

La friche hypertextuelle

Thomas Polacsek et Alexis Ulrich

1. Introduction

La métaphore entre hypertexte, et plus particulièrement hypertexte ayant pour but de faire émerger de la connaissance, et botanique n'est pas nouvelle, [Lelu96]. En restant dans cette métaphore, nous allons introduire le concept de friche inspirée par les travaux du paysagiste Gilles Clément [Clément97] dans son jardin planétaire du Parc André Citroën (Paris, 15e). Il s'agit d'entourer un bâtiment par une pelouse sans tracer de chemin vers lui. Ce sont les usagers qui usent la pelouse au fil du temps, déterminant les chemins les plus utiles. Il reste alors à l'architecte, après un temps d'utilisation plus ou moins long, à installer dans la durée les chemins tracés en les dallant. L'usager s'est fait dans une certaine mesure architecte de son lieu de vie.

Le modèle de la friche consiste pour un hypertexte à ne posséder ni point d'entrée, ni point de sortie, et à ce que chaque document qui le compose soit lié à tous les autres. L'utilisateur est « lâché » en immersion au cœur de la friche, c'est-à-dire sur un quelconque des documents qui constituent la friche, et doit y créer son propre parcours, son propre chemin cognitif, dans l'ensemble des informations qui se présentent à lui. Il applique donc une technique d'apprentissage en immersion qui encourage l'appropriation de l'information par l'exploration personnelle. À la construction d'un parcours doit se substituer la construction d'un savoir, c'est-à-dire transformer l'information recueillie sur chaque document en connaissance.

La friche peut se limiter à cette présentation de l'information, mais elle peut aussi aller plus loin en mémorisant les chemins empruntés par les différents utilisateurs afin de proposer à terme un (ou plusieurs) cheminement(s) intuitif(s). Ainsi non seulement l'hypertexte sera construit pour l'utilisateur, mais aussi par l'utilisateur.

Nous allons présenter plus avant le concept de friche hypertextuelle, expliquer ce qu'il apporte par rapport aux approches plus classiques de création d'hypermédia et quels problèmes cela soulève.

2. L'hypertexte, un jardin à la française

L'hypertexte utilise un paradigme de navigation entre les documents qui brise la linéarité classique de lecture. Chaque document, qu'il soit textuel, sonore ou visuel, réfère à d'autres documents dans une relation définie par l'auteur. Quelle que soit la forme que peut prendre l'hypertexte en terme de structuration des documents qui le composent, un point commun demeure : il est défini par l'auteur. Les utilisateurs ne peuvent y naviguer que dans l'espace de liberté qui leur a été alloué ; il leur est impossible de s'affranchir des règles de navigation édictées par l'auteur ; leur parcours est guidé.

Qu'en est-il par exemple de la navigation sémantique, de la navigation comme modèle de fonctionnement cognitif ? Prenons le cas d'un hypertexte destiné à l'apprentissage de nouvelles connaissances. L'utilisateur ne construit de nouvelles connaissances que dans le cadre formel défini par l'auteur. Il ne peut suivre que les voies privilégiées qui ont été tracées à son usage. Si une structuration rationnelle des données a été choisie, l'utilisateur est bridé par cette analyse, alors qu'une structuration fonctionnelle dont les informations sont utilisées en situation, c'est-à-dire dans un contexte donné, serait plus propice à la construction de son savoir et lui permettrait d'intégrer les connaissances contenues dans l'hypertexte. Inversement, une structuration fonctionnelle présente des défauts puisque la connaissance qui s'y acquiert n'est pas forcément transférable dans une situation future.

On voit donc que les choix de l'auteur influent non seulement sur la navigation, mais plus encore sur l'utilité de l'hypertexte du point de vue des utilisateurs. Comme le souligne [Coadix98], l'utilisateur doit demeurer au centre des préoccupations, l'hypertexte doit être conçu pour lui, c'est pourquoi non nous appliquerons à conserver l'utilisateur au cœur de notre approche.

3. La friche : le promeneur-jardinier

Pour pallier au dogmatisme de l'auteur qui impose un chemin cognitif personnel sans tenir compte des attentes possibles de tous les utilisateurs, il faudrait pouvoir laisser l'utilisateur trouver lui-même son chemin dans un hypertexte plus libre.

L'interaction ne s'exprime alors plus seulement en terme d'ergonomie et d'actions/réactions, elle explore les données brutes et permet un brassage des informations. En privilégiant l'observation et la manipulation par l'utilisateur des documents et de leurs relations, cette interaction est porteuse de sens, découvreuse de sens pourrait-on dire puisque l'intervention de l'auteur est limitée au choix des documents ; c'est à l'utilisateur qu'est attribuée la charge de créer un chemin. Ce cheminement cognitif consiste à découvrir des relations entre les informations, à les confronter pour en extraire des questions qui les transformeront alors en véritables connaissances que l'utilisateur se sera approprié. Un exemple d'un tel cheminement est celui d'une personne dans une bibliothèque cherchant des informations sur un domaine précis. Dans sa recherche, elle va être amenée à consulter plusieurs ouvrages, à les confronter, allant de référence en référence. Quand elle aura atteint son but, si elle l'atteint, cette personne n'aura lu complètement aucun livre, elle aura seulement consulté des parties de plusieurs ouvrages, s'étant ainsi créé son propre chemin cognitif pour arriver à son but.

Il s'agit pour l'utilisateur de se créer une représentation mentale de l'hypertexte basée sur la différence entre ce qui est perçu et ce qui est attendu, représentation qui transforme le système par les actions de l'utilisateur jusqu'à l'établissement d'un équilibre entre ces deux notions, processus appelé phase d'intelligence [Adreit00].

La qualité de la friche réside dans le désir de projet qu'elle suscite. La promenade en friche est une perpétuelle remise en question, les informations qu'elle dispense soulèvent des interrogations dont les solutions sont dispersées au sein de la structure.

À la construction d'un parcours se sera juxtaposée la construction d'un savoir au fur et à mesure que l'utilisateur se construira son propre modèle mental de l'hypermédia.

3.1 La friche

L'utilisateur est « lâché » en immersion au cœur de la friche et doit créer son propre parcours dans l'ensemble des informations qui se présentent à lui. Il applique donc une technique d'apprentissage en immersion qui encourage l'appropriation de l'information par l'exploration personnelle. Ce parcours *ad hoc*, non pas trajectoire réfléchie, mais promenade aléatoire au gré des informations proposées et des questionnements soulevés va le faire traverser des documents pour aboutir à d'autres, revenir sur ses pas, croiser des documents déjà visités avec un autre point de vue jusqu'à ce qu'il se fasse une image mentale des relations qui unissent toutes ces informations.

3.2 Un défrichage nécessaire

Il reste ensuite à épurer le document hypertextuel pour ne garder que les liens pertinents. Pertinents, non pas d'un point de vue objectif par rapport au domaine traité, mais pertinents parce que répondant à une attente de l'utilisateur qui choisit ce chemin. Par son cheminement, chaque utilisateur a restreint l'hypertexte à un parcours donné. L'intérêt de la friche réside dès lors à déterminer, parmi un panel de parcours possibles de l'hypertexte (l'ensemble des parcours de tous les utilisateurs), lesquels sont viables, c'est-à-dire à entériner les plus utilisés. La friche devient alors un outil d'analyse avant la mise en place d'un hypertexte plus dirigé.

Après la phase d'observation vient la phase de retour d'information : la friche est restructurée (suppression des liens inusités ou peu usités, entérinement des liens utilisés) en fonction du comportement des utilisateurs. Comme dans l'exemple du jardin où les passants ont balisé de leurs pas les futurs chemins qu'il reste à cimenter, il faut maintenant se servir des informations sur les liens pour pouvoir passer de la friche à un hypertexte définitif.

Le choix des liens à supprimer n'est pas aisé. Une approche simple pourrait consister à enlever les liens jamais empruntés. Mais dans ce cas, certains documents deviendraient *de facto* inaccessibles. Peut-on pour autant dire qu'ils sont non pertinents, en d'autres termes que le fait pour un document de n'avoir jamais été consulté prouve son manque d'intérêt ? De plus, le simple fait de n'enlever que les liens jamais visités réduit grandement les possibilités offertes par la friche. En effet, non seulement la friche nous donne les chemins cognitifs empruntés, mais elle nous donne aussi les plus utilisés. Dès lors, un choix concernant la stratégie d'élimination des liens doit être fait : en dessous de combien de visites un lien doit-il être supprimé ? Et dans le cas d'une utilisation avec différents utilisateurs, peut-on considérer certains profils plus prioritaires que d'autres ? La question reste ouverte et seule une étude expérimentale pourrait nous donner une approche de réponse.

4. Conclusion et perspectives : le temps des semilles

La prochaine étape consiste donc à étendre cette théorie par une application pratique. De cette application, nous espérons pouvoir montrer l'intérêt de la friche hypertextuelle et répondre aux problèmes soulevés, tels que la stratégie d'élimination des liens non pertinents.

Bibliographie

- [Adreit00] Adreit F. et Comparot-Poussier C., « *La conception d'hypermédias de documentation technique pour supporter la prise de décision au sein d'un système complexe* », Actes INFORSID, 2000.
- [Clément97] Clément G. « *Éloge de la friche* », Lacourière et Frélaut, 1997.
- [Coadix98] Le Coadix Y., « *Le besoin d'information* », Paris, ADBS, 1998.
- [Lelu96] Lelu J.-P. et Lelu A., « *Technique avancées pour l'hypertexte* », Paris, France, Hermès, 1996.
- [Richy98] Richy H. et André J., « *Édition comparative et hypertextuelle* », Acte CIDE'1998, 1998