lucide peut-être à cause de sa blessure et parce qu'il fait du souci pour son frère dans le camion qui les attend– le blessé ne veut pas mourir et ne veut pas que son frère va en prison – l'autre voyou qui conduit est (20) professionnel, il est conscient de son objectif de s'échapper à la police – il est associé au voyou blessé par sa compétence plutôt que par camaraderie car le voyou blessé doit le mettre en joue avec un pistolet – et il faut que le voyou conducteur dise au voyou blessé « il faut que tu me fasses confiance, j'ai de l'expérience », il doit affirmer ses compétences parce que l'autre voyou panique étant plus dans un état de choc que de raison</p>
<p>2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des <u>émotions</u> ?</p>	<p>souci de survie entre les passants, les piétons et les chaises et tables qui s'envolent dans les arcades lorsque les deux voitures défilent en contre-sens – c'est une question de comportement éthique – on voit des individus face au bizarre, à l'étrangeté, on se dit que ce n'est pas possible de se comporter comme ça – on veut savoir, comment c'est possible de faire ça ? Comment ils vont s'en sortir ? – (30) cela surprend –</p> <p>Il y a la peur que l'inévitable va se produire, la mort de quelqu'un – j'aurais pu être sur la route en roulant normalement et une même situation se passe – je me demande ce que je fais dans cette situation, comment je survis malgré l'effet de surprise ? –</p>

	<p>Il y a la colère, tandis que nous on respecte la loi il y a des individus qui sont des imposteurs en se faisant passer comme des policiers, eux ils ne respectent pas la loi – ils font des choses que nous on n'ose pas faire – pourquoi ils font ces choses ? Est-ce que je voudrais faire la même chose mais je n'ose pas ? – ils menacent le bien-être commun, la sécurité</p> <p>(40) Il y a la surprise, le policier est en civil, les policiers en tenue sont des voyous, c'est l'inverse de ce qu'on voit à l'écran</p> <p>– (entre la joie et la tristesse) il y a la joie pour le scénario quand le vrai policier soit arrêté dans son élan quand il est encastré dans le mur par le camion, on attend une suite dans le film, la joie de voir la suite, la joie de suspens</p> <p>– (entre l'excitation et le calme) je me sens plutôt zen que d'être emporté par le film – il y a une excitation mais je réfléchissais, il y a tellement de signes, il faut faire le lien, il faut savoir comment dépouiller l'action, il y beaucoup de matière à décoder – le décodage est important, les choses sont à l'inverse de ce qu'on voit</p> <p>(50) (entre le sentiment de maîtriser les effets du film et d'être maîtrisé par les effets du film) en regardant le film je me sens en état de maîtrise, c'est à travers le film qu'on fait sens par l'excitation et la réflexion, on fait une sorte de puzzle à partir des éléments du film à l'extérieur de moi – j'adhère comme spectateur sans avoir compris le film totalement –</p> <p>Les émotions aident à apprécier le film par la manière dont les voyous rejettent les conventions sociales – ce qui me fait ressentir la colère – et aussi la surprise car on ne comprend pas au début que la voiture de la police est banalisée et la voiture des voyous est celle de la police –</p> <p>Les paradoxes ressentis sont gênants, il faut réfléchir – on est conscient qu'on est (60) dans un bon moment, dans une fiction, dans l'irréel, ça me donne de l'adrénaline – je sais que c'est différent dans la réalité, mais il y a une sorte de moi qui censure les choses –</p>
<p>3. Est-ce que la séquence vous fait <u>penser</u> à certaines choses ?</p>	<p>Ce n'est pas un film à l'intention des enfants pour la transmission des valeurs pédagogiques, de la famille, des rapports entre les personnes, du code de la route, de la vie humaine – je pense le film devrait être vu par un enfant à partir de 15 ans et s'il est équilibré –</p> <p>il y a une question de déontologie policière, dans le film le policier donne l'impression d'être un Zorro – il agit tout seul sans ses collègues, il risque sa vie, (70) est-ce ça vaut la peine ? –</p> <p>Les non-sens, les situations paradoxales, m'aident à comprendre le film – elles</p>

	<p>peuvent instruire comme le fait de sentir la joie du fait que le policier s'encastre dans le mur – il y a aussi les limites de la liberté, est-ce la liberté de ne pas respecter les conventions ? ou est-ce que la liberté a des limites ? –</p> <p>Ce qui gêne dans le film c'est en tant que père d'une fille de 12 ans, de pédagogue, de citoyen</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>en entrée de jeu on voit la voiture banalisée poursuivre une voiture de police, que les voyous ne sont pas vraiment ensemble, l'un met en joue l'autre</p> <p>Réfléchir sur le paradoxe où le civil est le flic et où les flics sont les civils-voyous (80) aident à comprendre ce qui se passe dans le film</p> <p>Ce qui gêne, c'est de savoir le sens si réellement chacun peut faire sa propre loi, sa justice – c'est l'anarchisme, le non-sens</p>
<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>la parenté avec la réalité, je pourrais être à la place du conducteur dans la vraie vie face à ce type de surprise, cela m'a déplu – c'est stimulant, on a envie de voir plus, le conventionnel renvoi au non-conventionnel et inversement comme si je veux revenir à une liberté totale utopique illusoire et sans contrainte pour nourrir la créativité –</p> <p>le film montre des situations antinomiques, il n'y a pas de sens sauf pour celui qui (90) est avisé, qui fait sens – ce n'est pas pour les enfants qui sont plus dans une utopie que dans la réalité – cela peut les marquer dans leur inconscient</p>
<p>6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la séquence ?</p>	<p>J'aurais bien voulu voir l'action dès le départ et non pas prendre le film en chemin – on n'a pas de contexte</p> <p>c'est une bonne course-poursuite, il y a un problème clairement montré même s'il n'y pas de solution – on se pose des questions, pourquoi ? qu'est-ce qui ce passe ?</p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre ce qui se passe dans la société / le monde (à l'extérieur du film) ?</p>	<p>indirectement et directement – c'est une fiction mais on voit dans la réalité qu'il y a des comportements surréels comme le Tsunami, l'écroulement des <i>Twin Towers</i>, la misère dans le monde – il y a une juxtaposition des réalités, par exemple les (100) guerres des religions, on met en fiction ce qui est visible dans la réalité qu'on n'aura pas droit mais dont nous ignorons les causes – Comme pourquoi un père braque une banque pour payer les soins de sa fille très malade, ou ceux qui volent pour survivre – la violation des règles peut être humaine et compréhensible et pas toujours délibérée, elle peut être parfois un appel à l'aide</p>

Conditions d'entretien	Conditions satisfaisantes. Le chercheur avait une réunion après l'entretien, il ne pouvait donc pas poursuivre les discussions « post-entretien ». Le Répondant donné l'impression de répondre du style de « bon élève » sans pour autant dénaturer la sincérité de ses propos. L'enregistrement du magnétophone #1 n'était (109) pas audible à cause de problèmes de logiciel, <i>Audacity</i> .
-------------------------------	---

Nom : BAALA KING Prénom : George Age : 35 Sexe : M Formation-année : RSIC 2

Vous pouvez être contacté(e) au(x) numéro(s) de téléphone suivant(s) :

à l'adresse courriel suivante : baala.king@free.fr

à l'adresse postale suivante :

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste		Je n'aime ni ne déteste		J'adore
1 <input type="checkbox"/>	→	2 <input type="checkbox"/>	→	3 <input type="checkbox"/>
				4 <input type="checkbox"/>
				5 <input type="checkbox"/>

(A) Je ne connais pas.
 (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
 (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
 (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 4 -Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 5 - Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 6 - Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 7 - Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 8 - Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON

Si OUI, lequel ou lesquels ? B..... Nombre d'année de conduite : 14 ans

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? 1....

De gauche à droite :
 Case 1 = Pas du tout
 Case 5 = Tout à fait

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- | | | | | | |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Le laboratoire d'Automatique, Mécanique et Informatique Industrielles et Humaines ainsi que le Laboratoire des Sciences de la Communication de l'UVHC vous remercient d'avoir rempli ce questionnaire et comptent sur votre participation.



Page 2/3

Projet MeDEM- ReP (UVHC)

NOM, prénom : J.O / BK

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| | OUI

9,8

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

a. est intéressant, animé : NON |-----| | OUI

9,6

b. attire mon attention : NON |-----| | OUI

9,6

c. me fait vivre des émotions : NON |-----| | OUI

9,7

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la

phrase suivante) rouge car la couleur représente chaude

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| | OUI

9,8

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Actants (C1)	1	1	4	Passifs
Dépendent l'un de l'autre (C1)	1	1	5	Autonomes
Conducteurs (C1)	1	1	4	Piétons
Professionnels de leurs métiers (C1)	1	2	5	Compétences non-reconnues
Non-conventionnels (C1)	2	1	4	Consensuels
Se connaissent (C1)	2	1	5	S'ignorent
Dextérité (conduite) (C1)	1	1	5	Absence de compétence
Réseaux d'aide (C1)	1	2	5	En solo, marginal
Ordinaire, en civil (C2)	3	2	1	En tenue
Agacement face aux dangers (C2)	2	1	4	Enchanté
Ordre établi (C2)	1	5	1	Anarchie

Perte de sécurité (C2)	5	1	5	Se sentir protéger
Héroïsme (C2)	3	1	1	Ordinaire
Besoin de changement de vie (C2)	3	1	1	Etre « parfois » dans le besoin vital
Besoin d'argent (C3)	2	1	1	Etre à l'abri du besoin

Tableau des préférences verbalisées

Entretien de Luan

Date : 18 mars 2010	Luan, homme, 25 ans. Enregistrement [, = précision, requalification] [– = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment que vous regardez le film ...
Verbalisation à partir des réponses-à-chaud du questionnaire « 2/3 »	<p>(1) – (je n'ai pas envie de voir le film en entier) j'ai mis un « non » par rapport à la scène – je pourrais regarder le film en entier, ça ne me dérangerait pas de savoir le titre, s'il y avait une histoire, un suspens ça ne me dérangerait pas – en soi la scène ne me donne pas envie de voir le film</p> <p>– (je trouve la séquence animée) oui c'était animé – la scène avec les deux voitures de la course-poursuite – (notamment) quand le policier sort son arme pour pouvoir tuer la personne derrière, les carambolages, les cascades aussi – ça me fait rappeler les films <i>Taxi</i> et tout ça, j'ai vu tous les trois films <i>Taxi</i></p> <p>– (la séquence attire mon attention, notamment) la course-poursuite, surtout (10) l'action, pas le dialogue c'est surtout la course-poursuite dans la ville entre les voitures – ça attire l'attention déjà sur le son du film, les voitures, la conduite nerveuse, ils sont dans l'action, c'est ça qui attire mon attention – c'est le son cinéma pour attirer l'attention – aujourd'hui c'est plus intéressant de voir un film au cinéma dans le sens où déjà on a le film en lui-même et en plus on a le son arrière, le son dans l'action – j'ai regardé des films comme ça quand j'étais jeune un petit peu, comme la <i>Rue de San Francisco</i> et divers films</p> <p>– (la séquence ne me fait pas vivre des émotions) ça me fait vivre l'action, mais pas des émotions - ça dépend quel sens on donne à « émotion » – je préfère des films avec des histoires pas d'amour, mais des histoires, où il y a un fil directeur, (20) où c'est réfléchi, comme le film <i>Philadelphia</i> par exemple, c'est l'histoire d'un séropositif, c'est un film qui touche, je préfère ce style de film-là</p> <p>– [Couleur notée au questionnaire] : « Rouge : le danger. La couleur rouge montre la violence, le danger. Le film montre des scènes où les acteurs sont en infraction. Une conduite en ville à cette vitesse est très dangereuse – c'est pas une scène de violence, c'est plutôt une scène dangereuse – ou il y a une course-poursuite entre un voleur et puis un policier voilà c'est tout, entre un policier et d'autres policiers – il y en a qui vont regarder ce type de film-là, tout dépend le message qu'on veut faire passer, ça reste un film, il y a des jeunes aujourd'hui qui vont regarder un film comme ça, ils vont prendre leur voiture, pas pour faire la (30) même chose, mais ils auront peut-être une conduite dangereuse – j'habite sur Maubeuge et on a déjà eu des courses-poursuites avec les policiers et tout ça, il y a eu des décès – je n'ai pas dit tous les jeunes sont influencés par le film, ça reste un film, mais des fois – il n'y a pas que des films comme ça c'est surtout aussi la télé-réalité américaine où la France, où l'Europe est allée chercher des émissions de télé-réalité toutes montées, tout est fait qui mettent pas en valeur les qualités d'une personne, c'est plus le voyeurisme voir ce que font les gens, des fois ça peut être aussi cette transposition-là</p> <p>– (un exemple de violence dans la séquence, quand) le policier sort son arme et puis qu'il tire à bout portant sur l'autre – et puis l'accident avec le camion, la (40) personne est projetée devant</p>

<p>1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?</p>	<p>C'est une course-poursuite entre la police et puis la police, enfin, entre des bandits et la police dans une ville – les deux voitures roulent très vite dans la ville – et puis les bandits arrivent à s'échapper à la police par un accident – d'un côté il y avait des sonneries de la police, de la voiture, et puis il y a la voiture de devant même si les personnes étaient en policiers ils tirent sur l'autre policier en civil, ou c'est peut-être un déguisement, il a un habit de policier et généralement les policiers se tirent pas dessus – il a un <i>look</i>, il y a la sonnerie – il se peut que je me suis trompé au niveau de ça, je n'ai pas suivi toute l'histoire, généralement quand il y a une course-poursuite c'est entre un bandit et un policier</p> <p>(50) – (il y a des moments que j'ai décroché de la séquence) au début j'ai suivi 15/20 secondes, j'étais captivé par l'action et après pendant 30 secondes/une minute j'ai décroché, un peu parce que généralement c'est la même chose où il y a une course-poursuite, il y a le bandit et le policier, c'est toujours la même scène, ils zigzaguaient – et après je suis revenu sur l'action sur la fin quand le policier a sorti son pistolet et a tiré sur l'autre policier</p>
<p>2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des émotions ?</p> <p>Comment ces émotions vous aident-elles à apprécier le film ?</p> <p>Comment ces émotions vous gênent-elles à apprécier le film ?</p>	<p>– (entre la joie et la tristesse) pas de tristesse, de joie pas spécialement, j'étais plus captivé</p> <p>– (entre l'excitation et le calme, la séquence procure) j'étais calme, j'ai observé – j'étais serein au début quand j'étais dans une recherche et puis j'ai décroché un (60) moment</p> <p>– (entre le sentiment de maîtriser les effets du film et d'être maîtrisé par les effets du film) le film m'a pas dominé</p> <p>– peut-être l'action sur la fin là, où il y avait un accident, ou le côté quand il a retiré son arme puis qu'il a tiré – je ne suis pas pour les scènes de violence mais ça a captivé un peu plus mon attention qu'une course-poursuite entre deux voitures</p> <p>– la course-poursuite classique entre policiers et bandits – j'aimais bien plus ce type d'action entre guillemets entre l'âge de 10 et 15 ans, je ne sais pas si c'est un film interdit aux moins de 12 ans – par contre aujourd'hui à cause en fonction des études que j'ai menées ou même en fonction de mon environnement de ça, les (70) émissions culturelles voire même des films à réflexion – je me dis que le film n'est pas un film de réflexion</p>

<p>3. Est-ce que la séquence vous fait <u>penser</u> à certaines choses ?</p>	<p>Non, j'étais dans le film</p> <p>– j'ai pensé à la notion de danger – danger pour ceux qui vont regarder le film, ils peuvent avoir des idées négatives sur la conduite – (les conduites dangereuses comme) quand ils arrivent sur les croisements, ils ne font pas attention, c'est un film, ils ne sont pas bloqués – et ils sont sur les trottoirs, il y a des enfants et des femmes, des hommes etc. il y a des piétons – il y a tout un environnement</p> <p>– que ça soit aussi bien pour les bandits, parce que d'un côté on voit bien qu'il ne font pas attention pour pouvoir se poursuivre – j'ai déjà vu ça dans certains (80) quartiers – et même la police généralement qui prend tout ses droits et voilà ils mettent la sonnerie et puis qu'ils vont brûler cinq feux parce qu'ils veulent rentrer plus vite à la caserne, j'ai vu ça aussi – donc pour les deux</p> <p>– c'est sûrement un film américain, on valorise ce type d'action, le port d'arme des personnes, la justice de droite, pas de tolérance – je m'écarte du sujet ? mais la tolérance zéro, il faut une tolérance (zéro) par exemple sur l'alcoolémie, et après les excès de vitesse, de gros excès de vitesse en pleine journée comme ça, il y a personne qui roule au-dessus 50 km dans une ville, c'est normal qu'il y a une tolérance zéro</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>(90) Le choc, là je suis plus sur la sécurité routière – je reviens sur la scène où il y a confrontation entre la voiture du policier habillé en civil et du camion – un moment la voiture traverse, la personne regarde, il y a un arrêt sur image sur le camion et après on voit le bonhomme est couché sur lui-même, il est mort avec le choc</p>
<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ? 18.23</p>	<p>La conduite excessive dans une ville</p>
<p>6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la séquence ?</p>	<p>Déjà enlever les piétons – car c'est dangereux – là c'est un film mais une personne qui roule de cette manière en ville, qui prend les trottoirs etc. en voiture</p> <p>– le film aurait pu être plus court sur le temps de moitié</p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux <u>comprendre ce qui se passe dans la société / le monde</u> (à l'extérieur du</p>	<p>Non, on n'a pas besoin d'un film pour comprendre ce qui se passe dans la société (100) – un film est une transposition d'un certain fait réel, c'est une culture, c'est intéressant – il y a deux types de films – les films que j'ai pas aimés et les films que j'ai aimés – ce film-là, je ne dis pas que les courses-poursuites n'existent pas mais une course-poursuite en ville, il n'y a pas beaucoup – pour une course-poursuite, c'est une bonne course-poursuite</p>

film) ?	
<p>Echange lors de l'élaboration de la grille triadique</p> <p>Comment avez-vous trouvé l'entretien ?</p> <p>Conditions d'entretiens</p>	<p>24.49 (le poursuivi et les poursuivants) sont les acteurs principaux et les passants sont dans le décor – 30.59 (on voit que les personnes sont effrayées) les passants ça se voit sur leur visage – 34.30 le poursuivant attire moins le regard que les passants et les poursuivi par des gros plans, le poursuivant avait aussi mais peut-être un peu moins – les passants ont un rôle secondaire et le poursuivant et (110) les poursuivis un rôle principal</p> <p>Bien, normal, classique</p> <p>Nous avons réalisé l'entretien à midi. Le Répondant n'avait qu'une heure pour l'entretien ayant un cours à 13hr. Malgré cette pression de temps, le Répondant a su développer ses réponses et remplir de manière satisfaisante la grille triadique. L'entretien a pris 53 minutes, y compris avec le visionnage de la séquence du film. (106) Cela est le plus court des entretiens à ce jour.</p>

année Licence Pro

53600 Lambézar

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indiquées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indiquées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste			Je n'aime ni ne déteste			J'adore		
1 <input type="checkbox"/>	→	2 <input type="checkbox"/>	→	3 <input type="checkbox"/>	→	4 <input type="checkbox"/>	→	5 <input type="checkbox"/>

- (A) Je ne connais pas.
 (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
 (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
 (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 4- Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 5- Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 6 - Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 7 - Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 8 - Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON

Si OUI, lequel ou lesquels ? 5 Nombre d'année de conduite : .. 7

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? .. 3

De gauche à droite :
 Case 1 = Pas du tout
 Case 5 = Tout à fait

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- | | | | | | |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Le laboratoire d'Automatique, Mécanique et Informatique Industrielles et Humaines ainsi que le Laboratoire des Sciences de la Communication de l'UVHC vous remercient d'avoir rempli ce questionnaire et comptent sur votre participation.



Page 2/3

Projet MeDEM- Création de sens (UVHC). Questionnaire post visionnage

NOM, prénom : TB -----

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI 0

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

- a. est animé : NON |-----| OUI 10
- b. attire mon attention : NON |-----| OUI 10
- c. me fait vivre des émotions : NON |-----| OUI 0

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la

phrase suivante) Rouge car la couleur représente le danger

La couleur rouge montre la violence, le danger. Le film
montre des scènes où les acteurs sont dans l'infirmerie. Une
conduite en elle à cette scène est très dangereuse.

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| OUI

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Voiture (C1)	1	1	5	Piéton
En sécurité (C1)	2	4	5	En danger
Dans l'action (C1)	1	1	5	décor
Armés (C1)	2	1	5	Innocents
Hors la loi routière (C1)	2	1	5	Promenade
Hors la loi pénale (C1)	3	1	5	Respect de la loi
Permis de conduire (C1)	1	5	3	Etre prête
Dans la loi (C2)	3	2	1	Hors la loi
Effrayé (C2)	3	5	1	Calme
Anticipation de l'action (C3)	5	3	2	Immédiat
Danger de l'action (C3)	4	4	5	En sécurité
Victimes (C3)	3	5	1	Etre coupable
Rôle précis (C3)	1	1	4	Second rôle
Attirer le regard (C3)	3	1	2	Anodin
Rôle principal (C1)	2	1	5	Rôle secondaire

Tableau des préférences verbalisées

Annexe 9.20

Entretien de Lubin

Date : 5 mars 2010	Lubin, homme, 31 ans. Prise des notes du chercheur et enregistrement [, = précision / – = nouveau thème] Je vous propose de retourner au moment que vous regardez le film ...
Verbalisation à partir des réponses-à-chaud du questionnaire « 2/3 »	<p>(1) (j'ai envie de voir le film en entier) j'aime ce type de film – on veut savoir ce qui se passe, par exemple, si les passants vont mourir, s'ils seront blessés par la course-poursuite – c'était assez proche de 100%, j'ai envie de continuer de le voir parce que c'est très haletant, et on n'a pas deux minutes de répit et je voudrais savoir ce qui se passe pour les différents protagonistes du film – (si ce n'est pas 100%) peut-être parce que c'est pas non plus le moment de la journée où j'ai l'habitude de voir ce genre de film, je les vois plutôt le soir à tête reposée – que là, je suis venu en voiture ce matin donc ça nous rappelle les dangers qu'on peut avoir sur la route même si ça reste un film parce que là on prend conscience</p> <p>(10) – (je trouve la séquence animée) à 100% – dans le sens où le film est très découpé chaque séquence, chaque plan, pardon, est très court, ça ne dépasse pas les deux secondes, la caméra se déplace très rapidement, on n'a pas vraiment le temps de voir les détails à part qu'on est dans les voitures, quand on voit les différents acteurs, les personnages, donc voilà on n'a vraiment pas de temps de repos</p> <p>– (la séquence attire mon attention) à 100%, en même temps, je dirais, on n'a pas vraiment de choix, c'est tellement rapide, c'est assez haletant, c'est assez intrigant on veut savoir ce qui va se passer par la suite – par exemple le personnage qui suivait la voiture des faux policiers, savoir s'il est toujours en vie, pourquoi il est en (20) arrivé à poursuivre la voiture avec les faux policiers, d'après moi</p> <p>– (la séquence me fait vivre des émotions dans le sens que) c'est une séquence assez stressante, dans le sens où on est souvent, enfin la caméra se déplace assez rapidement, dans la voiture c'est très rapide et on vit avec les personnages, ça nous prend aux tripes, (l'émotion) est entre le stress et le côté haletant et l'envie de savoir ce qui va se passer</p> <p>– le stress vient aussi du fait qu'on se rend compte qu'il y a beaucoup de personnes qui sont évitées de justesse par les voitures ou qui sont même percutées par les voitures, donc ça procure beaucoup d'émotions, dans le sens que c'est une vidéo assez violente, et pareil pour les personnages principaux, à la (30) fin on voit que le personnage est coincé dans sa voiture, on se demande s'il va être en vie à la fin</p>

	<p>– [Couleur notée au questionnaire] : « rouge, le danger associé à la course-poursuite, le côté haletant » – c'est la première couleur qui m'est venue à l'esprit, c'est pour le côté aussi violent, que ça va assez loin même s'il n'y pas sang ça nous rappelle pas mal de choses</p>
<p>1. Parlez-moi de ce qui se passe dans la séquence que vous venez de voir ?</p>	<p>On arrive dans une course-poursuite entre deux voitures – on comprend que la voiture est suivie par la première voiture, le conducteur a l'air d'être un policier, il suit deux personnes qui sont habillées en policier mais qui n'ont pas l'air, du tout, d'être des policiers – on voit également qu'il y a un troisième personnage parmi (40) les faux policiers, on va dire, qui se contactent – on se rend compte que le policier tient absolument à rattraper la voiture devant lui qui a les deux protagonistes, les faux policiers, qu'il n'hésitera pas à tout faire pour attraper cette voiture</p> <p>– (le poursuivant est un vrai policier) parce qu'il reçoit un contact, il est appelé au téléphone par la police donc j'ai déduit qu'il était lui-même policier – (les poursuivants sont des faux-policiers) parce que dans leurs discours on sent qu'ils vont à la recherche de quelque chose, je ne sais pas si c'est un butin ou s'ils ont fait un casse d'une banque juste avant, apparemment ils ont quelque chose de précieux qu'il veulent retrouver</p> <p>(50) – (le vrai policier veut attraper « à tout prix » les faux-policiers car) on voit qu'il n'hésite pas à rouler aussi vite que les faux-policiers et à prendre les dangers les plus extrêmes, à croire que cette histoire le tient à cœur, qu'il a été vraiment touché par tout ça</p>
<p>2. Est-ce que la séquence vous fait vivre des émotions ?</p>	<p>– (entre la joie et la tristesse) je dirais entre joie et tristesse, j'ai un petit penchant de 60 % vers la tristesse dans le sens que ça va trop vite et trop loin, on hésite pas à blesser des personnes, les personnes dans les voitures, à rouler très, très vite – en même temps, je sais que ça reste un film mais, en voyant les images telles qu'elles sont montées, c'est ce que ça m'évoque</p> <p>– (entre l'excitation et le calme, la séquence procure) plus de l'excitation, (60) l'enchaînement des images fait qu'on a besoin de réagir très vite et en voyant l'extrait comme ça, à brûle-pourpoint, on a envie de savoir plus et en même temps on se pose énormément de questions, et l'adrénaline monte avec le visionnage – c'est constant et ça monte plus en plus en crescendo, notamment quand il percute, le policier qui suit la voiture, percute une voiture de pleine face et le choc assez violent, même si on voit après que la voiture n'est pas si abîmée que ça, ça reste un film – c'est juste avant (la collision entre le camion et la voiture) en fait quand les deux faux policiers prennent la route et la voiture du policier prend une espèce de, passe à côté, à travers des passants, et le long des trottoirs en-dessous d'une arcade</p>

	<p>(70) – (entre le sentiment de maîtriser les effets du film et d'être maîtrisé par les effets du film) c'est toute la séquence qui nous maîtrise de bout en bout – je ne dis pas qu'elle nous prend par la main parce que c'est pas assez fort, elle nous emmène carrément avec elle, sinon je m'ennuierais plutôt</p>
<p>3. Est-ce que la séquence vous fait <u>penser</u> à certaines choses ?</p>	<p>ça me fait penser que j'avais eu un accident quelques années sur l'autoroute, assez violent, je me suis endormi au volant – je me suis décalé sur la voie de gauche à l'extrême sur une autoroute à trois voies, il y avait des travaux, il y a des espèces de plots, d'énormes plots, et j'étais réveillé par le choc, par le bruit, et c'est ça qui m'a évoqué</p> <p>– la violence qu'on peut voir dans le film et associée à la violence qu'on peut avoir (80) sur la route – quand on est dans une voiture – on est pas la même personne que quand on est tout seul, soi-même, on peut être assez virulent, plus violent, plus virulent dans notre façon de parler si quelqu'un nous gêne sur la route – je sais pour ma part, je n'hésiterai pas à employer des termes un peu plus violents, dans le sens où je pense que je suis dans ma bulle et on a moins de retenu</p> <p>– (ces émotions et ces pensées) ce n'est pas tant qu'elles m'aident à mieux apprécier le film, mais ça fait resurgir en moi tous les différents comportements que je pourrais avoir en voiture – tels que la vitesse, tels que faire les petits excès, même si maintenant je me suis calmé, et de pas se rendre compte qu'au volant qu'on conduit un bolide et ça peut être une arme</p> <p>(90) – (ces émotions et pensées) ça me force à, je fonctionne avec mes <i>a priori</i> et je pense en voyant le film, je vois la manière dont je pourrais fonctionner, même si je ne roule pas du tout de la même manière, mais je vois comment on peut être assez dangereux sur la route</p>
<p>4. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>surprend</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>Hormis le fait que la voiture est, surtout la voiture du policier qui suit les deux, elle semble peu accidentée (petit rire) par rapport au choc qu'elle a pu subir – c'est pas tant que c'est surprenant, ça reste du cinéma – c'est des problèmes de raccord – mais en même temps, je focalise là-dessus parce que j'aime bien, je travaillais dans ce domaine du cinéma, j'étais <i>perchman</i>/assistant-son, je sais comment ça fonctionne avec les problèmes de raccords, puisque quand on voit la (100) vidéo on voit bien dès qu'elle percute, elle rencontre une autre voiture, elle sort de là, elle est toujours aussi entière avec à peine une autre égratignure – c'est le problème de raccord au niveau de l'image</p> <p>– le cinéma, pour moi, c'est fait pour faire rêver les gens – et voilà comme je viens de vous dire, la voiture qui semble très peu accidentée par rapport à tout ce qui lui arrive, c'est aussi pour montrer que le personnage reste le héros du film – (le cinéma) c'est pour rêver d'un autre monde, qui peut être plus ou moins beau, plus ou moins, je ne sais pas, qu'on peut associer aux technologies, on peut associer aux sentiments, de pouvoir s'évader, de se divertir – je pense que c'est un besoin de se détresser, de penser à autre chose et on est dans une société de (110) divertissement total</p>

<p>5. Y a-t-il quelque chose qui vous <u>dérange</u> dans la séquence du film ?</p>	<p>la violence des personnages qui n'hésitent pas à, coûte que coûte, à se poursuivre l'un l'autre au risque de tuer un passant, et là il y en avait énormément, c'est dérangeant parce que c'est, je ne veux pas dire que c'est dangereux naïvement, mais c'est extrêmement violent, ils n'hésitent pas de tirer sur le policier, on conduit extrêmement vite, on n'hésite pas à provoquer d'autres accidents qui ont l'air assez sérieux</p>
<p>6. Qu'est-ce qui <u>aurait pu vous aider</u> à mieux apprécier la séquence ?</p>	<p>savoir comment les deux fuyards sont arrivés là juste avant, parce j'ai vu la séquence comme ça et j'ai envie de voir le film en entier pour savoir beaucoup plus – pourquoi les deux fuyards doivent apparemment récupérer une somme (120) d'argent, un butin, l'autre personnage lui dit qu'il veut d'abord trouver son frère, il y a une histoire assez intéressante derrière</p>
<p>7. Pensez-vous que la séquence vous aide à mieux comprendre <u>ce qui se passe dans la société / le monde</u> (à l'extérieur du film) ?</p>	<p>C'est vrai que ça montre que chacun de nous peut être assez violent à n'importe quel moment, surtout quand on est en voiture – quand je dis à n'importe quel moment, je pense quand on est en voiture, on n'est pas du tout la même personne que quand on est tout seul – parce qu'on a un sentiment de puissance étant dans une voiture – on ressent que, je sais pas, voilà c'est moi, (petit rire) j'ai ce qu'il faut où il faut, voilà, je vais montrer qui je suis, écarter-vous de ma route</p> <p>– j'ai une petite voiture, une C3 – j'aime conduire</p>
<p>Echange lors de l'élaboration de la grille triadique, 22.30(...) 30.20 (...) 34.00</p> <p>Comment avez-vous trouvé l'entretien ?</p> <p>Conditions d'entretiens</p>	<p>Le poursuivant est jusqu'aboutiste, on voit qu'il est vraiment agrippé au volant et (130) veut tout faire pour attraper (...) – (Le poursuivant et les poursuivis) ils n'ont aucun recul sur ce qu'ils sont en train de faire, ils oublient complètement les passants (...) – ça reste un film, ce n'est pas forcément la réalité</p> <p>par moment, on a du mal à définir ce qu'on peut ressentir, c'est un travail qu'il faut pas mal gratter pour en savoir plus, essayer de comprendre soi même ce qu'il voulait dire en essayant de remémorer le film pour comprendre mieux</p> <p>Selon les dires du Répondant suite au remplissage du Questionnaire en novembre, il s'attendait à un entretien sur la sécurité routière et sa manière de conduire, il était donc un peu surpris par l'entretien. L'entretien a eu lieu dans mon (140) bureau un vendredi après midi, après le déjeuner. Par mégarde, les premiers 4 minutes de l'entretien étaient non-enregistrés mais noté à la main, puis le (142) magnétophone a été actionné. Un entretien satisfaisant.</p>

Nom : _____
 Vous : _____
 à l'a : _____
 à l'a : _____

Lic. Pro ✓

Vos coordonnées sont demandées afin que nous puissions vous contacter pour vous proposer de participer à notre recherche mais aucune information nominative se sera saisie ou mémorisée.

Ce questionnaire porte sur vos goûts en matière de loisir et de conduite de voiture. Répondez aux questions en cochant la case qui vous correspond le mieux. Cochez (X) d'abord les cases indicées avec les lettres A B C D (à droite), et ensuite les cases indicées avec les chiffres 1 2 3 4 5 (à gauche), selon les codes suivants :

Je déteste		Je n'aime ni ne déteste		J'adore
1 <input type="checkbox"/>	→	2 <input type="checkbox"/>	→	3 <input type="checkbox"/>
				4 <input type="checkbox"/>
				5 <input type="checkbox"/>

(A) Je ne connais pas.
 (B) Je connais mais jamais pratiqué ou visionné.
 (C) J'ai déjà pratiqué ou visionné.
 (D) Je pratique ou visionne régulièrement.

- 1- Aimez-vous les jeux vidéo de type **simulation** automobile ? (ex : *Grand Turismo*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 3- Aimez-vous les jeux vidéo de type **poursuite** automobile ? (ex : *Need For Speed*) _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 4- Aimez-vous les **films d'action** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 5- Aimez-vous les **poursuites** automobiles dans les films ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 6 - Aimez-vous la pratique du **karting** ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 7 - Aimez-vous les **voitures** en général ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5
- 8 - Aimez-vous **conduire** une voiture ? _____ A B C D
 1 2 3 4 5

Disposez-vous d'un, ou plusieurs, permis de conduire ? OUI NON

Si OUI, lequel ou lesquels ? ... 8 Nombre d'année de conduite : 12 ...

Combien d'accidents, mêmes mineurs, avez-vous eu depuis l'obtention de votre permis, que vous en soyez responsable ou non ? ... 3 ...

De gauche à droite :
 Case 1 = Pas du tout
 Case 5 = Tout à fait

Merci d'indiquer la façon dont les propositions suivantes vous correspondent :

- | | | | | | |
|---|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Je pense avoir une très bonne maîtrise de la conduite. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. J'apprécie de prendre des risques en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Je suis souvent anxieux (anxieuse) ou stressé(e) quand je dois conduire. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Je suis souvent agressif (agressive) en conduisant. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. J'ai un style de conduite plutôt calme. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Quand je conduis, je pense facilement à autre chose. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Dans l'activité de conduite, j'ai la sensation de contrôler ce qui se passe. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. La conduite est une activité qui me coûte beaucoup d'effort. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Il m'arrive souvent de commettre des infractions. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. En général, lorsqu'un véhicule arrive à ma droite sur une voie d'accélération, je tente de faciliter son insertion. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Le laboratoire d'Automatique, Mécanique et Informatique Industrielles et Humaines ainsi que le Laboratoire des Sciences de la Communication de l'UVHC vous remercient d'avoir rempli ce questionnaire et comptent sur votre participation.

NOM, prénom : BC

1) Avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| | OUI

93/10

2) Posez une croix (X) sur chacune des trois lignes ci-dessous, entre le « NON » et le « OUI ».

Je trouve que le film ...

a. est animé : NON |-----| | OUI

10/10

b. attire mon attention : NON |-----| | OUI

10/10

c. me fait vivre des émotions : NON |-----| | OUI

10/10

3) Si l'extrait du film que je viens de voir était une couleur ; il serait la couleur (à vous de compléter la

phrase suivante) rouge car la couleur représente le danger

associé à la course-poursuite, le côté halétant.

(A remplir en fin de l'entretien)

4) Suite à notre échange, avez-vous envie de voir le film en entier ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |-----| | OUI

10/10

En **jaune**, la préférence personnelle déclarée

1	Poursuivant	Poursuivis	Passants	5
Sont pressés (C1)	1	1	4	Flânent
Haine tueuse (C1)	2	1	5	Amour de la vie
Jusqu'aboutiste (C1)	1	1	3	Laissent tomber facilement
Se connaissent (C1)	1	2	3	Se découvrent
Côtoient la violence (C1)	2	1	4	Harmonie/cohérence
Risques non mesurés (C1)	1	1	3	Prennent des précautions
Dans l'action (C1)	1	1	3	Laissent faire
Foncent tête baissée (C1)	1	4	3	Prennent conscience
Soifent de justice (C2)	1	3	2	Dictature
Respectent l'humain (C2)	3	4	3	Meurtrier
Surprise (C3)	5	2	1	Prévu

Tableau des préférences verbalisées

Résumé

Les travaux de ce mémoire d'Habilitation à Diriger des Recherches conceptualisent les construits de sens en tant que processus décisionnel associé à une « situation de communication ». La méthodologie s'appuie sur une approche microsociale et idiographique favorisant une recherche par étude de cas. Dans ce cadre, une étude qualitative exploratoire a été menée lors du projet Média et Emotion. La problématique de recherche de l'étude questionne les relations entre les éléments communicationnels d'un extrait de film d'action et les construits de sens des spectateurs soutenant leur décision de souhaiter voir le long-métrage en entier. L'originalité des travaux tient aux apports de la méthode MEDIA-REPERES qui rend opérationnelle l'explicitation des construits de sens, en tant que processus itératifs de similitudes et de dissimilitudes à l'égard des objets perçus comme signifiants lors d'une situation de communication. Ainsi, l'émergence des construits de sens est explicitement rattachée à des éléments de l'image et du son saisis lors du visionnage. Concrètement, 20 adultes ont visionné une course-poursuite d'un film sélectionné et leurs discours à propos de l'extrait ont été analysés. Les résultats de cette analyse mettent en évidence les systèmes de valeurs des spectateurs à l'égard du film. Pour la majorité des personnes interrogées, l'échange ultérieur concernant le film a un effet stabilisateur, c'est-à-dire un renforcement de la décision prise par la personne. Pour quelques-unes, le processus communicationnel développe un effet boomerang (atténuation de l'intensité de la décision) ou un effet propulseur (amplification de l'intensité de la décision). Ces résultats éclairent le processus décisionnel des utilisateurs de médias et fournissent des pistes en termes d'aide à la décision pour le concepteur d'une œuvre audiovisuelle.

Abstract

This post-doctoral dissertation conceptualises sense-making constructs as a decisional process related to a communication situation. The research methodology rests on a microsocial and idiographic approach, which lends itself to a case study system of investigation. In this context, a qualitative exploratory study was conducted within the research project Media and Emotion. The research problem examines the links between perceived scenic elements of a film and spectators' sense-making constructs in their decision to continue watching the film, or not. The originality of the study is based on a specially designed MEDIA-REPERES method to render operational the emergence of sense-making constructs as a decisional process. Such constructs are brought forward, it is argued, via iterative processes that establish attributes of similitudes and dissimilitudes between perceived phenomena. The method was successfully used with 20 spectators who were interviewed directly after having watched a four-minute car chase taken from an action film, which they had never seen. The results of the interviews indicate that for the majority of the people interviewed, the interview process had a stabilizing effect, i.e. it reinforced the spectator's decision about wishing to see the film, or not. For others, the process brought out either a boomerang (intensification against seeing the film) or a propellant effect (intensification of wanting to see the film). The identification of these effects sheds light on a spectator's value-system when making sense of what is perceived and in so doing clarifies design choices for decision aiding engineers and authors of audiovisual documents.



Laboratoire Design Visuel et Urbain (DeVisu), Université de Valenciennes et du Hainaut Cambrésis. Le Mont Houy, F-59313 Valenciennes CEDEX 9, France.