

Christian Papilloud

Introduction

Avertissement

Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur.

Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur un support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.

Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.

revues.org

Revues.org est un portail de revues en sciences humaines et sociales développé par le CLEO, Centre pour l'édition électronique ouverte (CNRS, EHESS, UP, UAPV).

Référence électronique

Christian Papilloud, « Introduction », *tic&société* [En ligne], Vol. 4, n° 1 | 2010, mis en ligne le 17 mai 2010. URL :

<http://ticetsociete.revues.org/767>

DOI : en cours d'attribution

Éditeur : ARTIC

<http://ticetsociete.revues.org>

<http://www.revues.org>

Document accessible en ligne à l'adresse suivante : <http://ticetsociete.revues.org/767>

Ce document est le fac-similé de l'édition papier.

© Tous droits réservés

Introduction

Christian Papilloud

L'importante littérature sur l'interactivité qui s'accumule depuis le début des années 1990 crée un effet de trompe l'oeil. D'une part, elle donne l'impression que le concept, couramment utilisé aujourd'hui, a une définition stable. D'autre part, elle part du principe que les techniques contemporaines, en particulier les technologies digitales et leurs extensions réticulaires sont interactives. Enfin, elle entretient l'illusion que l'interactivité se réduit à l'interaction entre humains par l'intermédiaire de technologies digitales. Ce numéro de *tic&société* sur l'interactivité propose de déconstruire ces idées reçues. En dépit de sa popularité, l'interactivité reste un concept controversé dont l'usage souvent métaphorique contribue à surévaluer les fonctions ou les services que les technologies contemporaines nous délivrent. Toutefois, l'enjeu de société que constitue l'interactivité est généralement sous-évalué, lorsqu'il est perçu. L'interactivité dépasse la seule mise en relation des humains par l'intermédiaire de machines. Plus que de transformer les technologies contemporaines en autant d'assistants ou de collaborateurs des humains – l'intuition des fondateurs – l'interactivité débouche aujourd'hui sur la mise en place d'un lien permanent susceptible d'accueillir, de mettre en relation et de légitimer n'importe quel rapport social, le plus insignifiant comme le plus transgressif. Les exemples sont nombreux. Cela va de l'anonyme qui, utilisant l'Internet pour publier son oeuvre, devient une personnalité médiatique, à la pratique du « happy slapping » (vidéolynchage), en passant par le détournement de la géolocalisation pour savoir où se trouvent ses amis ou encore à l'utilisation de logiciels VOIP pour favoriser les liens familiaux entre les personnes du troisième et quatrième âge et leur famille, sans oublier l'implantation de technologies dites « dialoguantes » dans nos objets quotidiens (domotique, appareils ménagers intelligents etc.). Avec l'interactivité, nous sommes confrontés à un principe inédit de structuration de la vie sociale dont les conséquences sur le quotidien et sur les modes de vie sont encore difficiles à pleinement évaluer.

Dans le cadre de ce numéro thématique, il s'agissait avant tout de réinterroger l'interactivité à la lumière de certaines applications ou de certains services contemporains. Nous voulions également encourager des contributions en langue française souvent difficiles à repérer au milieu d'une littérature majoritairement anglophone qui domine sur ce thème comme plus généralement

Introduction

sur les technologies de l'information et de la communication (TICS) et les technologies contemporaines. Nous avons obtenu de nombreuses propositions, un résultat qui montre, s'il le fallait, que l'interactivité reste hier comme aujourd'hui un des thèmes importants de l'enquête sur le rôle et la place de la technique dans nos sociétés contemporaines. Celles que nous publions ici ont particulièrement retenu l'attention des évaluateurs. Non seulement l'interactivité apparaît au coeur de l'argumentation proposée par les auteurs sur les technologies contemporaines, mais ils nous proposent aussi un regard critique sur des applications et des services que l'on tient pour interactifs comme si cela allait de soi.

Il nous a semblé important d'ouvrir ce numéro par une contribution qui rappelle quelques fondamentaux au sujet de l'interactivité, des premiers usages de ce concept aux principales controverses dont il a fait l'objet depuis la fin des années 1970 à nos jours. Cet article campe le décor et présente les lignes de forces qui structurent la réflexion sur l'interactivité et les média interactifs dans nos disciplines. Le statut d'évidence de l'interactivité y est déconstruit et chacun des auteurs prendra à sa manière le relais du questionnement amorcé.

Ainsi en va-t-il de l'article de Bernahrd Rieder à propos des réseaux sociaux ou, dans ses termes, du « web social ». Pourquoi appelle-t-on le « web social » ainsi ? L'Internet n'est-il pas d'emblée social puisqu'il a été mis en oeuvre pour lier le plus d'acteurs possible par l'intermédiaire de réseaux d'ordinateurs ? Et si cette appellation de « web social » se justifie, alors de quel « social », de quel lien parlons-nous ? Rieder revient de manière critique sur les concepts de communauté, de réseau et de foule. Souvent utilisés pour dépeindre le type de lien social qui se développe sur l'Internet, ces concepts ne parviennent toutefois pas à rendre compte de manière adéquate de ces liens instables qui unissent les acteurs sociaux autant qu'ils les séparent. La métaphore de l'écume, que Rieder reprend de l'écrivain allemand Peter Sloterdijk, permet en revanche de décrire plus précisément ces liens à faible stabilité comme autant de manière de produire et de conserver son identité sur la durée.

Ces liens ne sont pas seulement des rapports entre humains par technologies interposées. Ce sont également, nous disent Alain Vaucelle et Henri Hudrisier, des liens entre des protocoles, des requêtes, des langages. En revenant sur les différents dérivés du langage structuré SGML (Standard Generalized Markup Language), les auteurs abordent le problème de l'interactivité par son côté le moins directement visible. Les langages structurés et les langages à balises ne favorisent pas seulement l'échange de documents entre systèmes d'information différents. Ils transforment chaque document en bases de données utilisable tant pour la transcription d'information, que pour l'archivage de données ou le stockage de routines facilitant les multiples

opérations de recherche d'information. Le développement de ces langages produit des collèges d'utilisateurs qui se structurent hiérarchiquement selon leur activité sur ou avec le langage, leur domaine de spécialisation, voire le métier qu'ils exercent. L'interactivité des langages structurés favorise ainsi l'interactivité des machines et la construction de liens durables entre des humains réunis autour d'un projet partagé. Néanmoins, « partage » n'est pas toujours synonyme d'interactivité.

Guillaume Latzko-Toth nous le rappelle dans une contribution sur le chat. Si cette application a été très souvent considérée comme l'un des meilleurs exemples de l'interactivité quelle qu'en soit la forme (messagerie instantanée, le chat social ou l'Internet Relay Chat qui réunit des utilisateurs autour de thèmes fédérateurs), le chat perd de son interactivité au fil du temps. Les applications contemporaines telles que Live Messenger, Google Talk ou Skype marquent un retour à une pratique égocentrée du chat qui mène à privilégier des rapports sociaux efficaces, peu complexes et instables dans le temps. Cette même recherche de l'interaction simple, immédiate et peu problématique se retrouve chez les utilisateurs contemporains de la télévision sur téléphone mobile qu'interroge Catherine Lejealle.

Sur la base d'un design expérimental, Lejealle convie des utilisateurs de la TV mobile à tenir un journal de leur utilisation de ce service. Elle constate que, loin d'investir les potentialités techniques de la TV mobile, les usagers l'utilisent comme un passe-temps, leur permettant de se délasser dans les transports publics, les files d'attente, les temps morts du quotidien. Cette utilisation erratique de la TV mobile se distingue peu du visionnement classique de la télévision chez soi, sinon par la portabilité. La TV sur téléphone mobile permet de consulter en tout temps son émission préférée. En cela, elle contribue à stimuler les échanges sur les contenus des émissions diffusées avec ses proches, ses amis ou ses collègues de travail. Si la TV mobile est une expérience faiblement interactive, en revanche elle stimule ses usagers à investir d'autant plus leur rapport quotidien à leur entourage.

Gageons qu'aujourd'hui encore, les conditions qui président à une interactivité réussie, c'est-à-dire à l'expérience d'un rapport techniquement et socialement satisfaisant, qu'ils s'agissent d'un rapport à des humains ou à des techniques (ordinateurs, applications, services) sont loin d'être réunies. Remarquons toutefois que chacune à sa façon, les contributions réunies dans ce numéro soulignent toutes l'ambivalence qui grève le concept d'interactivité. Que l'expérience de l'interactivité soit réussie, elle ne garantit pas que les liens développés soient plus attachants. Et quand elle est ratée, elle ne mène pas nécessairement les usagers à délaisser les dispositifs techniques. Si on peut

Introduction

donc en déduire que la technique et en particulier les TICS deviennent aujourd'hui une instance de socialisation incontournable dans nos sociétés, la question du type de société qui pourrait en émerger reste entière. Une piste de réflexion traverse finalement l'ensemble des contributions. Si Max Weber voyait dans la bureaucratie le symbole d'une technique de rationalisation du quotidien, de désenchantement nécessaire d'un monde social dès lors habitable, il semble que les technologies contemporaines nous mettent face à un défi similaire : le « désattachement » comme forme inédite de la vie ensemble.